Dungeons & Dragons®

Guida del Dungeon Master®

GIOCO DI RUOLO - REGOLE BASE

James Wyatt

DUNGEONS & DRAGONS®

GUIDA DEL DUNGEON MASTER®

GIOCO DI RUOLO - REGOLE BASE

James Wyatt

CREDITI

Squadra di ideazione D&D® 4ª Edizione
Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt

Squadra d'assalto sviluppo finale D&D® 4ª Edizione
Bill Slavicsek, Mike Mearls, James Wyatt

Ideazione della Guida del Dungeon Master
James Wyatt

Sviluppo della Guida del Dungeon Master
Andy Collins, Mike Mearls, Stephen Radney-MacFarland, Peter Schaefer, Stephen Schubert

Revisione della Guida del *Dungeon Master*
Michele Carter, Jennifer Clarke Wilkes, Julia Martin

Direttore della revisione della Guida del *Dungeon Master*
Kim Mohan

Ideazione e sviluppo aggiuntivo
Richard Baker, Greg Bilsland, Logan Bonner, Bart Carroll, Michele Carter, Jennifer Clarke Wilkes, Bruce R. Cordell, Jeremy Crawford, Jesse Decker, Michael Donais, Robert Gutschera, Gwendolyn F. M. Kestrel, Peter Lee, Julia Martin, Kim Mohan, David Noonan, Christopher Perkins, Matthew Sernett, Chris Sims, Ed Stark, Rodney Thompson, Rob Watkins, Steve Winter, Chris Youngs

Direttore Ricerca e Sviluppo, pubblicazione Giochi di Ruolo/Libri
Bill Slavicsek

Direttore ideazione e sviluppo della storia di D&D
Christopher Perkins

Direttore ideazione e sviluppo del sistema di D&D
Andy Collins

Direttore artistico di D&D
Stacy Longstreet

Illustrazione di copertina
Wayne Reynolds (fronte), **Brian Hagan** (retro)

Ringraziamenti speciali a Brandon Daggerhart, custode della Coltre Oscura

Impaginazione e grafica
Keven Smith, Leon Cortez, Emi Tanji

Impaginazione e grafica aggiuntiva
Karin Powell, Mari Kolkowski, Shauna Wolf Narciso, Ryan Sansaver

Artisti
Rob Alexander, Dave Allsop, Christopher Burdett, Adam Gillespie, Lars Grant-West, David Griffith, Lee Moyer, William O'Connor

Illustrazioni interne
Rob Alexander, Steve Argyle, Wayne England, Jason Engle, David Griffith, Espen Grundetjern, Brian Hagan, Ralph Horsley, Howard Lyon, Lee Moyer, William O'Connor, Wayne Reynolds, Dan Scott, Ron Spears, Chris Stevens, Anne Stokes, Eva Widermann

Cartografo
Mike Schley

Squadra del marchio di D&D
Liz Schuh, Scott Rouse, Sara Girard, Kierin Chase, Martin Durham, Linae Foster

Specialisti di produzione e pubblicazione
Angelika Lokotz, Erin Dorries, Moriah Scholz, Christopher Tardiff

Direzione comunicati stampa
Jefferson Dunlap

Tecnici dell'immagine
Travis Adams, Bob Jordan, Sven Bolen

Direttore di produzione
Cynda Callaway

Basato sui sistemi di gioco delle edizioni precedenti a cura di **E. Gary Gygax**, **Dave Arneson** (1ª Edizione e fasi precedenti); **David "Zeb" Cook** (2ª Edizione); **Jonathan Tweet**, **Monte Cook**, **Skip Williams**, **Richard Baker**, **Peter Adkison** (3ª Edizione)

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile
Emanuele Rastelli

Supervisione e Revisione
Massimo Bianchini

Traduzione
Fiorenzo Delle Rupi

Impaginazione
Andrea Gualdi - Lab7

Dedicato alla memoria di E. Gary Gygax

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN

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

DOMANDE? 0521 - 630320
VISITA IL SITO INTERNET www.25edition.it

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, D20, D20 SYSTEM, WIZARDS OF THE COAST, MANUALE DEL GIOCATORE, GUIDA DEL DUNGEON MASTER, MANUALE DEI MOSTRI, D&D INSIDER, TUTTI I NOMI DEGLI ALTRI PRODOTTI WIZARDS OF THE COAST E I RISPETTIVI LOGO SONO MARCHI REGISTRATI WIZARDS OF THE COAST NEGLI STATI UNITI D'AMERICA E NELLE ALTRE NAZIONI. TUTTI I PERSONAGGI DI WIZARDS OF THE COAST, COMPRESI I RELATIVI NOMI E TRATTI DISTINTIVI SONO DI PROPRIETÀ DI WIZARDS OF THE COAST INC. QUESTO MATERIALE È PROTETTO DALLE LEGGI SUL DIRITTO D'AUTORE DEGLI STATI UNITI D'AMERICA. QUALSIASI RIPRODUZIONE O USO NON AUTORIZZATO DEL MATERIALE O DELLE ILLUSTRAZIONI CONTENUTE IN QUESTO VOLUME È PROIBITO SENZA L'ESPLICITO PERMESSO SCRITTO DI WIZARDS OF THE COAST INC. QUALSIASI SOMIGLIANZA A INDIVIDUI, ORGANIZZAZIONI, LUOGHI O EVENTI REALMENTE ESISTENTI È DA CONSIDERARSI PURAMENTE CASUALE. ©2008 WIZARDS OF THE COAST, INC.

VISITA IL NOSTRO SITO: WWW.WIZARDS.COM/DND

INDICE

1: COME DIVENTARE DM 4
Il gruppo di gioco 6
I giocatori 8
Il Dungeon Master 12
Regole del tavolo 14

2: CONDURRE IL GIOCO 16
Preparazione 18
Iniziare la sessione 19
Cronache di gioco 19
Modalità di gioco 20
Narrazione 22
Ritmo 24
Accessori 25
Fornire informazioni 26
Prove di abilità passive 26
Informare i giocatori 26
Rituali 27
Improvvisare 28
Conclusione 29
Risoluzione dei problemi 30
Insegnare il gioco 33

3: INCONTRI DI COMBATTIMENTO .. 34
Regole fondamentali del combattimento 36
Prontezza dei mostri 36
Sorpresa 36
Tirare per l'iniziativa! 38
Gestire i combattimenti 40
Dopo un incontro 41
Quando si conclude un incontro? . 41
Regole aggiuntive 42
Azioni non coperte dalle regole .. 42
Copertura 43
Movimento forzato e terreno 44
Combattimento acquatico 45
Combattimento in sella 46
Volare 47
Malattia 49
Veleno 50

4: COSTRUIRE GLI INCONTRI .. 52
Ruoli dei mostri 54
Componenti degli incontri 56
Livello dell'incontro 56
Ricompensa bersaglio in PE 57
Archetipi degli incontri 58
Branco di lupi 58
Comandante e truppe 58
Controllo del campo di battaglia .. 58
Covo del drago 58
Doppia linea 59
Ambientazioni degli incontri 60
Elementi del terreno 60
Terreni e ruoli 62
Esempi di terreno comune 64
Terreni esterni 66
Fonti di luce 67
Visione e sensi speciali 67
Esempi di terreno fantastico 67

5: INCONTRI DI INTERAZIONE .. 70
Sfide di abilità 72
Progettare le sfide di abilità 72
Prove contrapposte 74
Interrompere una sfida di abilità .. 75
Esempi di sfide di abilità 76
Enigmi 81
Usare gli enigmi 81
Progettare gli enigmi 82
Trappole e pericoli 85
Usare trappole e pericoli 87
Esempi di trappole e pericoli 87

6: AVVENTURE 94
Avventure pubblicate 96
Risoluzione dei problemi 98
Costruire un'avventura 100
Imprese 102
Assortimento degli incontri 104
Ambientazioni delle avventure ... 106
Personalità dell'ambientazione 108
Definire i dettagli 110
Mobili e altri elementi 111
Tracciare la mappa del luogo ... 112
Ambientazioni esterne 114
Avventure basate sugli eventi .. 115
Cast dei personaggi 116
Alleati come personaggi extra .. 116

7: RICOMPENSE 118
Punti esperienza 120
Imprese 122
Pietre miliari 123
Tesoro 124
Tesori monetari 124
Gemme 124
Oggetti d'arte 124
Oggetti magici 125
Assegnare tesori 125
Pacchetti del tesoro 126

8: CAMPAGNE 130
Campagne pubblicate 132
Tema della campagna 134
Super avventure 138
Storia della campagna 140
Iniziare una campagna 142
Partire a un livello più alto 142
Condurre una campagna 144
Ranghi di gioco 146
Concludere una campagna 147

9: IL MONDO 148
Il mondo di D&D 150
Civiltà 152
Disegnare la mappa di un insediamento 154
Cerchi di teletrasporto 156
Le terre selvagge 158
Tempo atmosferico 158
Pericoli ambientali 158
Fame, sete e soffocamento 159
I piani 160
Gli dèi 162
Artefatti 164
L'Ascia dei Signori dei Nani 165
La Cotta Invulnerabile di Arnd . 167
La Mano di Vecna 168
L'Occhio di Vecna 169
Linguaggi 171

10: STRUMENTI DEL DM 172
Personalizzare i mostri 174
Aumentare o diminuire il livello .. 174
Aggiungere equipaggiamento .. 174
Archetipi 175
Archetipi funzionali 176
Archetipi di classe 182
Creare i mostri 184
Passi per l'ideazione dei mostri .. 184
Mostri d'elite e solitari 184
Creare i PNG 186
Passi per l'ideazione dei PNG .. 187
Bonus di livello e soglia magica .. 187
Creare regole della casa 189
Ideazione delle regole 189
Esempi di regole della casa 189
Colpo maldestro 189
Successo e fallimento critico .. 189
Dungeon casuali 190
Incontri casuali 193

11: FALLCREST 196
Il paese di Fallcrest 198
La valle del Nentir 206
Coinvolgere i giocatori 208
Il Palazzo dei Coboldi 210

CARTE COMBATTIMENTO ... 220

INDICE ANALITICO 221

GRIGLIE DI BATTAGLIA 222

Come diventare DM

Nella maggior parte dei giochi c'è chi vince e c'è chi perde, ma il Gioco di Ruolo di Dungeons & Dragons è fondamentalmente un gioco di collaborazione. Il Dungeon Master (DM) interpreta i ruoli degli antagonisti dell'avventura, ma non è l'avversario dei personaggi giocanti (PG). Anche se il DM rappresenta tutto ciò che può ostacolare i PG (mostri, personaggi non giocanti o PNG, trappole e così via), desidera che i personaggi giocanti abbiano successo esattamente quanto gli altri giocatori. Tutti i giocatori collaborano per portare i personaggi alla vittoria. L'obiettivo del DM è di infondere maggiore sapore a questa vittoria ponendo sfide difficoltose quanto basta da costringere i giocatori a sforzarsi per superarle, ma non tanto difficili da sterminare tutti i personaggi.

Al tavolo da gioco, divertirsi è l'obiettivo più importante: ancora più importante del conseguimento della vittoria all'interno dell'avventura. È inoltre altrettanto fondamentale che tutti al tavolo da gioco possano contribuire e possano divertirsi, e che i personaggi giocanti collaborino tra loro all'interno dell'avventura.

Questo capitolo è composto dalle sezioni seguenti.

- **Il gruppo di gioco:** Questa sezione illustra al DM le componenti di gioco necessarie per giocare a D&D.
- **I giocatori:** Come capire gli altri giocatori, aiutarli a mettere assieme un gruppo efficace di avventurieri e condurre il tipo di gioco a loro più gradito.
- **Il Dungeon Master:** Come comprendere il ruolo di un DM nel gioco e il tipo di gioco più gradito da condurre.
- **Regole del tavolo:** Alcune regole di comportamento al tavolo da gioco su cui il DM e i giocatori dovrebbero accordarsi, da applicare durante le sessioni.

RALPH HORSLEY

IL GRUPPO DI GIOCO

Cosa serve per giocare a D&D? Il cuore del gruppo di gioco è composto dai giocatori, che interpretano i loro personaggi nelle avventure preparate dal Dungeon Master. Ogni giocatore contribuisce a rendere il gioco divertente e a dare vita a un mondo fantastico. Oltre ai giocatori, per giocare a D&D il DM ha bisogno di uno spazio dove giocare, dei libri delle regole e di vario materiale come i dadi, i fogli di carta, le matite, una griglia di battaglia e alcune miniature. Questo è più che sufficiente per giocare, ma è possibile aggiungere altri accessori a proprio piacimento (schede dei personaggi, spuntini) o potenziare il gioco con vari supporti digitali (disponibili sul sito www.dndinsider.com).

GIOCATORI

I giocatori di D&D possono rivestire due ruoli diversi nel gioco: i personaggi o il Dungeon Master. Un ruolo non esclude necessariamente l'altro: un giocatore può interpretare un personaggio in una partita e dirigere il gioco per gli altri personaggi in un'altra partita. Anche se tutti coloro che prendono parte al gioco tecnicamente sono dei giocatori, in questo libro solitamente si intendono come giocatori coloro che controllano i personaggi giocanti.

D&D è un gioco di immaginazione, incentrato su mondi e creature fantastiche, sulla magia e sull'avventura. Si comincia trovando un posto che possa ospitare comodamente i libri, i dadi e le mappe, dove radunarsi assieme agli amici per prendere parte a una storia collettiva. È come un film d'azione fantastico, di cui i personaggi sono i protagonisti. La storia si sviluppa mano a mano che i personaggi prendono decisioni e agiscono: è da loro che dipende cosa accadrà in seguito!

Un gruppo da sei giocatori: Le regole del gioco presumono che il gruppo sia composto da sei giocatori: il DM più altri cinque giocatori.

Più o meno di sei: Giocare con quattro o sei giocatori (più il DM) è facile, e bastano alcune modifiche minori. Nel caso di gruppi più o meno numerosi, tuttavia, sarà necessario alterare alcune regole di questo volume per calibrare il gioco a dovere.

Se il gruppo è composto soltanto da due o tre giocatori, non è possibile coprire tutti i **ruoli** del gruppo (vedi "Coprire i ruoli dei personaggi," pagina 10, e "Ruolo del personaggio," pagina 15 del *Manuale del Giocatore*) e diventa più difficile vincere gli incontri di combattimento, anche se l'incontro viene calibrato per un gruppo più piccolo. Se i personaggi sono più di sei, il gruppo diventa poco pratico da gestire e tende a scindersi in più sottogruppi. Alcuni trucchi e suggerimenti per gestire un gruppo numeroso sono riportati nella sezione "Dimensioni del gruppo," nel Capitolo 2 (pagina 31), ma se il gruppo si fa troppo numeroso, la cosa migliore da fare è dividerlo in due gruppi che giocheranno separatamente.

SUGGERIMENTI DAI PROFESSIONISTI

Negli anni in cui ero un giocatore di D&D ho giocato nelle classi del liceo, a scuola, nelle biblioteche pubbliche, nello scantinato dei miei genitori, in sala da pranzo, sdraiato sul letto, incastrato su tavolini piccolissimi, a casa mia, a casa di molti amici e nelle sale riunioni della compagnia. Le lavagne cancellabili (o le lavagne di ardesia a scuola) si rivelarono molto utili. In genere preferisco i luoghi privati, dove è possibile celebrare un colpo critico andato a segno col clamore che merita.

- James Wyatt

IL DUNGEON MASTER

Uno dei giocatori riveste un ruolo speciale nel gioco di D&D. Il Dungeon Master controlla il ritmo della storia e dirige le azioni nel corso del gioco. Non è possibile giocare a D&D senza un DM.

Cosa fa un DM?: Il Dungeon Master interpreta molti ruoli nel corso di una sessione di gioco. È l'arbitro che applica le regole, il narratore, colui che interpreta vari personaggi e il creatore principale del mondo di gioco, della campagna e dell'avventura.

Chi deve fare il DM?: Chi deve essere il Dungeon Master all'interno del gruppo di gioco? Chiunque voglia farlo! La persona più abile nel radunare un gruppo di giocatori e nel gestire il gioco in genere tende a diventare automaticamente il DM, ma non deve essere necessariamente così.

I Dungeon Master possono collaborare, scambiarsi di posto o passare il testimone: Il ruolo del Dungeon Master non deve essere un impegno che coinvolga un singolo individuo nei tempi lunghi e per tutta la campagna. Molti gruppi di gioco di successo cambiano il DM di tanto in tanto. Si alternano nella gestione delle campagne, passando da un DM all'altro dopo qualche mese, oppure si alternano da un'avventura all'altra nel giro di poche settimane.

MATERIALE

Cosa serve per giocare a D&D?

COSA SERVE PER GIOCARE

- Un posto dove giocare
- Libri delle regole
- Dadi
- Carta e matite
- Griglia di battaglia o *Dungeon Tiles di D&D*
- Schermo del Dungeon Master
- *Miniature di D&D*

ACCESSORI UTILI

- Schede dei personaggi
- Spuntini
- Computer portatili, PDA, smart phone o macchine fotografiche digitali
- *D&D Insider*

Un posto dove giocare: Lo spazio minimo necessario per giocare a D&D deve consentire a tutti i giocatori del gruppo di stare seduti. Nella maggior parte dei casi, è necessario anche un tavolo attorno a cui tutti possano sedere. Il tavolo serve anche per poggiare la griglia di battaglia e le miniature, per tirare i dadi, per scrivere sulle schede dei personaggi e per tenere a portata di mano i

libri e i fogli di carta. È sufficiente radunare un po' di sedie attorno a un tavolo da pranzo o sistemarsi su qualche poltrona attorno a un tavolino da salotto. È possibile giocare senza un tavolo su cui disporre la griglia di battaglia, ma i combattimenti risulteranno più scorrevoli se tutti possono vedere dove si trova ogni cosa.

Libri delle regole: Il DM ha bisogno di una copia di tutti i manuali base necessari per giocare. Quanto meno ha bisogno di una copia del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del Dungeon Master* e del *Manuale dei Mostri*. I giocatori hanno bisogno di una copia del *Manuale del Giocatore* ciascuno; data la vasta gamma di poteri, talenti e oggetti a disposizione di ogni giocatore, il gioco risulta più scorrevole se ogni giocatore porta la propria copia del *Manuale del Giocatore* al tavolo da gioco.

Dadi: È necessario avere a portata di mano un buon assortimento di dadi. È consigliabile avere almeno tre dadi di ogni tipo. (Può sembrare eccessivo, ma quando giunge il momento di tirare 4d12+10 per determinare i danni da fuoco dell'arma a soffio di un drago rosso antico, disporre di più di un d12 risulta utile). Molti poteri prevedono l'uso di vari d6, d8 e d10. Ogni giocatore al tavolo dovrebbe inoltre disporre della propria serie di dadi poliedrici; quasi tutti i giocatori diventano molto affezionati ai propri dadi.

Carta e matite: Tutti dovrebbero avere carta e matite a portata di mano. Ad ogni round di combattimento, i giocatori hanno bisogno di tenere il conto dei punti ferita, delle penalità agli attacchi, dei bonus di difesa, delle conseguenze delle condizioni e di tutte le altre informazioni di gioco. Sia il DM che i giocatori hanno bisogno di prendere appunti su quanto accade nel corso dell'avventura, e i giocatori devono anche trascrivere i punti esperienza (PE) e i tesori acquisiti dai loro personaggi.

Griglia di battaglia: Una griglia di battaglia è un elemento molto importante per gestire gli incontri di combattimento, come spiegato nel *Manuale del Giocatore*. I *Dungeon Tiles di D&D*, un foglio in vinile su cui sia stata stampata una griglia o dei grossi fogli a quadretti possono svolgere le funzioni di una griglia di battaglia. La griglia dovrebbe essere composta da quadretti di 2,5 cm di lato. In teoria dovrebbe misurare come minimo 8 x 10 quadretti, ma una griglia di 11 x 17 quadretti o più grande ancora sarebbe preferibile.

Schermo del Dungeon Master: Questo accessorio raccoglie molte informazioni importanti in un unico punto assai pratico: proprio davanti al DM. Gli offre inoltre l'opportunità di celare agli occhi dei giocatori i tiri dei dadi e gli appunti che utilizza nel corso del gioco.

Miniature: È necessario utilizzare qualcosa da collocare sulla griglia di battaglia per indicare la posizione di ogni personaggio e ogni creatura che prenda parte all'incontro. Le *Miniature di D&D* sono la soluzione ideale. Queste miniature di plastica già dipinte sono rappresentazioni tridimensionali dei personaggi e dei mostri veri e propri che prendono parte alla battaglia.

Schede dei personaggi: Tutti i giocatori hanno bisogno di trascrivere da qualche parte le informazioni importanti relative ai personaggi. È possibile usare dei semplici fogli di carta, ma fotocopiare la scheda del personaggio fornita in fondo al *Manuale del Giocatore* (o usare le *Schede dei Personaggi di D&D* vendute separatamente) è più comodo. Alcuni giocatori trascrivono i loro poteri su dei cartoncini separati invece che sulla scheda del personaggio, per tenere conto più facilmente di quelli che sono già stati usati.

Spuntini: Gli spuntini non sono una componente necessaria del gioco di D&D, ma possono essere comunque un elemento importante. Avere cibo e bevande a portata di mano al tavolo da gioco contribuisce a mantenere tutti in forze. Chi tiene le sessioni di gioco di sera, dopo il lavoro o dopo la scuola, può cenare con i compagni di gioco prima di iniziare la sessione. In tal modo si può socializzare durante il pasto e concentrarsi più facilmente sui tiri dei dadi una volta che tutti hanno finito.

Computer, PDA, smart phone e macchine fotografiche digitali: Chi possiede un computer portatile, un assistente digitale personale (PDA) o uno smart phone può usarlo per prendere appunti e tenere il conto dei vari valori di gioco invece di usare carta e matite. I giocatori possono usare il computer per conservare e aggiornare le loro schede dei personaggi in vari formati di file e il DM può annotare con maggiore facilità gli eventi della campagna e gli incontri che ha preparato. Può anche usare una macchina fotografica digitale per memorizzare le posizioni di un combattimento che è necessario interrompere a metà svolgimento. È sufficiente osservare la foto per ricostruire la disposizione dei personaggi e dei mostri, e riprendere la battaglia là dove si è interrotta. È possibile anche fare delle foto istantanee del gioco in corso da caricare sul proprio blog o sul proprio sito, per condividerle con i membri del gruppo e con gli altri amici.

D&D Insider: Infine, è possibile ampliare le opzioni di gioco con un abbonamento a *D&D Insider* (D&DI), iscrivendosi al sito www.dndinsider.com, un supplemento online a integrazione della versione del gioco in carta e penna. D&DI offre una vasta raccolta di avventure pronte da giocare, nuove regole opzionali da sperimentare e numerosi strumenti online in grado di rendere il gioco più dinamico. È possibile usare D&DI per giocare a D&D su Internet, radunando amici sparsi per il resto del paese o del mondo attorno a un tavolo da gioco virtuale.

Divertirsi!

L'ultima componente essenziale di una partita di D&D è il divertimento. Non spetta al DM il compito di intrattenere i giocatori e assicurarsi che si divertano. *Tutti coloro che prendono parte al gioco hanno il dovere di mantenere il gioco divertente.* Tutti devono collaborare per sveltire le pratiche di gioco, mantenere l'atmosfera giusta, stabilire il giusto grado di interpretazione in cui il gruppo si trova a suo agio e dare vita al mondo di gioco attraverso la propria immaginazione. Tutti devono trattare gli altri giocatori con rispetto e considerazione: le liti personali e i contrasti tra i giocatori minano il divertimento.

Ognuno ha un concetto leggermente diverso del divertimento in D&D. Il "modo giusto" di giocare a D&D è soltanto quello che il DM e i suoi giocatori trovano divertente di comune accordo. Se tutti si presentano al tavolo con l'intenzione di dare un contributo al gioco, tutti si divertiranno.

I GIOCATORI

Tutti i giocatori partecipano a D&D per divertirsi, ma i vari tipi di persone trovano più divertenti certi aspetti del gioco rispetto agli altri. Quando il DM si prepara a dirigere il gioco per un gruppo di giocatori, dovrebbe comprendere le loro motivazioni: cosa gradiscono del gioco e cosa li rende più felici durante il gioco. In tal modo, può più facilmente costruire un gruppo di giocatori in armonia e dirigere un tipo di gioco divertente per tutti.

Motivazioni dei giocatori

Molti giocatori prediligono vari aspetti del gioco in momenti diversi. Per praticità, i tipi di giocatori sono stati ripartiti in base alle loro motivazioni: animatori, assetati di potere, attori, distruttori, esploratori, narratori, osservatori e pensatori.

Animatore

A un animatore piace far capitare le cose. Non ha pazienza per i piani meticolosi e le lunghe discussioni. Potrebbe aprire un forziere su cui sia stata palesemente collocata una trappola "soltanto per vedere cosa succede". Provoca i rappresentanti delle autorità e apre le porte dei dungeon per far entrare altri mostri in un combattimento già fin troppo impegnativo. L'animatore ama indulgere nel brivido fornito dai rischi più grandi e a volte anche da una scelta palesemente sbagliata.

L'animatore può avere un influsso distruttivo, ma può anche essere molto divertente per gli altri giocatori. È raro che il ritmo rallenti quando nel gruppo è presente un animatore, e spesso le storie raccontate a fine sessione parlano proprio della nuova follia che l'animatore ha scatenato quella settimana.

UN ANIMATORE...

- Ama dare il via agli eventi.
- Corre rischi incredibili e fa scelte sbagliate deliberatamente.
- Adora i combattimenti e detesta non avere niente da fare.
- Prende una scelta decisiva quando la situazione rischia di bloccarsi.

PER COINVOLGERE L'ANIMATORE...

- Includere incontri e oggetti che incoraggino la sperimentazione.
- Lasciare che le sue azioni mettano i personaggi nei guai, ma senza ucciderli tutti.
- Allestire incontri con dei personaggi non giocanti pestiferi quanto lui.

EVITARE CHE L'ANIMATORE...

- Faccia uccidere il resto del gruppo.
- Attacchi gli altri PG o i loro alleati.

Assetato di potere

Un assetato di potere vive per avanzare di livello e adora le fantastiche capacità che ogni nuovo livello gli fornisce. Sconfigge i mostri per impadronirsi dei loro oggetti e per usare quegli oggetti contro i nemici futuri. La storia e l'interpretazione sono fattori secondari rispetto all'azione e ai poteri conferiti dalle capacità e dagli oggetti magici. In buona parte dei giocatori si nasconde una parte dell'assetato di potere. Alcuni degli elementi che stanno alla base di D&D sono proprio l'incremento di potere e l'uso di quel potere per compiere gesta straordinarie. Non c'è niente di male ad appassionarsi a questo aspetto del gioco.

UN ASSETATO DI POTERE...

- Ottimizza i tratti del personaggio relativi alle sue prestazioni in combattimento.
- Spulcia ogni supplemento in cerca delle opzioni più vantaggiose per il suo personaggio.
- Dedica meno tempo agli aspetti narrativi e di interpretazione.
- Predilige gli incontri di combattimento a quelli di altro tipo.

PER COINVOLGERE L'ASSETATO DI POTERE...

- Accentuare le ricompense di taglio narrativo, come ad esempio i PE previsti per le imprese.
- Usare un oggetto magico da lui desiderato come aggancio per un'avventura.
- Includere incontri che pongano l'enfasi sui tratti migliori del suo PG.

EVITARE CHE L'ASSETATO DI POTERE...

- Diventi di gran lunga più potente rispetto agli altri personaggi.
- Cerchi di accaparrarsi di più tesori di quanto gli spetti.
- Consideri gli altri personaggi i suoi lacché.

Attore

All'attore piace fingere di essere il suo personaggio. Si concentra su quegli sviluppi del personaggio che non hanno nulla a che fare con numeri e poteri, e si sforza di fare apparire il suo personaggio come una persona reale in un mondo fantastico. Gli piace interagire con il resto del gruppo, con i personaggi e i mostri del mondo di gioco e con il mondo fantastico in generale, parlando "nel personaggio" e descrivendo le azioni del suo personaggio in prima persona.

L'attore predilige gli elementi di gioco narrativi rispetto a quelli meccanici. A differenza del narratore, dà maggior valore alle motivazioni e alla personalità del proprio personaggio rispetto agli altri elementi narrativi.

UN ATTORE...

- Fornisce il background del suo PG, sottolineandone la personalità.
- Gioca in base alle motivazioni del suo personaggio.
- Preferisce le scene in cui può interpretare il suo personaggio.
- Spesso predilige gli incontri sociali ai combattimenti.

PER COINVOLGERE L'ATTORE...

- Si agevola lo sviluppo della personalità e del background del suo personaggio.
- Si allestiscono incontri di interpretazione.
- Si enfatizzano i tratti caratteriali del suo personaggio in determinate occasioni.
- Si recluta il giocatore affinché collabori a creare nuovi spunti narrativi nella campagna.

EVITARE CHE L'ATTORE...

- Annoi gli altri giocatori parlando con qualsiasi personaggio e con qualsiasi creatura incontrata.
- Giustifichi eventuali azioni di disturbo come "azioni tipiche del personaggio".

Distruttore

Il distruttore è simile all'assetato di potere, ma è ancora più facile da compiacere. La cosa che gli dà più piacere è prendere a calci i mostri. Forse lo fa per scaricare un po' di aggressività in modo innocuo, o forse gli piace sentirsi superiore in qualcosa. Forse trae piacere dall'idea di poter impartire una punizione ai malvagi.

I combattimenti di D&D sono carichi di tensione. Ben pochi aspetti del gioco mettono in pericolo un personaggio con altrettanta intensità. Sconfiggere i cattivi è una chiara dimostrazione di successo. A quasi tutti i giocatori piacciono, in una certa misura, questi elementi di D&D, ma il distruttore li antepone a ogni altro aspetto.

UN DISTRUTTORE...

- Ottimizza il suo personaggio come un assetato di potere.
- Potrebbe scegliere le opzioni più semplici che lo conducano più in fretta all'azione.
- Dedica meno tempo agli elementi narrativi e di interpretazione.
- Vuole combattere i mostri e compiere gesta audaci a ogni occasione.

PER COINVOLGERE UN DISTRUTTORE...

- Far scattare una battaglia inaspettata quando sembra annoiarsi.
- Rendere alcune battaglie molto semplici e altre molto complesse.
- Descrivere a tinte vivaci la distruzione causata dai suoi poteri.
- Incaricarlo di occuparsi dell'ordine di iniziativa durante il combattimento.

EVITARE CHE IL DISTRUTTORE...

- Rovini le avventure uccidendo quei mostri con cui i personaggi dovrebbero parlare.
- Trascuri gli incontri sociali e le sfide di abilità per affrettarsi a giungere al combattimento successivo.

Esploratore

A un esploratore piace visitare nuovi luoghi del mondo fantastico in cui si muove e incontrare le creature che lo popolano, sia quelle amiche che quelle crudeli. Tutto ciò di cui l'esploratore ha bisogno è la promessa di un luogo interessante o di una cultura diversa, e partirà per visitare quel posto.

L'esploratore vuole sperimentare le meraviglie che il mondo di gioco ha da offrire. E vuole anche sapere che esiste ancora altro da scoprire. Insiste per avere più dettagli possibile: i nomi giusti dei luoghi e dei personaggi, descrizioni accurate dell'ambiente e almeno una vaga idea di cosa si trova oltre la prossima collina. A volte si interessa anche alla trama dell'avventura e alle motivazioni del suo personaggio. (L'esploratore è una figura molto vicina all'attore e al narratore.) Le meraviglie che non sono ancora state scoperte sono ciò che rende più felice l'esploratore.

UN ESPLORATORE...

- Va in cerca di nuove esperienze all'interno dell'ambientazione del gioco.
- Adora apprendere fatti nascosti e rinvenire luoghi e oggetti perduti.
- Mette l'atmosfera al pari della storia e dei combattimenti.
- Porta avanti la trama dimostrandosi sempre disposto a partire.

PER COINVOLGERE L'ESPLORATORE...

- Includere degli elementi che incoraggino l'esplorazione all'interno di un incontro.
- Ricompensare la curiosità e la disponibilità a esplorare.
- Fornire descrizioni ricche, usare mappe e altri accessori sgargianti.
- Reclutarlo affinché tracci le mappe per conto del gruppo.

EVITARE CHE L'ESPLORATORE...

- Usi le conoscenze del mondo di gioco per proprio tornaconto personale.
- Annoi gli altri giocatori e non sfinisca il DM con la sua costante richiesta di dettagli.

Narratore

Il narratore è un giocatore che predilige l'aspetto narrativo del gioco in sé rispetto alle motivazioni personali e ai tratti caratteriali di un singolo personaggio. Questo giocatore vede il gioco come una lunga cronistoria degli eventi di quel mondo fantastico, e desidera vedere come si sviluppa questa storia.

Per un narratore, le regole esistono soltanto per fungere da supporto allo sviluppo della storia. Crede che nei casi in cui le regole si rivelino un ostacolo, la narrazione dovrebbe avere la precedenza. Un compromesso per il bene della storia è più importante delle motivazioni di ogni singolo personaggio.

UN NARRATORE...

- Spesso fornisce un background molto dettagliato del suo PG.
- Lavora duramente per assicurarsi che il suo personaggio abbia un posto nella trama.
- Gradisce le scene più teatrali e la presenza di personaggi ricorrenti.
- Predilige le avventure che contengano una trama di qualche tipo.

PER COINVOLGERE IL NARRATORE...

- Facilitare lo sviluppo del background del suo PG.
- Usare il suo background per tratteggiare alcune avventure e alcuni personaggi non giocanti.
- Dotare almeno di una minima trama ogni avventura.
- Incaricarlo di trascrivere gli eventi e gli incontri più importanti.

EVITARE CHE IL NARRATORE...

- Insista per mettere il suo personaggio al centro della storia.
- Imponga agli altri personaggi come agire per non contraddire la sua idea della storia.

Osservatore

Un osservatore è un giocatore casuale che partecipa al gioco per poter prendere parte a un evento sociale. Un osservatore potrebbe essere timido, o semplicemente abituato a stare sulle sue. Gli piace essere parte del gruppo, ma non ci tiene a essere coinvolto in modo particolare, e non vuole essere né troppo assertivo né troppo preso dai dettagli del gioco, dalle regole o dalla storia. Gli piace giocare per essere parte di un gruppo.

UN OSSERVATORE...

- Si mostra sempre presente come parte del gruppo.
- Aiuta a dirimere le dispute dimostrando di non essere troppo attaccato al gioco.
- Spesso copre un vuoto nel gruppo dei PG, rendendo l'esperienza più divertente.

PER COINVOLGERE UN OSSERVATORE...

- Non costringerlo mai a essere più coinvolto di quanto non voglia.
- Accettare il suo ruolo di osservatore.
- Spronarlo quando se ne presenta la necessità.

EVITARE CHE UN OSSERVATORE...

- Distragga gli altri giocatori con la TV, un videogioco o navigando su internet.
- Scompaia dal tavolo nei momenti cruciali.

Pensatore

A un pensatore piace prendere le decisioni con prudenza, riflettere sulle sfide e individuare il modo migliore per superarle. È soddisfatto quando la sua pianificazione conduce al successo correndo il minimo rischio possibile e senza utilizzare troppe risorse.

Risolvere una sfida un modo creativo per il pensatore è più importante che potenziare il proprio personaggio o cimentarsi nell'interpretazione. Anzi, il pensatore predilige una tattica sensata alle azioni dettate dall'immedesimazione o alle battaglie incentrate sulla forza bruta.

UN PENSATORE...

- Affronta ogni sfida come un enigma da risolvere.
- Sceglie le sue azioni attentamente al fine di ottenere il miglior risultato possibile.
- È ben contento di vincere senza grandi azioni, gesti teatrali o momenti di tensione.
- Preferisce avere tempo per valutare le opzioni piuttosto che agire fulmineamente.

PER COINVOLGERE IL PENSATORE...

- Includere degli incontri che richiedano la risoluzione di un problema tramite le abilità.
- Ricompensare le tattiche e la pianificazione con dei benefici interni al gioco.
- Di tanto in tanto, lasciare che un piano intelligente conduca a una vittoria schiacciante.
- Reclutarlo affinché sia di aiuto nel creare nuove imprese.

EVITARE CHE IL PENSATORE...

- Dica costantemente agli altri giocatori cosa fare.
- Arresti il ritmo del gioco per valutare tutte le opzioni tattiche possibili.

Formare un gruppo

Per formare un gruppo di avventurieri non basta mettere insieme qualche giocatore e usare i personaggi da essi creati. La formazione di un gruppo prevede che i giocatori prendano parte alla storia della campagna e ai dettagli relativi al mondo di gioco. È anche la prima occasione in cui i giocatori apprendono l'importanza della collaborazione.

Coprire i ruoli dei personaggi

Il *Manuale del Giocatore* descrive i quattro ruoli dei personaggi: assalitore, controllore, difensore e guida (vedi pagine 15-16 del *Manuale del Giocatore*). Al momento di creare dei nuovi personaggi, i giocatori dovrebbero discutere dei ruoli che preferiscono interpretare e mettersi d'accordo per coprire tutti i ruoli tramite i personaggi creati, in modo da garantire che le capacità del gruppo siano equilibrate. Altrimenti, il gruppo potrebbe ritrovarsi composto da cinque assalitori.

Cosa succede se un gruppo non riesce a coprire tutti i ruoli?

Nessun assalitore: L'assenza di un assalitore è forse quella più facile da coprire. Il difensore e il controllore potrebbero essere costretti a trovare nuovi modi per incrementare i danni inferti e abbattere i mostri più velocemente. I bruti nemici, dotati dei loro numerosi punti ferita, e gli artiglieri, collocati nelle postazioni meno accessibili, diventeranno una minaccia più seria per il gruppo.

Nessun controllore: L'assenza di un controllore può rendere il difensore più libero di muoversi per il campo di battaglia, dal momento che il difensore non ha più un alleato debole da proteggere. Tuttavia, come nel caso dell'assalitore, l'assenza di un controllore significa che i mostri dureranno più a lungo. Specialmente i gruppi di mostri più grossi e i gregari sopravvivranno più a lungo in assenza di un controllore, che riesce a danneggiare svariate creature con un singolo attacco.

Nessun difensore: Senza un difensore, il controllore del gruppo sarà particolarmente vulnerabile e gli assalitori potrebbero essere costretti a rinunciare a parte della loro mobilità. La guida può svolgere alcuni dei ruoli tipici del difensore. I soldati nemici riusciranno a controllare meglio il campo di battaglia e i bruti nemici risulteranno particolarmente pericolosi per i personaggi.

Nessuna guida: Quando il gruppo è privo di una guida, è meno efficace a livello globale e le guarigioni in combattimento risulteranno sia più difficoltose che meno consistenti. Un paladino può contribuire a coprire l'assenza della guida, fornendo forme limitate di guarigione e potenziando il resto del gruppo. Saranno le pozioni guaritrici a consentire ai personaggi di accedere ai loro impulsi curativi durante i combattimenti. I controllori e le guide nemiche avranno una maggior influenza sulla battaglia.

Background del gruppo

All'inizio di una nuova campagna, il DM dovrebbe discutere con i giocatori per inserirli nel mondo e nella storia che egli intende narrare. In pratica, dovrebbe fornire al gruppo alcuni parametri. Ad esempio, potrebbe spiegare che il gioco avrà inizio nel paese di Fallcrest, e che ci sarà bisogno che tutti i personaggi siano cresciuti in quel paese. Oppure potrebbe chiedere a ogni giocatore di fornire una ragione per cui il suo personaggio è giunto a Fallcrest da un'altra località. Poi potrebbe chiedere ai giocatori di stabilire come fanno i loro personaggi a conoscersi tra loro, in modo da poter stabilire dei rapporti fin dall'inizio del gioco.

I rapporti iniziali tra i giocatori possono essere di qualsiasi tipo, in base ai gusti dei giocatori. Forse due personaggi sono fratelli, oppure sono stati rivali in modo amichevole fin dall'infanzia. Un personaggio potrebbe

SUGGERIMENTI DAI PROFESSIONISTI

Nel *Manuale del Giocatore* viene accennata una storia che parla del dragonide paladino Donaar, che porta con sé un pezzo del guscio da cui è uscito. Quella storia nasce proprio da questa procedura di creazione del background. Il giocatore, leggendo la descrizione di allora dei dragonidi, esclamò "Sono uscito da un uovo? Posso portare un pezzo del guscio con me?" E così è nato un interessante dettaglio culturale riguardo ai dragonidi in quel mondo di gioco.

- James Wyatt

avere salvato la vita dell'altro. Due personaggi potrebbero avere prestato servizio nella milizia cittadina in precedenza o avere lavorato assieme come guardie carovaniere. Forse tutti i personaggi sono nati in una città diversa, che è stata distrutta quando erano soltanto dei bambini, cosa che ha costretto le loro famiglie a rifugiarsi in un altro paese.

I rapporti tra i personaggi possono anche emulare i rapporti tra i giocatori nella vita reale. Ad esempio, se due giocatori sono imparentati, potrebbero decidere che anche i loro personaggi lo siano, oppure che siano amici d'infanzia.

Il DM dovrebbe incoraggiare ogni giocatore a stabilire un collegamento almeno con altri due personaggi. Questi collegamenti creeranno una rete di rapporti che darà ai personaggi un ottimo motivo (nel mondo di gioco) per collaborare come gruppo di avventurieri. Offriranno inoltre molto materiale da sviluppare a livello di interpretazione e forniranno al DM numerosi spunti per le avventure future.

Dettagli della campagna

Quando il DM collabora con i giocatori per creare dei collegamenti tra i loro personaggi, li invita anche a condividere il processo creativo del mondo della campagna. Se i giocatori decidono che i loro personaggi hanno lavorato assieme come mercenari, ad esempio, potranno aiutare il DM a definire i dettagli delle missioni a cui hanno preso parte e il motivo che li ha spinti a intraprendere una carriera di avventurieri.

Ogni giocatore può inoltre aiutare il DM a stabilire i dettagli relativi alle varie razze del gioco, al loro posto nel mondo e ai loro tratti culturali. Se un giocatore che interpreta un dragonide paladino di Erathis (la dea della civiltà) vuole essere un esule proveniente da una remota città-stato ancora popolata da un grosso numero dragonidi, il DM può sviluppare quell'idea. Una visita alla città può diventare un emozionante evento di un'avventura futura. Qual è il ruolo della chiesa di Erathis in città? È una divinità importante di laggiù, oppure è stata proprio la devozione del personaggio nei confronti di Erathis a condurlo all'esilio?

Naturalmente, il DM avrà già le sue idee riguardo al mondo della campagna. Definire i dettagli può essere un compito da condividere con i giocatori, ma il DM può sempre riprendersi tutto il controllo che desidera. Potrebbe decidere che nel suo mondo i tiefling sono una razza estremamente rara e di cui tutti diffidano. In tal caso, tuttavia, dovrà assicurarsi che i giocatori lo sappiano prima che qualcuno decida di interpretare un personaggio tiefling. Se il DM sa che la foresta nei pressi dell'area dove ha inizio la campagna è stata bruciata e gli elfi che la popolavano sono stati costretti a migrare nelle terre degli umani, dovrà informare i giocatori di questo.

Se il DM non ha ancora definito alcuni dettagli della storia, tuttavia, i giocatori possono aiutarlo a farlo. Chi ha distrutto la foresta degli elfi? Se non è importante per il progetto del Dungeon Master riguardo alla campagna, può benissimo essere il giocatore che interpreta un elfo a pensare a un colpevole. Se un giocatore decide di interpretare un tiefling, forse può avere una buona idea sul perché questa razza è così temuta, oppure creare un clan di mercanti tiefling che si sono guadagnati il rispetto riluttante degli umani vicini, o che hanno creato una rete nascosta di tiefling per aiutarsi a vicenda a far fronte all'odio e ai pregiudizi.

Usare il background dei personaggi

Se i giocatori creano dei background dettagliati per i loro personaggi, il DM dovrebbe premiare loro sforzi. Potrà usare i loro background per creare imprese e avventure, e inventare situazioni in cui i loro background si riveleranno utili. Un personaggio cresciuto da un fabbro potrebbe essere venuto a conoscenza di informazioni importanti dal fabbro della baronessa... o avere notato che una serratura di metallo molto importante è stata forgiata in modo particolare. I giocatori dovrebbero beneficiare di informazioni importanti grazie alla loro storia passata, come ad esempio, l'ubicazione di un santuario o di un luogo magico in particolare che figuri nelle leggende della loro terra.

Va però tenuto a mente un piccolo avvertimento: prima o poi, i background di tutti i personaggi dovrebbero diventare importanti in qualche modo. Una campagna non dovrebbe mai ruotare attorno alla storia di un solo personaggio.

IL DUNGEON MASTER

Qualsiasi sport basato sulla competizione prevede un arbitro. La sua presenza è necessaria. Serve qualcuno che segua il gioco in modo imparziale per assicurarsi che tutti rispettino le regole.

Il ruolo del Dungeon Master ha qualche elemento in comune con quello dell'arbitro. Se tutti i mostri di un incontro fossero controllati da un giocatore e tutti gli avventurieri da un altro giocatore, la presenza di un arbitro sarebbe necessaria per assicurarsi che entrambe le squadre giochino correttamente e per risolvere le possibili dispute. D&D non è un gioco di competizione diretta in questi termini, ma il DM funge simultaneamente da giocatore che controlla tutti i mostri e da arbitro.

Il ruolo di arbitro significa che il DM funge da mediatore tra le regole e i giocatori. Un giocatore dice al DM cosa vuole fare e il DM risponde spiegando al personaggio che tipo di prova deve effettuare e fissando mentalmente il numero bersaglio. Se un giocatore dice al DM che il suo personaggio vuole menare un colpo d'ascia su un orco, il DM risponde, "Fai un tiro per colpire," e nel frattempo controlla la Classe Armatura dell'orco.

Questo è un esempio talmente elementare che la maggior parte dei giocatori lo dà per scontato e non aspetta nemmeno che il DM richieda un tiro per colpire. Ma se un giocatore annuncia che intende rovesciare un braciere di carboni ardenti sulla faccia dell'orco, il DM dovrà prendere alcune decisioni in fretta. Quanto è difficile rovesciare un pesante braciere in bronzo? "Fai una prova di Forza," potrebbe essere la sua risposta, stabilendo mentalmente la CD a 15. Se la prova di Forza ha successo, il DM dovrà anche decidere che effetto ha una manciata di carboni ardenti sulla faccia dell'orco; potrebbe stabilire che l'orco subirà 1d6 danni da fuoco e una penalità di -2 ai tiri per colpire per un round.

A volte interpretare le regole significa anche doverle imporre ai giocatori. Se un giocatore annuncia al DM, "Voglio caricare quest'orco quassù," il DM potrebbe essere costretto a rispondere, "Non puoi fare una carica, l'orco è troppo lontano." Il giocatore dovrà allora tenere conto di queste informazioni aggiuntive e pensare a un piano diverso.

SUGGERIMENTI DAI PROFESSIONISTI

Quando ho iniziato a lavorare con Wizards of the Coast, mi ci è voluto diverso tempo prima che mi sentissi a mio agio al punto di condurre una partita per i miei colleghi, anche se con i miei amici a casa ero sempre io a fare il DM. Sapevano tutti le regole meglio di me, e non volevo essere colto in fallo facendo qualche stupido errore. Alla fine, ho superato questo timore. Quando ho qualche dubbio sul funzionamento di una regola, chiedo ai miei giocatori cosa ne pensano. Se faccio un errore, i miei giocatori me lo fanno notare con rispetto, e torno sui miei passi. Dal mio punto di vista, il DM è il giocatore che prepara l'avventura, progetta una campagna e gestisce i mostri e i PNG. Non voglio essere né un giudice né un arbitro, e i miei giocatori non si aspettano che io lo sia.

- James Wyatt

Tuttavia, non bisogna dimenticare che essere il DM non significa necessariamente dover conoscere tutte le regole. Se un giocatore tenta di compiere un'azione che il DM non sa come tradurre a livello di regole, il DM può chiedere l'opinione del resto del gruppo. Sarà necessario dedicare a questo scopo qualche minuto di tempo, ma in genere ciò consente di giungere a una risposta soddisfacente per tutti.

Alcuni DM temono di mettere in discussione la loro autorità e di dare adito ad accuse di parzialità chiedendo l'opinione dei giocatori. Ma al contrario, quasi tutti i giocatori apprezzano il fatto che il DM chieda la loro opinione e tendono a credere che le decisioni prese siano più eque quando viene tenuto in considerazione anche il loro parere.

STILE DEL DM

Qual è il modo giusto di fare il DM? Dipende dallo stile di ogni DM e dalle motivazioni dei giocatori. Bisogna tenere in considerazione i gusti dei giocatori, lo stile personale del DM, le regole del tavolo (vedi pagina 14), il tipo di gioco che si desidera gestire e la campagna in generale. Poi serve un momento per descrivere ai giocatori il tipo di gioco che il DM intende condurre. Anche loro dovranno dare il loro parere. Del resto, è anche il loro gioco. È bene porre le basi immediatamente, in modo che i giocatori possano fare le loro scelte consapevolmente e possano collaborare con il DM per mantenere il tipo di gioco desiderato.

Considerazioni sullo stile del DM		
Crudo	...oppure...	Cinematografico
Fantasy medievale	...oppure...	Anacronistico
Ridicolo	...oppure...	Serio
Spensierato	...oppure...	Teso
Audace	...oppure...	Prudente
Pianificato	...oppure...	Improvvisato
Generico	...oppure...	Tematico
Moralmente ambiguo	...oppure...	Eroico

Le considerazioni sopra elencate sono esempi estremi. Il DM predilige il realismo e le conseguenze più crude delle azioni oppure preferisce rendere il gioco più simile a un film d'azione? Preferisce mantenere l'atmosfera di fantasy medievale o inserire delle contaminazioni provenienti dal mondo moderno e dal modo di pensare contemporaneo (vale a dire degli anacronismi)? Preferisce mantenere un tono serio o creare situazioni umoristiche? Anche nelle situazioni serie, l'azione è di tipo spensierato o mira a creare situazioni di tensione? Le azioni risolutive sono quelle audaci, o i giocatori dovranno dimostrarsi riflessivi e prudenti? Il DM è abile nell'improvvisare o ha difficoltà a far fronte all'inaspettato? Il gioco comprende tutti gli elementi tradizionali di D&D o è incentrato su un tema specifico come ad esempio l'orrore? È un gioco adatto a tutte le età o prevede degli argomenti maturi? Il DM accetta le situazioni ambigue moralmente, come ad esempio consentire ai personaggi di giustificare i mezzi tramite il fine, o preferisce che aderiscano ai principi eroici più tradizionali quali la giustizia, il sacrificio e l'aiuto ai bisognosi?

La maggior parte delle sessioni di D&D tende agli stili della colonna di destra, ma esistono anche molte occasioni in cui si trova un equilibrio tra gli estremi. Tuttavia, una volta tenuto presente che le qualità della colonna di destra sono quelle che i giocatori di D&D tendono ad aspettarsi dal gioco, spetta solo al DM stabilire il tono che desidera mantenere.

Tipi di gioco

Esistono varie decisioni chiave che definiscono il tipo di gioco che il DM e i giocatori metteranno in piedi. La maggior parte delle sessioni di D&D è composta da una lunga campagna gestita da un singolo DM, che prepara una serie di avventure collegate assieme per formare un unico arco narrativo di respiro epico. Ma esistono anche delle ottime partite di D&D in cui i DM sono più di uno e la cui natura è più episodica rispetto a un unico arco narrativo: può trattarsi perfino di partite autoconclusive o di eventi da convention. Ognuno di questi modelli di gioco ha sia dei pregi che dei difetti.

Singolo DM: Un giocatore funge da DM per tutte le sessioni. È lui a concepire e preparare ogni avventura, nonché a occuparsi della trama portante di tutta la campagna e a mantenere la continuità.

UN SINGOLO DM FUNZIONA PERCHÉ...

- Tutti sanno già qual è il loro ruolo quando arriva il momento di giocare.

I PUNTI DEBOLI DI UN SINGOLO DM SONO...

- Una sola persona deve preparare molte cose.
- Se il DM non può giocare, non gioca nessuno.

DM multipli: Più di un giocatore può alternarsi al ruolo di DM per qualche sessione. Due o tre giocatori potrebbero passarsi il testimone, tutti nel gruppo potrebbero farlo a turno, oppure due giocatori potrebbero svolgere da DM in tandem. In una campagna, i DM dovranno collaborare per mantenere un minimo di continuità da una sessione all'altra e assicurarsi che le avventure facciano progredire la trama principale. Ogni giocatore dispone di un personaggio, ma quando per un giocatore giunge il turno di fare il DM, quel personaggio non prende parte all'avventura. Il personaggio, tuttavia, avanza di livello assieme a tutti gli altri.

I DM MULTIPLI FUNZIONANO PERCHÉ...

- Il lavoro di preparazione delle avventure viene ripartito tra più persone.
- Il senso di appartenenza allo stesso gruppo è più forte per tutti.
- Gli altri DM possono entrare in gioco in caso di assenze o di stanchezza.
- Anche i DM hanno un loro personaggio da interpretare.

I PUNTI DEBOLI DEI DM MULTIPLI SONO...

- La continuità a volte traballa.
- I personaggi entrano ed escono dal gruppo, e a volte è dura dare una spiegazione della loro assenza nella storia.
- Le avventure potrebbero apparire scollegate le une dalle altre.

Campagna: Una campagna è una serie di avventure interconnesse tra loro. Tutte assieme, queste avventure vanno a definire un obiettivo finale e uno o più temi ricorrenti. Nelle avventure potrebbero comparire nemici ricorrenti, trame complesse e forse un singolo grande manovratore i cui piani hanno dato forma a tutte le avventure della campagna.

UNA CAMPAGNA FUNZIONA PERCHÉ...

- Trasmette la sensazione di una grande storia epica e fantastica.
- Le azioni compiute in un'avventura hanno delle ripercussioni in quella successiva.

IL PUNTO DEBOLE DI UNA CAMPAGNA È...

- Se il DM si stanca, la storia rimarrà senza una conclusione.

Avventure singole: Un'avventura singola è come un episodio di una serie televisiva, in cui ogni settimana viene narrata una storia autoconclusiva. Il gioco potrebbe basarsi su una premessa che spieghi la natura delle avventure: i personaggi sono avventurieri mercenari, o forse esploratori che viaggiano per una terra sconosciuta e affrontano pericoli diversi. Potrebbero perfino essere archeologi e avventurarsi in un complesso di rovine dopo l'altro, in cerca di artefatti. Le avventure singole possono comunque avere una loro storia, anche senza fare capo a un'unica trama portante.

LE AVVENTURE SINGOLE FUNZIONANO PERCHÉ...

- Non è necessario inserire le avventure in una storia più grande.
- È più facile utilizzare le avventure pubblicate.

IL PUNTO DEBOLE DELLE AVVENTURE SINGOLE È...

- Varie avventure scollegate tra loro possono iniziare a sembrare prive di significato.

Gruppo fisso: Le sessioni a gruppo fisso sono semplicemente quelle in cui è lo stesso gruppo di giocatori a radunarsi di volta in volta, a intervalli regolari. Che si tratti di una volta alla settimana, una volta al mese o una volta all'anno, con dei vecchi compagni di gioco che tornano dai quattro angoli dello stato, un gruppo fisso infonde maggior continuità al gioco, anche se si tratta soltanto di avventure singole.

LE PARTITE A GRUPPO FISSO FUNZIONANO PERCHÉ...

- Ognuno conosce già gli altri con cui gioca.
- La familiarità favorisce la collaborazione.
- Una volta trovato lo stile di gioco gradito a tutti, è sufficiente mantenerlo.

IL PUNTO DEBOLE DI UN GRUPPO FISSO È...

- I giocatori non sperimentano mai nuove idee o stili di gioco diversi.

Partite autoconclusive ed eventi da convention: Qualsiasi situazione in cui un giocatore si ritrova a giocare con gente con cui non gioca normalmente rientra in questa categoria, che si tratti di un evento tenuto presso il negozio di giochi cittadino o una convention di giochi locale o nazionale. In genere è il DM a fornire i personaggi o a dire ai giocatori di usare un personaggio di un specifico livello. Il gruppo gioca una sola sessione, oppure una sola avventura, e poi il gioco si conclude.

Anche i gruppi già stabiliti possono giocare un'avventura autoconclusiva, magari con un tono diverso da quello del consueto stile del gruppo, per gustare qualcosa di diverso tra una lunga campagna e l'altra, o per divertirsi quando il DM regolare non è disponibile.

UNA PARTITA AUTOCONCLUSIVA FUNZIONA PERCHÉ...

- I giocatori collaudano qualcosa di diverso.
- Incontrano nuovi giocatori.
- Fanno nuove esperienze da applicare nelle loro partite regolari.

I PUNTI DEBOLI DI UNA PARTITA AUTOCONCLUSIVA SONO...

- Non conoscere le persone con cui si gioca.
- Il gioco o i giocatori che vi prendono parte potrebbero risultare sgradevoli.

REGOLE DEL TAVOLO

Quando si inizia a giocare a D&D, ogni gruppo di gioco deve stabilire alcune regole del tavolo, vale a dire regole che devono definire le responsabilità di ogni partecipante affinché il gioco rimanga divertente. Alcune regole del tavolo riguardano i possibili contrasti tra le necessità del gioco e quelle della vita reale, come ad esempio cosa fare quando un giocatore manca e non può interpretare il suo personaggio. Altre riguardano una scelta di comune accordo su come risolvere una situazione insolita (ad esempio, come considerare i risultati dei dadi in bilico).

Rispetto: Presentarsi al gioco, e farlo in tempo. Non lasciare che un'opinione diversa sfoci in una discussione a voce alta. Non insultare gli altri partecipanti al tavolo. Non toccare i dadi degli altri giocatori, se la cosa dà loro fastidio. Non lanciare dadi agli altri giocatori per fare dispetto.

Distrazioni: Se la partita ha un tono casuale e spensierato, non ci saranno problemi a vedere i giocatori alzarsi e allontanarsi dal tavolo da gioco di tanto in tanto. La maggior parte dei giocatori, tuttavia, è venuta per giocare a D&D... quindi, è meglio giocare a D&D. È meglio spegnere la televisione, lasciar perdere i videogiochi portatili e chiamare una baby sitter se diventa necessario. Limitando le distrazioni, sarà più facile entrare nel personaggio, godersi la storia e concentrarsi sul gioco.

Cibo: Mettersi d'accordo sul cibo nel corso della sessione può essere una buona idea. Meglio cenare prima di arrivare, o cenare tutti assieme? C'è un giocatore disposto a ospitare gli altri? Ci si accorda per una pizza o per del cibo da asporto? Chi porta spuntini e bibite?

Nomi dei personaggi: È meglio fissare alcune regole di base riguardo alla scelta dei nomi dei personaggi. In un gruppo composto da Sithis, Travok, Anastrianna e Kairon, un guerriero umano di nome Bob II è un pugno in un occhio. Specialmente se è identico a Bob I, il personaggio precedente, ucciso dai coboldi. Se tutti optano per un approccio umoristico al gioco, non c'è problema. Ma se il gruppo preferisce prendere i propri personaggi e i relativi nomi leggermente più sul serio, è meglio chiedere al giocatore di Bob di pensare a un nome migliore.

I nomi dei personaggi giocanti dovrebbero essere in sintonia tra loro in termini concettuali o di atmosfera, ma dovrebbero anche essere adatti al mondo della campagna. E lo stesso vale per i nomi inventati dal DM, quelli dei personaggi non giocanti e dei luoghi. Travok e Kairon non sono il genere di personaggi che va a visitare l'Isola della Gomma da Masticare o l'incantatore Filippo.

Giocatori assenti: Come intende regolarsi il gruppo in caso di giocatori assenti? Ecco alcune opzioni che possono fungere da soluzione.

- *Un altro giocatore controlla il personaggio del giocatore assente.* Questo non va fatto senza il permesso del giocatore assente. Il giocatore che controlla il personaggio extra dovrà fare del suo meglio per mantenerlo in vita e per usare le sue risorse con saggezza.
- *Il DM controlla il personaggio.* Controllare il personaggio del giocatore assente è un ulteriore lavoro in più da sbrigare per il DM, ma potrebbe funzionare. Il DM dovrà controllare il personaggio in modo sensato, come farebbe il giocatore assente.
- *Decidere che il personaggio non c'è.* Forse è possibile trovare una buona ragione per cui il personaggio non prende parte all'avventura, magari facendolo rimanere in città. In questo caso, il DM deve anche pensare a un modo per consentire al personaggio di riunirsi al gruppo, quando il giocatore tornerà.
- *Il personaggio passa in secondo piano:* Questa soluzione richiede che tutti facciano un passo indietro rispetto al mondo di gioco e sospendano temporaneamente l'incredulità, ma è il metodo più facile da applicare. È come glissare sulla questione. Tutti agiscono come se il personaggio non ci fosse, ma non cercano alcuna spiegazione interna al gioco per la sua assenza. I mostri non lo attaccano, e il personaggio ricambia il favore. Quando il giocatore ritorna, riprende dal punto in cui il gruppo è arrivato, come se non se ne fosse mai andato.

Personaggi multipli: Nella maggior parte dei casi, in una partita di D&D ogni giocatore controlla un personaggio. È in questo modo che il gioco funziona al suo meglio. Ogni giocatore usa la capacità di concentrazione di cui dispone per tenere conto delle cose che il suo personaggio è in grado di fare e manovrarlo in modo efficace. Ma se il gruppo di gioco è piccolo, il DM potrebbe consentire a uno o più giocatori di interpretare due personaggi.

Non bisogna costringere un giocatore riluttante a controllare due personaggi e non bisogna fare favoritismi consentendo soltanto a un giocatore di farlo. Uno dei personaggi potrebbe fungere ad esempio da mentore dell'altro, in modo che il giocatore abbia un buon motivo per concentrarsi soprattutto sull'interpretazione di uno di essi. Altrimenti, un giocatore potrebbe finire per tenere dei dialoghi surreali con se stesso (quando i due personaggi che interpreta hanno una conversazione tra loro) o rinunciare del tutto a ogni forma di interpretazione.

Un'altra situazione in cui può essere una buona idea manovrare più personaggi è una campagna ad alto tasso di mortalità. Se il gruppo è disposto a prendere parte a un gioco di questo tipo, ogni giocatore potrà controllare uno o perfino due personaggi aggiuntivi, pronti a subentrare qualora il personaggio principale morisse. Ogni volta che il personaggio principale avanza di livello, i due personaggi "di riserva" fanno altrettanto. Basta assicurarsi che i giocatori comprendano la natura del gioco e le indicazioni che il DM fornisce riguardo a questi personaggi di ripiego.

Dialoghi al tavolo: È una buona idea stabilire alcune tracce su come i giocatori potranno parlare al tavolo da gioco.

- Chiarire bene chi è che sta parlando: il personaggio o il giocatore fuori dal gioco?
- I giocatori possono offrire dei consigli se i loro personaggi sono assenti o sono svenuti?
- Un giocatore può fornire informazioni agli altri giocatori, come ad esempio quanti punti ferita gli rimangono?
- I giocatori possono rimangiarsi ciò che hanno appena detto riguardo a ciò che faranno i loro personaggi?

Tenersi pronti: Ogni round di combattimento richiede una certa dote di pazienza. Ogni giocatore non vede l'ora che giunga il suo turno. Se un giocatore non è pronto ad agire quando il giunge il suo turno, gli altri giocatori possono spazientirsi. I giocatori vanno incoraggiati a decidere cosa intendono fare prima che giunga il loro turno: se esitano troppo, il DM dovrà presumere che il personaggio ritarda la sua azione. (Potrà essere più indulgente nel caso dei nuovi giocatori, e dovrà invitare gli altri giocatori a fare altrettanto.)

Tirare i dadi: Vanno stabilite anche alcune scelte valide per tutti riguardo al tiro dei dadi. Tirare i dadi "davanti agli occhi di tutti" è un buon punto di partenza. Se un giocatore effettua il tiro per colpire o il tiro dei danni in tutta fretta e poi rimuove il dado prima che chiunque altro possa vederlo, sarà bene chiedere a quel giocatore di essere un po' meno elusivo.

Come ci si comporta nel caso di tiri poco chiari? Se un dado cade sul pavimento, quel tiro vale o va ripetuto? Quando il dado rimane in bilico contro un libro, si scansa il libro per vedere su che faccia poggerà il dado o si ripete il tiro?

Come deve comportarsi il DM? Effettua i suoi tiri dei dadi dove i giocatori possono vederli, o li nasconde dietro allo *Schermo del Dungeon Master* assieme ai suoi appunti delle avventure? Il DM può decidere come meglio crede, ma farà bene a tenere in considerazione i punti seguenti:

- *Se effettua i suoi tiri davanti ai giocatori, tutti sapranno che sta giocando pulito.* Non può alterare i risultati dei dadi né a loro favore, né contro di loro.
- *Effettuando i tiri dietro lo schermo, i giocatori restano all'oscuro riguardo all'entità delle forze nemiche.* Quando il mostro continua a mettere a segno ogni colpo, è di livello molto più alto rispetto ai giocatori, oppure il DM ha soltanto azzeccato una serie di tiri fortunati?
- *Effettuando i tiri dietro lo schermo, il DM può alterare il risultato, se ha bisogno di farlo.* Se due colpi critici di fila finirebbero per uccidere un personaggio, il DM può trasformare il secondo critico in un colpo normale, o addirittura in un colpo mancato. Non deve farlo troppo spesso e non deve far capire ai giocatori che lo sta facendo, altrimenti si convinceranno di non essere mai in serio pericolo, o peggio ancora, crederanno che il DM faccia dei favoritismi.
- *Il DM è comunque costretto a effettuare almeno alcuni tiri di nascosto.* Se un giocatore crede che potrebbe esserci una creatura invisibile ed effettua una prova di Percezione, il DM deve comunque effettuare un tiro dietro lo schermo. Se non effettuasse alcun tiro, il giocatore capirebbe che non c'è nessuna creatura nascosta. Se tira davanti allo schermo, il giocatore avrà un'idea dell'efficacia del nascondiglio dell'avversario, e potrebbe tirare a indovinare sulla sua presenza. Tirando dietro lo schermo, il DM preserva il mistero.

A volte il DM deve effettuare anche dei tiri per conto di un personaggio giocante, dal momento che il giocatore non deve sapere quanto è soddisfacente il risultato della prova. Se il personaggio sospetta che la baronessa sia stata ammaliata e desidera effettuare una prova di Intuizione, il DM deve effettuare quella prova per lui dietro lo schermo. Se il giocatore stesso effettuasse il tiro e ottenesse un risultato alto senza percepire niente di sbagliato, sarebbe sicuro che la baronessa non è stata ammaliata. Se ottenesse un tiro basso, una risposta negativa non gli sarebbe di alcun aiuto. Un tiro del dado nascosto consente di mantenere un minimo di incertezza.

Tiri per colpire e tiri dei danni: I giocatori in genere sono abituati a effettuare prima i tiri per colpire e poi quelli dei danni. Se i giocatori effettuano entrambi i tiri allo stesso tempo invece di aspettare che il DM gli confermi di avere colpito e poi tirare per i danni, il gioco procede più speditamente.

È anche utile che il giocatore comunichi al DM i danni inferti dall'attacco, aspetti che il DM abbia annotato i danni subiti, e poi gli comunichi gli eventuali effetti o condizioni dell'attacco, come ad esempio lo stordimento del bersaglio o la sua caduta a terra in posizione prona.

Quando un personaggio effettua un attacco ravvicinato o ad area, che fa uso di un singolo tiro dei danni ma di un tiro per colpire separato per ogni creatura presente nell'area (vedi pagina 271 del *Manuale del Giocatore*), è utile tirare prima i danni. Una volta stabilito l'ammontare dei danni che l'effetto infligge nel caso che l'attacco colpisca (o manchi), può procedere a effettuare tutti i tiri per colpire contro le creature, una alla volta.

Discussioni sulle regole: È consigliabile stabilire un metodo anche per quello che riguarda le discussioni al tavolo da gioco. Per alcuni gruppi non è un problema mettere in pausa momentaneamente il gioco e discutere sulle diverse interpretazioni delle regole. Altri preferiscono che il DM prenda una decisione in fretta e vada avanti con il gioco. Se il DM decide di lasciare in sospeso una questione sulle regole nel gioco, deve prenderne nota (un compito che può benissimo assegnare a un giocatore) per poi chiarire la questione in un momento del gioco in cui una pausa è più appropriata.

Pensare in termini di metagioco: I giocatori si divertono di più se riescono a mantenere l'immedesimazione nel mondo e negli eventi dell'avventura. La premessa fondamentale di un gioco di ruolo consiste nel narrare un'esperienza vissuta da personaggi fittizi in un mondo fittizio.

Pensare in termini di metagioco significa considerare il gioco di ruolo innanzi tutto un *gioco*. È come se un personaggio in un film diventasse consapevole di essere in un film e agisse di conseguenza. "Questo drago deve avere qualche livello in più di noi," potrebbe dire un giocatore. "Il DM non ci manderebbe mai contro un mostro così forte!" Oppure un altro potrebbe dire, "La descrizione di quella porta era molto lunga, significa che c'è qualcosa... cerchiamo ancora!"

Il DM dovrebbe scoraggiare ricordando garbatamente ai giocatori il loro ruolo con una domanda: "Ma cosa pensano i vostri *personaggi*?" Oppure, il DM può spiazzare i giocatori che pensano in termini di metagioco, chiedendo delle prove di Percezione quando in realtà non c'è niente da vedere, o preparando un incontro di livello molto più alto rispetto a quello dei personaggi. È sufficiente fornire loro un modo per evitarlo o per ritirarsi.

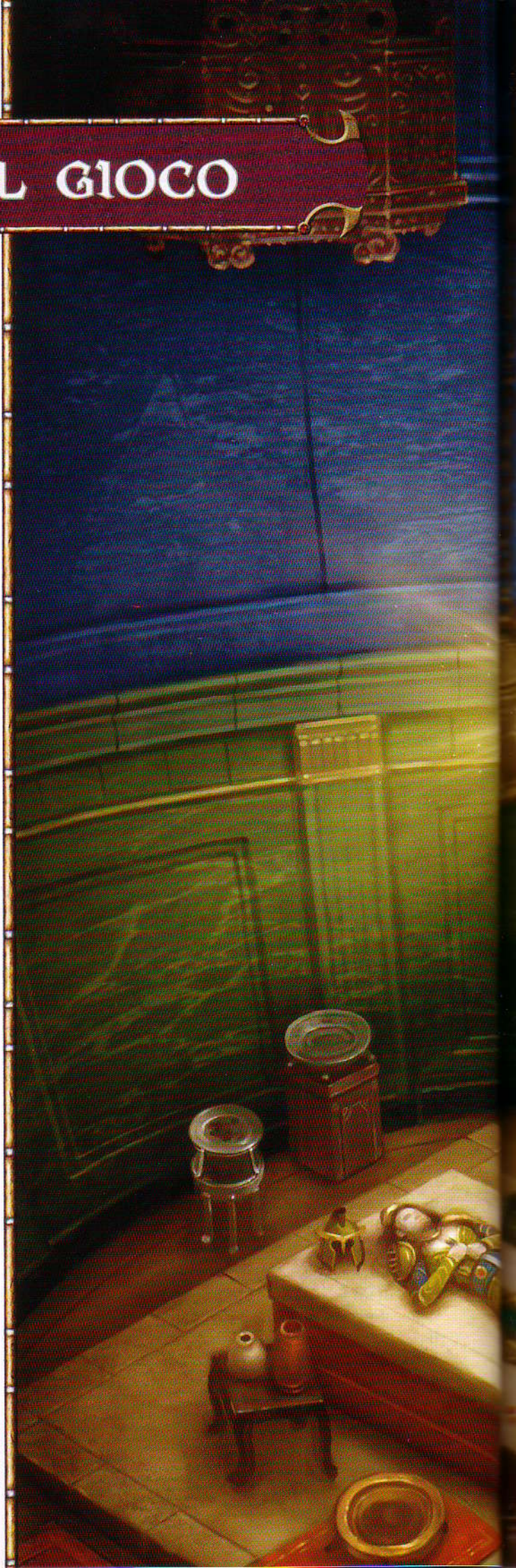
CAPITOLO 2

Condurre il gioco

Il compito di un Dungeon Master è solitamente chiamato "condurre il gioco." Si tratta di una frase forse eccessiva, in quanto induce a credere che il DM abbia il comando e l'autorità a livello assoluto, e che sia responsabile di tutto ciò che fanno i giocatori. Questo capitolo non riguarda soltanto il compito del DM, ma anche le responsabilità di tutti gli altri giocatori per mantenere il gioco scorrevole.

Questo capitolo comprende le sezioni seguenti.

- **Preparazione e iniziare la sessione:** Come imparare a calcolare i tempi necessari per la preparazione del gioco, come condurre tale preparazione in modo efficace e come iniziare ogni sessione di gioco.
- **Modalità di gioco:** Il gioco di D&D si svolge attraverso varie modalità diverse: preparazione, esplorazione, conversazione, incontro e tempo che passa. Il DM troverà in questa sezione ciò che gli serve per gestire il gioco in ciascuna di queste modalità.
- **Narrazione:** Buona parte del lavoro del DM consiste nel far sapere ai giocatori cosa succede. Il DM fornisce ai giocatori le informazioni di cui hanno bisogno e mantiene l'atmosfera vivace.
- **Ritmo:** Come mantenere il ritmo giusto nelle scene di azione e tenere alta la suspense durante il gioco.
- **Accessori:** Come ravvivare il gioco usando allegati e accessori.
- **Fornire informazioni:** Come fornire ai personaggi le informazioni necessarie a scegliere in modo intelligente.
- **Improvvisare:** Come imparare a improvvisare... e divertirsi a farlo!
- **Conclusione:** Qual è il momento giusto per concludere una sessione di gioco?
- **Risoluzione dei problemi:** Come far fronte ai problemi più ricorrenti che possono presentarsi nel gioco.
- **Insegnare il gioco:** Come presentare il gioco di D&D ai nuovi giocatori.



HOWARD LYON

PREPARAZIONE

Maggiore è la preparazione che precede una sessione, più il gioco risulterà scorrevole... almeno entro certi limiti. Per evitare di risultare impreparato (o troppo preparato), il DM dovrebbe tenere a mente la regola di un'ora e definire la priorità delle operazioni di preparazione in base al tempo che ha a sua disposizione.

La regola di un'ora

Una qualsiasi sessione di gioco richiede di un periodo che può variare dai 15 ai 30 minuti per iniziare il gioco e un altro periodo equivalente per le operazioni conclusive. I gruppi in genere impiegano circa un'ora per risolvere un incontro. Quindi, se l'intenzione è quella di giocare un incontro, la sessione di gioco durerà circa due ore. Se per la sessione sono previsti due incontri, saranno necessarie circa tre ore.

Tempo di preparazione

Queste indicazioni presumono che il DM debba condurre un'avventura di tipo semplice, basata su un dungeon. Molti degli stessi principi restano validi anche nel caso di avventure incentrate più sull'interazione o sull'investigazione.

Un'ora di preparazione

Se il DM intende impiegare un'ora alla settimana per preparare il gioco:

- Sceglie un'avventura pubblicata da condurre.
- Esamina l'avventura. Tenendo a mente il tempo che intende dedicare a ogni sessione di gioco, cerca di definire quali sono le probabilità che i giocatori prendano parte a ogni incontro, ripartendoli in incontri sicuri, probabili e improbabili.
- Legge attentamente ogni incontro che ha identificato come "sicuro". Esamina i mostri contenuti nell'incontro, comprese le loro capacità speciali e le loro informazioni tattiche. Stila alcuni appunti sulle tattiche da applicare, se lo ritiene necessario. Annota inoltre le eventuali regole speciali relative al terreno dell'incontro.
- Riflette su come ognuno degli incontri sicuri può collegarsi alle motivazioni particolari dei giocatori. Se uno o più giocatori rimangono in secondo piano negli incontri pianificati, il DM dovrà trovare degli elementi da aggiungere all'incontro per coinvolgere più da vicino quei giocatori. Ad esempio, se gli incontri della serata non prevedono alcuna occasione in cui il giocatore attore possa interpretare il suo ruolo, il DM può inserire un negoziato di qualche tipo che funga da introduzione all'incontro.
- Nel caso di un incontro incentrato soprattutto sull'interazione, il DM compilerà degli appunti riguardo ai PNG rilevanti dell'incontro, alle loro motivazioni e ai loro obiettivi. Sceglierà inoltre un tratto caratteristico distintivo per ogni PNG importante, che lasci quel PNG impresso nella memoria dei giocatori e che lo renda facile da interpretare.

Due ore di preparazione

A quanto sopra riportato, il DM può aggiungere:

- Un attento esame degli incontri "probabili" e dei mostri in essi contenuti. Se intende usare un'avventura di sua creazione, può includere qualche incontro e qualche opzione in più nello schema dell'avventura, creando qualche altro incontro probabile.
- Il DM può inoltre dedicare l'eventuale tempo rimasto a creare qualche aiuto di improvvisazione (vedi pagina 28).

Tre ore di preparazione

A quanto sopra riportato, il DM può aggiungere:

- Un esame sommario degli incontri "improbabili".
- La creazione di nuovi incontri ideati su misura per un giocatore in particolare, o la modifica di un incontro esistente affinché si colleghi specificamente ai suoi obiettivi e ai suoi desideri. Nel corso delle varie sessioni, il DM dovrà riservare simili attenzioni anche agli altri giocatori del gruppo.
- Invece di creare ulteriori incontri (o in aggiunta ad essi), il DM può creare una o due **imprese** minori (vedi pagina 102) da collegare all'avventura. Può includerle negli incontri già esistenti o nei nuovi incontri da lui creati.

Quattro ore di preparazione

Se il DM ha quattro ore a disposizione, può prendersi il tempo di creare un'avventura personale senza dover andare di fretta. Può inserire al suo interno degli elementi destinati a coinvolgere ogni giocatore. Può definire un'impresa maggiore che guiderà i personaggi nel corso dell'avventura, una manciata di imprese minori per rendere il tutto più gustoso, almeno due o tre incontri sicuri e un numero analogo di incontri probabili. Prenderà inoltre degli appunti sugli incontri che intende realizzare per la settimana successiva.

Non c'è tempo per prepararsi!

A volte può capitare di non trovare il tempo per preparare il gioco. In tal caso, è sufficiente controllare le sezioni "Improvvisare" (pagina 28), "Dungeon casuali" (pagina 190) e "Incontri casuali" (pagina 193) per avere qualche idea su cosa fare.

Creare un'avventura in un'ora

Se il DM non vuole usare le avventure pubblicate, è possibile creare un'avventura anche in una sola ora di preparazione. Sceglierà la mappa di un dungeon, e delimiterà un'area che contiene un certo numero di incontri potenziali. (I giocatori si sentiranno forse un po' pilotati, ma perdoneranno il DM se l'alternativa è non giocare affatto.) È possibile usare gli esempi di gruppi di incontro contenuti nel *Manuale dei Mostri*, oppure gli esempi di trappole e pericoli contenuti in questo libro.

Nessuno deve aspettarsi di presentarsi all'orario indicato e di iniziare a tirare i dadi un minuto dopo.

Accoglienza: D&D è un'attività sociale, e impiegare un po' di tempo per accomodarsi e scambiare quattro chiacchiere è una tradizione onorata e rispettabile. Non bisognerebbe cercare di combatterla. Un gruppo di gioco funziona meglio quando i suoi partecipanti hanno avuto il tempo di parlare, scherzare e di discutere d'altro prima di calarsi in un dungeon. Se questo momento coincide con l'ora del pasto, ancora meglio: né la conversazione né la cena ruberanno tempo al gioco quando giungerà il momento di iniziare.

Col passare del tempo, molti gruppi di gioco sviluppano un segnale preciso che fa capire a tutti che è arrivato il momento di fare sul serio. Un giocatore potrebbe annunciare: "Si comincia!", tutti mettono i loro dadi sul tavolo oppure il DM apre lo schermo del Dungeon Master.

Riassunto: Proprio come in molte serie televisive, iniziare una sessione di gioco con un breve riassunto su ciò che è successo la volta scorsa è un'ottima idea. Questa fase è di aiuto ai giocatori per immergersi di nuovo nella storia e nella mentalità del gioco. È inoltre utile a quei giocatori che avevano saltato la sessione precedente per sapere cosa è successo in loro assenza.

Il riassunto può essere fornito dal DM, ma è anche un ottimo compito da delegare a qualcun altro. Un riassunto fatto da un giocatore (o da tutto il gruppo) è un'ottima occasione che consente al DM di vedere come i giocatori hanno recepito l'avventura. I giocatori attori o narratori sono l'ideale per questo ruolo. Potrebbero perfino decidere di narrare o scrivere il riassunto dal punto di vista del loro personaggio. Ascoltando il riassunto di un giocatore, il DM capisce cosa i giocatori ricordano e cosa considerano importante; il DM constata cosa hanno capito della storia e può perfino ottenere qualche idea per ulteriori sviluppi futuri.

Ascoltare: Il riassunto è una delle opportunità migliori a disposizione del Dungeon Master per ascoltare i suoi giocatori e farsi un'impressione della loro esperienza di gioco. Un buon DM presterà attenzione al contributo di ogni giocatore al riassunto. Anche una battuta o un commento comico a margine possono rivelare molte cose su ciò che i giocatori hanno recepito del gioco.

Delegare

Il DM non dovrebbe avere timore di delegare parte delle sue mansioni di conduzione agli altri giocatori. Se esistono parti del gioco che considera eccessivamente pesanti, può assegnarle a quei giocatori che le trovano più gradevoli. Se non desidera interrompere il flusso della narrazione per cercare una regola, può incaricare un altro giocatore affinché funga da consulente specializzato dei manuali. Se non gli piace tenere il conto dell'iniziativa, può incaricare un altro giocatore di occuparsene. I giocatori possono rendere la vita del DM più facile in molti modi, che vanno dal pagare la sua quota della pizza all'arricchire il background dell'ambientazione della campagna. Un DM ha già molte cose da fare: laddove può, è giusto delegare.

Quando il gruppo di gioco ripartisce tra i suoi membri le varie responsabilità di conduzione, tutti si divertono di più. Soprattutto, cosa ancora più importante, i giocatori sentono che il gioco appartiene anche a loro, e non solo al DM.

Cronache di gioco

A molti gruppi di gioco piace salvare i loro riassunti e raduarli in una cronistoria che narra gli eventi di tutte le sessioni o della campagna.

Tradizionale: È possibile scrivere il riassunto su dei fogli di carta, specificando la data di ogni riassunto. Ad alcuni cronisti piace usare un quaderno o un diario vuoto destinato appositamente a contenere la cronaca della campagna.

Tecnologica: I cronisti dotati di computer a volte scrivono i loro riassunti usando programmi di gestione del testo e li conservano su file, spedendoli via e-mail agli altri membri del gruppo. Altri giocatori con il pallino della tecnologia creano dei siti web per il gruppo di gioco, gestiscono dei blog dove pubblicano ogni riassunto o allestiscono dei forum dove i membri del gruppo di gioco possono lasciare i loro messaggi.

Anche *D&D Insider* consente ai giocatori di mantenere una cronaca della loro campagna in rete.

Fuori scena: La storia delle sessioni di gioco va a formare la trama portante di una cronaca. Tuttavia, qualche momento divertente vissuto dai giocatori nel corso di una sessione spesso può contribuire a riaccendere la scintilla emotiva di quell'evento meglio di qualsiasi descrizione dettagliata dell'incontro. Qualche commento divertente fatto dai personaggi o dai giocatori può essere incluso in appendice a ogni riassunto. Spesso forniscono spunti ai quali la memoria dei giocatori può appigliarsi quando i fatti nudi e crudi tendono a essere dimenticati.

MODALITÀ DI GIOCO

Nel corso di una sessione di D&D, il gioco passa da una modalità base all'altra tra le cinque esistenti: preparazione, esplorazione, conversazione, incontro e tempo che passa. Le cinque modalità costituiscono anche cinque diversi tipi di azioni o attività in cui i personaggi possono impegnarsi nel corso delle loro avventure.

Parte del compito di condurre il gioco come DM consiste nell'individuare la modalità giusta da applicare alle azioni dei giocatori. Il passaggio da una modalità all'altra generalmente è molto scorrevole e naturale, ed è possibile perfino non accorgersi dal cambiamento, finché non vi si presta attenzione.

Il ruolo del DM cambia in base alla modalità del gioco attualmente in corso. Allestisce la scena, descrive e interpreta i PNG e i mostri e fornisce tutte le informazioni che i PG recuperano o di cui possono avere bisogno. Alla fine è il DM a determinare se il gruppo ha successo o fallisce, basandosi sulle scelte dei giocatori, la difficoltà della situazione e la fortuna dei dadi.

PREPARAZIONE

Il gioco entra in modalità di preparazione quando il DM dice ai giocatori quello che hanno bisogno di sapere riguardo all'avventura e quando i personaggi si equipaggiano per affrontare il primo incontro della sessione di gioco. I personaggi possono acquistare le provviste di cui hanno bisogno o formulare un piano. Il DM potrebbe leggere un breve paragrafo introduttivo riguardo all'avventura, magari riassumendo gli eventi che li hanno condotti al punto in cui si trovano all'inizio dell'avventura.

La preparazione può evolversi in una conversazione, specialmente se i giocatori hanno delle domande riguardo all'impresa in cui stanno per imbarcarsi. Ad esempio, potrebbero fare qualche domanda a proposito dei banditi che hanno assalito le carovane dei mercanti. Queste domande potrebbero perfino evolversi in una sfida di abilità, se i personaggi credono che chi offre loro l'incarico li stia ingannando o stia nascondendo delle informazioni, o se cercano di trattare sulla ricompensa pattuita.

La preparazione può anche evolversi in modo naturale nell'esplorazione. Se il DM fornisce ai giocatori un riassunto degli eventi che li hanno condotti fino all'entrata di un dungeon, le sue parole successive potrebbero essere "Che cosa fate ora?" Questa domanda segna l'inizio della modalità di esplorazione.

ESPLORAZIONE

Nella modalità di esplorazione, i personaggi si spostano attraverso gli ambienti dell'avventura, prendendo decisioni sul percorso da seguire e forse cercando trappole, tesori o indizi. Una buona parte del gioco è composta dalla modalità di esplorazione. Solitamente, è ciò che occupa lo spazio tra un incontro e l'altro, e si conclude quando ha inizio un incontro.

Per condurre il gioco in modalità esplorazione è sufficiente seguire questi passi.

1. **Descrivere l'ambiente.** Il DM presenta le opzioni a disposizione dei giocatori spiegando dove si trovano e cosa c'è attorno a loro. Quando descrive le camere del dungeon in cui i PG si trovano, elenca tutte le porte, i forzieri, i condotti e gli altri oggetti con cui i PG potrebbero interagire. Non deve menzionare esplicitamente le opzioni, dicendo: "Potete aprire la porta, esaminare il forziere o guardare giù per il condotto." Così facendo porrebbe delle limitazioni non richieste alle azioni dei PG. Il compito del DM è puramente quello di descrivere l'ambiente, per poi lasciar decidere ai PG cosa vogliono fare.
2. **Ascoltare.** Una volta che il DM ha concluso la descrizione dell'area, i giocatori gli diranno cosa intendono fare. Alcuni gruppi hanno bisogno di essere incoraggiati. Il DM dovrà chiedere: "Che cosa volete fare?" Il suo compito è ora quello di ascoltare ciò che vogliono fare i giocatori e individuare il modo più appropriato di risolvere le loro azioni. Può e deve chiedere ai giocatori ulteriori informazioni sulle loro azioni, se lo ritiene necessario.

   A volte i giocatori rispondono con una frase corale: "Apriamo la porta e andiamo oltre." In altre occasioni, è un singolo giocatore a voler fare qualcosa di specifico, come ad esempio esaminare un forziere. Non c'è bisogno che i giocatori agiscano a turni, ma il DM deve assicurarsi di ascoltare ogni giocatore e di risolvere le azioni di tutti.

   Certe azioni richiedono una prova di abilità o una prova di caratteristica, come ad esempio una prova di Manolesta per scassinare la serratura del forziere, una prova di Forza per sfondare una porta o una prova di Percezione per trovare degli indizi nascosti. I personaggi possono anche compiere azioni che non richiedono nessuna prova: tirare una leva, collocarsi nei pressi dell'entrata per fare la guardia in caso di pericolo, o svoltare a sinistra una volta giunti a un bivio.
3. **Narrare i risultati delle azioni dei personaggi.** La descrizione dei risultati delle azioni spesso conduce ad altre decisioni da prendere, nel momento immediatamente successivo, o dopo un certo lasso di tempo. "Oltre la porta c'è un passaggio che si dirama in due direzioni, a destra e a sinistra" è una situazione che pone i personaggi immediatamente dinanzi a un'altra decisione. "Il corridoio in discesa vi conduce diverse decine di metri più a fondo nel sotterraneo, prima di giungere davanti a una porta" è una situazione che richiede una decisione dopo un certo periodo di tempo. Quando si giunge a un'altra decisione, si ritorna al passo 1.

   Anche le azioni di un personaggio possono condurre direttamente a un incontro. "Quando guardi giù dal condotto, un gigantesco tentacolo sbuca dal buio e si avviluppa attorno a te!" è una situazione che conduce direttamente a un incontro di combattimento. "Quando tiri la leva, una lastra di pietra cade davanti all'entrata sollevando una nuvola di polvere. Con un terribile stridore, le pareti iniziano a muoversi lentamente verso il centro della stanza." Questa descrizione conduce direttamente a una sfida di abilità.

Conversazione

In una conversazione, i PG esplorano le informazioni contenute nella testa di un PNG, invece di esplorare le camere di un dungeon. Non si tratta di una sfida di abilità sociale, con tanto di obiettivi specifici e veri e propri rischi di fallimento. I PG fanno semplicemente delle domande, e i PNG rispondono. A volte può essere necessaria una prova, solitamente di Diplomazia, Intimidire, Percezione o Raggirare. Spesso i personaggi o i PNG si scambiano informazioni o risposte finché i PG non ottengono le informazioni di cui hanno bisogno per prendere una decisione e proseguire.

La modalità di conversazione può concludersi in due modi diversi: al termine della conversazione, i PG procedono oltre e tornano in modalità esplorazione, oppure la conversazione sfocia in una sfida di abilità sociale o in un incontro di combattimento.

Incontro

Gli incontri sono la parte più emozionante del gioco di D&D. Sono carichi di tensione, frenetici e implicano sempre un rischio di fallimento. Prevedono molti tiri dei dadi (in genere tiri per colpire) e varie scelte strategiche. Forniscono a quasi tutti i tipi di giocatori l'occasione di divertirsi.

Le regole del gioco diventano importanti soprattutto negli incontri. È attraverso le regole che si stabilisce se una certa azione ha successo o fallisce, e di conseguenza se l'intero incontro viene completato con successo o meno.

Tempo che passa

Il gioco ha un suo ritmo e una sua tempistica, e l'azione all'interno del gioco si alterna spesso ai stacchi in dissolvenza. Gli stacchi sono come i punti di un film in cui la scena si conclude con una dissolvenza in nero: quando la storia riprende, si capisce che è passato del tempo. Queste situazioni non dovrebbero essere più frequenti di quanto non lo siano nei film. Quando un periodo di riposo passa senza che accada alcun evento degno di nota, è sufficiente che il DM lo dica ai personaggi e poi passi oltre. Non è necessario chiedere ai giocatori quale personaggio prepara la cena e cosa cucina (a meno che il gruppo di gioco non ritenga questa situazione utile per lo sviluppo del personaggio). È sufficiente glissare sui dettagli più banali e meno emozionanti e tornare a occuparsi di azioni eroiche non appena possibile.

A volte i giocatori discutono tra loro degli eventi del gioco o passano del tempo a fare piani sul futuro. Non è necessario che il DM intervenga in queste discussioni, a meno che i giocatori non abbiano delle domande a cui egli debba fornire una risposta. Un buon DM impara presto a riconoscere il momento in cui può sedersi, far riposare la voce e concedersi una bibita. Può usare questi momenti per riprendere fiato, per poi tornare in azione non appena tutti sono pronti.

NARRAZIONE

Proprio come il narratore di un romanzo, di una rappresentazione o di un film, il DM svolge la funzione essenziale di narrare ai giocatori cosa succede nel mondo di gioco. Il gioco si affida alle descrizioni del DM e all'immaginazione dei giocatori per preparare la scena. Usando alcune tecniche antiche ed efficaci di narrazione è possibile tratteggiare un'immagine molto vivida nella mente di ogni giocatore e infondere vita al gioco.

Dare l'esempio

Quando il DM interpreta e narra la scena con entusiasmo, infonde energia al gioco e incita i giocatori a fare altrettanto. Li incoraggia a seguire il suo esempio e a descrivere le loro azioni in modo altrettanto vivido. Potrà inoltre incorporare anche la loro narrazione nella sua descrizione dei loro successi e dei loro fallimenti.

Brevità

Non è necessario descrivere tutto. Molti giocatori iniziano ad alzare gli occhi al cielo dopo una o due frasi di testo descrittivo. È sufficiente fornire quelle informazioni che bastano a tenere i giocatori interessati e informati, lasciando poi che siano loro a reagire o a chiedere ulteriori dettagli.

- **Evitare le descrizioni eccessive.** Tutto ciò che il DM descrive con minuzioso dettaglio appare importante; a volte i giocatori potrebbero sprecare molto tempo nel tentativo di capire perché una cosa insignificante sia stata oggetto di una descrizione tanto minuziosa.
- **Non omettere dettagli importanti.** Il DM dovrebbe assicurarsi che i giocatori siano consapevoli degli elementi importanti del terreno prima che il combattimento abbia inizio, se i loro personaggi sono in grado di vederli o di percepirli.
- **Non fornire sempre soltanto le informazioni più importanti.** Così facendo, il DM incoraggerà i giocatori a pensare in termini di metagioco. I giocatori si renderanno presto conto che ogni volta che il DM impiega del tempo per descrivere qualcosa, quel qualcosa deve essere importante. Il DM può usare descrizioni brevi, ma dovrebbe aggiungere qualche tocco di atmosfera e di abbellimento nella sua narrazione di tanto in tanto.

Atmosfera

Può essere una buona idea descrivere gli elementi e le percezioni sensoriali di un determinato ambiente: impressioni emotive, illuminazione, temperatura, ombre, luci e odori. Un ambiente ricco presenta numerose sensazioni innocue ma interessanti, che gli esploratori più attenti coglieranno senz'altro. I dettagli più piccoli sono sempre importanti, come ad esempio l'odore residuo della cenere o un nugolo di minuscoli scarafaggi che fugge via sul pavimento del dungeon. Una piccola anomalia qua e là (come ad esempio un fiore che cresce in mezzo al terreno desolato e sinistro di un cimitero) riesce sempre a trasmettere in modo efficace l'atmosfera del posto.

Stile cinematografico

Può sembrare banale, ma è sempre una regola molto importante della narrazione: "Mostra, anziché dire." Basta immaginare come apparirebbe l'ambiente in un buon film, e fare del proprio meglio per descriverlo in quel modo, aggiungendo dettagli come gli odori e la profondità, che un film non può riuscire a trasmettere. Perché limitarsi a dire ai giocatori che c'è una pozza di acido ribollente nelle vicinanze, quando è possibile descriverla in modo molto più vivace? Basta pensare a che odore potrebbe avere l'acido, menzionare una nube di vapori tossici che aleggia sopra la pozza e descrivere il rumore che fanno le bolle quando scoppiano.

L'unico limite è posto dall'immaginazione: Le descrizioni del DM sono limitate esclusivamente dalla sua immaginazione. Non esiste un limite al budget degli effetti speciali. Il DM può descrivere scenari stupefacenti, mostri terrificanti, perfidi nemici e scene di combattimento sfrenato. Il suo entusiasmo e la sua vivacità saranno contagiosi e infonderanno energia al gioco intero.

Descrivere le applicazioni delle regole: È facile prendere l'abitudine di descrivere gli eventi limitandosi esclusivamente agli effetti delle regole. Anche se è senz'altro importante per i giocatori comprendere cosa accade in quei termini, il gioco di D&D rischia di diventare molto piatto se tutti si limitano a parlare in "gergo di gioco". Si capisce di essere caduti in questa trappola quando i dialoghi al tavolo da gioco si limitano a cose come: "Faccio 26 contro la sua CA", "Hai colpito, ora tira per i danni", "31 danni," e "Ora tocca a iniziativa 13."

È invece possibile usare queste statistiche, assieme alla conoscenza che il DM ha della scena, per arricchire la narrazione. Se un 26 è un colpo andato a segno per poco ma i 31 danni costituiscono una brutta ferita per il nemico, il DM dirà: "Meni un fendente tremendo, e il dragonide alza il suo scudo con un istante di ritardo di troppo. Aaargh! La tua lama lo colpisce dritto alla mascella, aprendo un taglio micidiale. Il dragonide barcolla!"

Indirizzare i giocatori

La narrazione del DM aiuta i giocatori a divertirsi e li incoraggia a esplorare quei dettagli dell'ambiente che li condurranno verso gli incontri o le informazioni più importanti. Tutto ciò che il DM descrive facendo ricorso a dettagli aggiuntivi o particolarmente sottili attirerà necessariamente l'attenzione dei giocatori. Il DM deve usare questa tecnica quanto basta per incoraggiare un'ulteriore esplorazione, ma non fino a farne un'insegna al neon che reciti "l'avventura è da questa parte!"

Se i giocatori arrivano a un punto di svolta dove le opzioni disponibili sembrano tutte egualmente valide, il DM può usare dei piccoli indizi sensoriali per differenziarle. I personaggi dovranno prendere la strada a destra o a sinistra del bivio? Forse dalla strada a sinistra proviene un debole odore di cenere, mentre da quella a destra giunge il rumore sommesso dell'acqua corrente. A meno che i giocatori non vadano specificamente in cerca di acqua o di fuoco, questi dettagli non li indirizzeranno necessariamente da un lato o dall'altro, ma renderanno la scelta di un'opzione rispetto all'altra meno arbitraria.

Realismo

La narrazione che il DM fa del mondo fantastico in cui è ambientato il gioco deve sembrare realistica... ma non necessariamente una simulazione del mondo reale; piuttosto deve essere un mondo di gioco dotato di regole coerenti e logiche. Ad ogni azione dovrebbe corrispondere una conseguenza logica, e le azioni dei PG dovrebbero avere un impatto sul mondo. Gli abitanti e le creature del mondo dovrebbero comportarsi in modo coerente e comprensibile agli occhi dei giocatori.

A volte per infondere realismo in una scena sono sufficienti dei piccoli dettagli. Se due porte di legno sembrano esattamente identiche, ma se per sfondarle una richiede una prova di Forza con CD 16 e un'altra richiede una prova con CD 20, la situazione sembra arbitraria e inconsistente. È giusto che una porta sia più difficile da sfondare rispetto all'altra, ma la descrizione del DM dovrebbe fornire qualche indizio sul perché una porta sia più resistente dell'altra, magari menzionando qualche rinforzo in adamantio o un'ingente aura magica che tiene sigillata la seconda porta. È in questo modo che il gioco si dimostra realistico.

Interpretazione

Il DM non prepara soltanto le scene dove si svolgerà l'avventura, ma interpreta anche il ruolo dei nemici, dei mostri e degli altri individui e creature che gli eroi incontreranno nel corso dei loro viaggi. Dedicare qualche sforzo all'interpretazione di queste figure e di queste creature può rivelarsi molto divertente e gratificante.

Interpretare i mostri: Quando c'è di mezzo un mostro, per i giocatori è molto facile immaginare le sue azioni, specialmente se il gruppo usa delle miniature che rappresentano la creatura e si tratta di una semplice bestia. Suoni e versi appropriati alla situazione possono essere divertenti, come anche la descrizione delle reazioni del mostro di fronte all'ambiente e alle azioni dei PG. Ad esempio, un lupo mostra i denti ai nemici, sbrana un avversario caduto a terra e guaisce quando viene ferito. Se i lupi che prendono parte all'incontro (anche se si tratta di lupi feroci) si comportano in questo modo, il gioco risulterà più vivo.

Interpretare i PNG: I personaggi non giocanti, compresi gli umanoidi e le bestie magiche, sono in un certo senso delle persone. Possiedono capacità e peculiarità che li rendono unici e memorabili agli occhi dei giocatori. Il DM deve tenere conto dell'intelligenza, degli obiettivi e della personalità del PNG di turno e di come tutte queste cose possono influenzare la scena attuale. Se vuole, può interpretare il PNG in prima persona e perfino usare una voce particolare. Dovrebbe ricordarsi di come interpreta ogni PNG importante, in modo da mantenere un'interpretazione coerente nel caso in cui quello stesso personaggio compaia di nuovo. Tutta la sezione del "Cast dei personaggi" (pagina 116) nel Capitolo 6 contiene vari suggerimenti su come definire gli aspetti dei PNG più importanti.

Anche quando un PNG non è troppo dettagliato, la descrizione della sua razza o del tipo di mostro in questione possono essere di aiuto. Ad esempio, un orco che lancia terribili grida di battaglia e vomita insulti nel corso del combattimento risulterà più divertente di un silenzioso sacchetto di punti ferita armato di ascia.

Suspense

Uno dei motivi per cui i giocatori tornano volentieri al tavolo da gioco è il desiderio di scoprire cosa succede dopo. I loro personaggi riusciranno a trionfare? Come riusciranno a portare a termine le grandi imprese che li attendono, e a quale costo? Questo è il fattore suspense.

In una sessione la suspense entra in gioco quando i giocatori vogliono scoprire che esito avranno gli eventi. In pratica, è una sensazione di eccitazione mista a un pizzico di preoccupazione. Quando il DM usa la narrazione per creare una tensione drammatica di questo tipo, mantiene alta la concentrazione dei giocatori sul gioco. Saranno i giocatori stessi a voler progredire nel gioco per scoprire cosa succede in seguito.

Piccole dosi: Durante un incontro o una serie di incontri, il DM può aggiungere qualche piccolo elemento di incertezza nelle sue descrizioni per generare un minimo di suspense in pochi istanti.

Ad esempio, i PG potrebbero notare che dalla tomba antica che stanno esplorando si leva un odore dolciastro e nauseante. Quando incontreranno le mummie poste di guardia alla tomba, l'odore diventerà ancora più intenso: proviene dalle spezie e dagli oli usati per imbalsamare le mummie.

Se in seguito sentono di nuovo lo stesso odore, inizieranno a innervosirsi, ma stavolta il DM sta solo giocando con i loro nervi: nella stanza successiva troveranno dei cadaveri imbalsamati, ma inanimati. Appena prima dell'incontro finale, quell'odore tornerà a tormentarli, aleggiando davanti alla porta dove il signore delle mummie li attende. Agendo in modo prudente, i giocatori saranno ricompensati e potranno prepararsi allo scontro con la mummia.

Il DM deve tuttavia usare trucchi come quello dei cadaveri innocui con moderazione. Se ricorre a questo stratagemma narrativo troppo spesso, l'impatto della suspense che cerca di creare ne verrà sminuito. Inoltre, deve anche assicurarsi che i dettagli narrativi che menziona si riferiscano a qualcosa di significativo in tempi ragionevoli. Se i personaggi devono passare ore e ore a chiedersi che cosa significhi quell'odore, anziché suspense proveranno soltanto frustrazione.

Quadro generale: La suspense sale quando i giocatori scoprono nuove cose riguardo alla natura dell'avventura e cosa devono fare per raggiungere i loro obiettivi. A ogni nuovo indizio, la situazione assume un aspetto diverso. Potrebbe essere addirittura sovvertita, una volta raggiunto un colpo di scena drammatico. Sia i giocatori che i personaggi dovranno adattare i loro obiettivi, e perfino cambiarli, mano a mano che si avvicinano alla verità. La rivelazione graduale di vari eventi e informazioni è un ottimo metodo per generare suspense nell'avventura o addirittura in tutto l'arco narrativo di una campagna.

RITMO

Il ritmo è una questione di tempistica e di energia: un misto di azione e di impazienza, di tensione crescente fino all'apice dell'emozione. Proprio come in un film, una rappresentazione teatrale, un romanzo o un videogioco, il ritmo è ciò che rende il gioco emozionante, interessante e divertente. Glissare sui dettagli più banali è importante per mantenere un buon ritmo nel corso del gioco, ma il DM deve anche rispettare il bisogno di alternare i momenti più emozionanti a delle pause, e calcolare nella sessione di gioco un buon momento in cui interrompersi, usando magari un finale in sospeso appositamente studiato per lasciare i giocatori sulle spine.

Tensione crescente: Quando il gioco procede in modalità esplorazione, il ritmo è rilassato. Questo non significa che la modalità di esplorazione debba essere noiosa. Dovrebbe essere un periodo di tensione crescente. L'esplorazione di un dungeon non dovrebbe concretizzarsi in una passeggiata casuale lungo i corridoi spalancando porte a destra e a sinistra, bensì in una minaccia incombente che sale fino a sfociare nell'azione pura di un incontro.

In modalità di esplorazione, il DM deve far salire la tensione. Userà un tono di voce basso, eviterà i gesti più teatrali e rimarrà seduto al suo posto. Concederà un po' di tempo in più alla narrazione, includerà qualche descrizione extra e susciterà la sensazione che un pericolo tremendo possa fare irruzione da un momento all'altro da dietro l'angolo successivo o dalla porta successiva. Con un po' di fortuna, i giocatori saranno chini sulle loro sedie nell'ansia di scoprire cosa sta per accadere. Se il DM è riuscito a generare la tensione necessaria, quando salterà in piedi e descriverà l'attacco improvviso di un mostro orribile, l'effetto sarà ancora più stupefacente.

Trovare il divertimento: In modalità esplorazione, i giocatori non dovrebbero essere costretti a cercare troppo a lungo un modo per divertirsi. Quando i giocatori non riescono a trovare un'opzione che li conduca ad agire, la tensione scema e il gioco può rallentare o arrivare a uno stallo. Il DM deve assicurarsi di fornire ai giocatori indizi (o metodi per ottenere degli indizi) sufficienti a risolvere gli enigmi e a superare gli ostacoli.

Azione sfrenata: Quando l'esplorazione sfocia in un incontro, il ritmo deve passare da quello di anticipazione crescente a un ritmo di azione senza freni. Il DM dovrà trasmettere l'emozione e il pericolo insiti nell'incontro usando la sua voce e il suo linguaggio corporeo. Si alzerà in piedi, parlerà più velocemente e a voce leggermente più alta, farà grandi gesti e infonderà nella sua narrazione tutta l'energia che può.

Nel mezzo di un incontro, l'azione non deve mai rallentare. Il DM deve tenersi pronto: dovrà conoscere le regole che più probabilmente entreranno in gioco nel corso della sessione e segnarsi le pagine relative a esse nei manuali. Il gioco non dovrebbe essere rallentato da una discussione sulle regole. Le questioni di questo tipo andrebbero messe in sospeso fino alla fine dell'incontro. L'ordine di iniziativa va completato velocemente, incitando i giocatori a svolgere i loro turni più in fretta che possono. Lo stesso DM dovrà tenersi pronto quando giunge il suo turno di agire!

Fare una pausa: Alla fine di un incontro, la tensione crescente si dissolve finché il DM non inizia a farla salire di nuovo. Se il DM o i giocatori hanno bisogno di una pausa, la fase immediatamente successiva a un incontro è un punto naturalmente adatto a questo scopo. I giocatori potranno usare i servizi, mangiare o bere qualcosa e riprendere il fiato (lo stesso vale per il DM). Poi la tensione potrà cominciare a salire di nuovo fino all'incontro successivo.

Tirare le somme e finali in sospeso: Mano a mano che il gioco procede, il DM dovrebbe tenere d'occhio l'orologio. Dovrebbe avere un'idea di quando la sessione si concluderà e assicurarsi che il gioco giunga a un punto ottimale per concludersi attorno a quell'ora.

Non è necessario concludere ogni sessione con un finale in sospeso, anzi non è il caso di farlo. Una sessione può concludersi quando l'avventura giunge alla sua conclusione naturale o a un buon punto per riposare. Ma il DM può anche cercare di lasciare ai giocatori qualcosa di succoso da aspettarsi per la prossima sessione, un'idea chiara di cosa succederà la prossima volta, in modo che parte della tensione possa trasmettersi da una sessione all'altra.

Il momento migliore per interrompere il gioco è quando i giocatori vorrebbero giocare ancora: un finale in sospeso. I personaggi spalancano la porta e trovano dall'altra parte il nemico che hanno inseguito per tutta l'avventura, ma potranno tirare per l'iniziativa soltanto la settimana successiva. Spalancano il forziere del tesoro e trovano un volume che contiene una rivelazione sconvolgente, ma la sessione si conclude prima che possano fare qualsiasi cosa per reagire.

È sufficiente pensare a tutte le volte in cui la puntata di una serie televisiva si conclude con una dissolvenza in nero e la scritta "continua" sullo schermo, suscitando le grida di protesta dello spettatore. È così che bisognerebbe concludere una sessione di gioco: lasciando i giocatori ansiosi di scoprire cosa succederà la prossima volta.

Un esempio di allegato

WAYNE ENGLAND

Per alcuni giocatori è sufficiente ascoltare le descrizioni evocative del DM e immaginare la scena nella loro testa per immergersi completamente nella storia. Per gli altri, qualche accessorio può essere di aiuto. Gli accessori sono concreti. Forniscono ai giocatori qualcosa da vedere, da leggere e da manipolare, li incoraggiano a impegnarsi e a prendere parte al gioco. Un DM può usare tutti gli accessori che vuole per intensificare l'immersione e il divertimento, ma deve comunque mantenere la narrazione vivace e coinvolgente.

RAPPRESENTARE GLI INCONTRI DI COMBATTIMENTO

- Mappe di battaglia
- Miniature

ALLEGATI

- Illustrazioni
- Mappe
- Note
- Oggetti

ATMOSFERA

- Musica
- Altri strumenti d'atmosfera

Oggetti utilizzati per rappresentare gli incontri di combattimento: Le mappe di battaglia e le miniature sono forse gli accessori più importanti. Servono a garantire che tutti i giocatori seduti al tavolo immaginino lo stesso numero di combattenti disposti nell'area di incontro e nelle posizioni giuste. Servono anche ad aiutare i giocatori a raffigurare i mostri contro cui combattono, compresa la taglia di tali mostri. (Quando il DM mette la miniatura di un drago Mastodontico sul tavolo, deve incoraggiare i giocatori a esaminarla dal punto di vista dei loro personaggi... avranno un'impressione molto diversa da quella che può dare una semplice riproduzione in scala.)

Una mappa di battaglia tracciata con pennarelli colorati su un foglio di vinile non è certo l'accessorio più evocativo del mondo, ma può comunque servire a far capire ai giocatori cosa contiene la stanza e dove si trovano gli oggetti. Le mappe stampate (come quelle contenute nelle avventure pubblicate e nei prodotti delle *Miniature di D&D*) e i *Dungeon Tiles* di D&D sono perfino migliori. Fanno uso di illustrazioni artistiche create da professionisti per rappresentare gli elementi comuni e fantastici presenti nei dungeon.

Le *Miniature di D&D* raffigurano i mostri del gioco di D&D meglio di qualsiasi altra miniatura, e comprendono un accessorio di grande utilità per il DM: una carta che riassume le statistiche e le capacità del mostro, di facile consultazione. Il DM può anche usare altre miniature o giocattoli di plastica in scala appropriata. Da una figura particolarmente insolita potrebbe perfino nascere la scintilla che porterà alla creazione di nuovi mostri. (Alcuni dei mostri classici del gioco di D&D sono nati proprio in questo modo.)

Allegati: Al di fuori dei combattimenti, gli allegati possono avere una funzione altrettanto importante ed evocativa. Gli allegati in genere raffigurano alcuni elementi del mondo di gioco. Una illustrazione ben fatta vale più di mille parole di descrizione e trasmette una sensazione immediata ai giocatori. Le avventure pubblicate di D&D contengono varie illustrazioni che il DM può mostrare ai giocatori. Per le avventure di propria ideazione, il DM può cercare quelle illustrazioni fantasy che ritiene più stimolanti per l'immaginazione. I siti web di Wizards of the Coast (www.wizards.com e www.dndinsider.com), i calendari fantasy, le copertine dei romanzi, le schermate di alcuni videogiochi e perfino qualche foto tratta da un panorama mozzafiato del mondo reale possono essere di grande aiuto.

Le mappe sono ottimi punti di riferimento da utilizzare nel corso di un'avventura e possono addirittura dare origine a un'avventura a sé stante. Tracciare la mappa del dungeon mano a mano che il gruppo procede nell'esplorazione è un rituale antico e onorato dei giocatori di D&D. Oppure il DM può fare in modo che il gruppo trovi una mappa nel corso dell'avventura. Potrebbe trattarsi di una classica mappa del tesoro, che indica il punto in cui è stata nascosta un'ingente quantità d'oro (ma senza fare menzione dei terribili mostri che lo sorvegliano). Oppure potrebbe trattarsi delle annotazioni di un esploratore passato che era riuscito a raggiungere le profondità di un dungeon ma non è mai tornato indietro.

Ogni volta che i personaggi trovano qualcosa di scritto (un messaggio in codice nel borsello dell'assassino, una lettera incriminante inviata dalla baronessa al capotribù degli hobgoblin, un enigma scolpito su una porta di pietra), il DM può prendere in considerazione la possibilità di consegnarlo ai giocatori in forma di allegato. Può usare un particolare font per computer e stamparlo su un foglio pergamenato, oppure scriverlo semplicemente a matita su un foglio di carta, se ha fretta. Se i giocatori vogliono tornare a consultare il testo, averlo disponibile in forma scritta sarà più pratico per tutti.

Il DM può fornire ai giocatori altri allegati oltre a quelli stampati come illustrazioni, mappe e lettere. È possibile usare monete (quelle straniere o di plastica andranno benissimo), dadi o carte da gioco insolite, statuine e miniature, o qualsiasi strano ninnolo a portata di mano. Le rivendite di antiquariato o di oggetti usati sono ottimi posti dove trovare questo tipo di oggetti. Il DM può utilizzare qualsiasi oggetto che stimoli la sua immaginazione.

Atmosfera: Infine, non bisogna dimenticare l'efficacia di un sottofondo musicale. Usare la musica giusta è di grande aiuto nel creare l'atmosfera. Le musiche più adatte sono i brani orchestrali, la musica etnica e le colonne sonore dei film.

In base al tipo di gioco, è possibile accentuare l'atmosfera anche accendendo candele, bruciando incenso, stendendo un telo sgranato sulle lampade o usando effetti sonori inquietanti. Tutto ciò che è gradito sia al DM che ai giocatori andrà bene. L'importante è badare sempre alle norme di sicurezza e accertarsi che i giocatori siano in grado di leggere le schede dei personaggi, tirare i dadi e udire la conversazione.

FORNIRE INFORMAZIONI

Uno dei compiti più importanti del Dungeon Master è riuscire a determinare con precisione quante informazioni fornire ai giocatori e quando. A volte si limita a descrivere la scena, fornendo ai giocatori tutte le informazioni necessarie. In altre occasioni comunica ai giocatori soltanto ciò che i giocatori riescono a percepire tramite le loro abilità, le loro conoscenze e l'uso dei loro rituali di divinazione. Quando il DM crea un'avventura, deve assicurarsi di annotare le CD appropriate di tutte le prove di abilità.

Informazioni imperative

Se esistono delle informazioni che i PG devono necessariamente ottenere per proseguire l'avventura, il DM gliele fornirà direttamente. Non deve rischiare che i giocatori perdano queste informazioni a causa di una prova di abilità fallita, per non avere parlato con la persona giusta o non avere guardato nel posto giusto. I giocatori possono scoprire informazioni importanti di vario tipo usando le abilità e indagando, ma quando si tratta di informazioni cruciali, il DM deve utilizzare un metodo a prova di bomba per farle giungere fino a loro: comunicandogliele direttamente.

Prove di abilità passive

Le abilità passive sono un ottimo strumento che consente al DM di scoprire quanto comunicare immediatamente ai giocatori riguardo a un oggetto, a una situazione o a una scena. Senza interrompere il gioco per chiedere ai giocatori di effettuare delle prove di abilità, il DM potrà preservare il crescendo della tensione. Usare le abilità passive regolarmente è una buona idea; le prove attive (quelle in cui i giocatori chiedono esplicitamente di voler usare le loro abilità) vanno riservate per quelle occasioni in cui i PG vogliono scoprire altre cose oltre gli indizi che il DM ha loro fornito.

Preparare una lista: Per facilitare l'uso delle prove di abilità passive è sufficiente prendere nota dei modificatori alle prove di abilità passive di ogni personaggio (10 + il bonus di abilità alla prova) per le abilità di Arcano, Dungeon, Intuizione, Natura, Percezione, Religione e Storia.

Percezione: Le prove di Percezione passiva consentono al DM di preparare la scena. Stabiliscono immediatamente quanti dettagli i personaggi notano riguardo a una camera o a un'area di incontro. I personaggi più attenti coglieranno immediatamente i dettagli più significativi e le creature o gli oggetti nascosti che gli altri potrebbero cogliere soltanto dopo una perquisizione prolungata.

- Il DM deve assicurarsi di fornire abbastanza indizi a basse CD di Percezione, in modo da incoraggiare i PG a condurre un esame più rigoroso degli elementi più importanti.
- Non dovrebbe però affidarsi troppo alle prove di Percezione passiva. Deve assicurarsi che i PG ottengano tutte le affermazioni di cui necessitano per divertirsi nel corso dell'avventura, a prescindere dai loro modificatori di Percezione.

Intuizione: Le prove di Intuizione passiva forniscono informazioni relative alle percezioni emotive e alla consapevolezza che possono rivelarsi utili negli incontri sociali. In genere il DM usa un risultato di Intuizione passiva nelle interazioni sociali come CD per le prove di Raggirare di un personaggio non giocante. (In altre parole, come prova contrapposta, Intuizione contro Raggirare.) Se il risultato della prova di Raggirare dei PNG è inferiore al risultato della prova di Intuizione passiva del personaggio, il personaggio ha l'impressione che il PNG non sia del tutto sincero.

Quando il DM fornisce al giocatore queste informazioni, deve specificare che l'abilità Intuizione è la ragione della sensazione del personaggio. In questo modo, il giocatore è soddisfatto del fatto di avere scelto Intuizione come abilità con addestramento (se l'ha fatto) e potrebbe sentirsi incoraggiato a effettuare una prova di Intuizione attiva per scoprire qualcosa in più.

Conoscenze: Il DM può usare le prove di Conoscenze passive per fornire ai personaggi delle informazioni basilari sull'ambiente circostante e sulle creature che incontrano, basandosi sulle esperienze passate e sui loro studi.

Il DM utilizza le prove passive al posto dei personaggi nelle situazioni riportate di seguito.

- **Arcano:** Magia, gli elementi, il Caos Elementale, la Selva Fatata, la Coltre Oscura, il Reame Remoto, gli elementali, le creature fatate e i mostri ombra.
- **Dungeon:** Ambienti e terreni sotterranei, orientarsi sottoterra, strutture in pietra, funghi, animali sotterranei e creature aberranti.
- **Natura:** Ambienti naturali, orientarsi nelle terre selvagge, ambienti e terreni esterni, clima, tempo atmosferico, vegetali, stagioni, creature naturali, addestrare bestie naturali, procacciare cibo.
- **Religione:** Divinità, simboli sacri, cerimonie religiose, clericati, effetti divini, teologia, il Mare Astrale e i domini divini, creature immortali e non morte.
- **Storia:** La storia di una regione, la cronologia degli eventi passati, arte, letteratura, geografia, guerre, nazioni, figure storiche, leggi, casati reali e altri governanti, leggende, usanze, tradizioni.

Informare i giocatori

Tutte le informazioni di cui i giocatori necessitano per prendere le loro decisioni vengono fornite dal DM. Quindi, entro i limiti posti dalle regole del gioco e dalle conoscenze, dall'Intuizione e dalla Percezione dei PG, deve essere il DM a comunicare loro tutto ciò che hanno bisogno di sapere. Non è necessario rivelare tutti gli aspetti di una situazione o di un pericolo in una sola volta. Il DM deve però fornire ai giocatori informazioni sufficienti da consentire ai giocatori di capire cosa succede e di decidere cosa fare... e cosa non fare.

Capacità "col trucco": Attenzione alle capacità dei mostri che cambiano le regole base e le tattiche del combattimento. Il DM deve fornire ai giocatori gli indizi di cui hanno bisogno per riconoscerli. Descriverà la capacità nel modo in cui sarebbe percepita nel mondo di gioco, e poi la descriverà in termini di gioco per rendere le cose più chiare.

Ad esempio, se i personaggi combattono contro un diavolo della fossa, la cui aura di fuoco infligge danni da fuoco alle creature entro 5 quadretti, il DM dirà ai giocatori (ancor prima che i personaggi giungano entro gittata), "Il calore irradiato dal diavolo è intenso già a questa distanza. Se vi avvicinate a cinque quadretti o meno, rimarrete bruciati."

Stati, condizioni e effetti di gioco: Dal momento che le capacità dei PG a volte dipendono da uno stato, una condizione o un effetto di gioco che influenza i loro avversari, il DM deve descrivere chiaramente ai giocatori le azioni dei loro nemici. Può utilizzare descrizioni efficaci, ispirandosi alla fonte della condizione, ma deve essere anche esplicito.

Lo stato di combattimento più importante è sanguinante, uno stato che serve ai giocatori per stimare l'andamento del combattimento e fornisce loro indizi su quando usare certi poteri. Il DM specificherà se il nemico si trova in determinate condizioni, è sanguinante o si trova sotto un particolare effetto, e indicherà anche il momento in cui tali effetti si concluderanno. Inoltre, se un avversario si guarisce, i PG dovrebbero notarlo e i giocatori dovrebbero esserne informati, specialmente se il mostro cessa di essere sanguinante.

Ad esempio, quando un mostro subisce dei danni da fulmine che lo rendono sanguinante, il DM potrebbe descrivere la scena così: "I fulmini avvolgono crepitando il corpo del mostro, che indietreggia barcollando, mentre sulla sua pelle si aprono piccole ferite e bruciature. Il mostro è sanguinante." Quando il troll avversario dei giocatori usa la sua rigenerazione, il DM dirà: "I tagli più recenti sulla sua pelle si richiudono proprio sotto i vostri occhi. Il troll rigenera!" Se una creatura è frastornata a causa di un potere che induce paura, il DM dirà: "Il mostro sgrana gli occhi e comincia a tremare. È frastornato."

Pericoli, trappole e ostacoli: Il DM deve assicurarsi di includere nelle sue descrizioni tutti i dettagli relativi all'ambiente che i giocatori hanno bisogno di sapere. Se i PG riescono a percepire la presenza di un pericolo o di un ostacolo, il DM dovrebbe sottolineare quell'elemento. Il gioco ne guadagna se i PG hanno una sensazione di pericolo imminente. Il DM descriverà ai giocatori l'aspetto minaccioso di un oggetto, o specificherà che è impossibile stabilire quanto sia grave il pericolo, e che ci sarà bisogno di ulteriori indagini. Un piccolo sprone può fare miracoli. Inoltre, la consapevolezza di un pericolo imminente contribuisce a far salire la tensione e a incrementare il divertimento. Un pericolo che salta fuori dal nulla non è altrettanto avvincente.

Ad esempio, se un pavimento instabile potrebbe cedere sotto il perso dei PG, il DM menzionerà che il pavimento cigola e oscilla leggermente. Una trappola potrebbe essere circondata dai resti delle loro vittime o dai segni di quelle volte in cui è scattata a vuoto. Dai detriti di un cedimento potrebbe filtrare un soffio d'aria, che farà capire ai giocatori che potrebbe esistere un passaggio, mentre alcune infiltrazioni d'acqua che trapelano tra le rocce dovrebbero far capire ai giocatori che rimuovere i detriti non è una buona idea. Se un'arma incustodita è percorsa da una scarica crepitante, l'arma potrebbe essere pericolosa (protetta da una trappola di qualche tipo), ma potrebbe anche essere semplicemente un'arma magica.

Oggetti magici: A proposito di oggetti magici, quando i personaggi superano le loro paure e afferrano la spada magica percorsa dai fulmini, il DM spiegherà ai personaggi di che si tratta e cosa fa dopo che la avranno esaminata nel corso di un riposo breve (vedi pagina 263 del *Manuale del Giocatore*). Non è divertente per un giocatore tirare a indovinare sul funzionamento di un oggetto magico o cercare di usare un oggetto magico senza conoscerne le capacità. È possibile fare un'eccezione per un oggetto veramente speciale, come ad esempio un artefatto. Anche in quel caso, il DM dovrebbe almeno comunicare al giocatore il bonus numerico conferito dall'oggetto. Non è il caso di sentirsi dire "Colpisco CA 31... più il bonus della spada, qualunque esso sia" per varie ore alla settimana.

Prestare attenzione

Il DM deve dare un'occhiata al tavolo di tanto in tanto, per vedere se il gioco procede bene. Se tutti sembrano divertirsi, può rilassarsi e proseguire normalmente. Se il divertimento inizia a scemare, farebbe bene a chiedere ai giocatori cosa vogliono o di cosa hanno bisogno per tornare a divertirsi, e prendere le loro opinioni sul serio. Le sezioni "Motivazioni dei giocatori" (pagina 8), "Risoluzione dei problemi" (pagina 30) e soprattutto "Mantenere l'equilibrio tra i vari gusti" (pagina 32) offrono vari suggerimenti su come risolvere questo tipo di problemi.

Rituali

Quando il DM fornisce informazioni ai personaggi, non deve dimenticare l'esistenza dei rituali, che possono fornire svariati vantaggi ai PG. I rituali di divinazione e scrutamento possono permettere ai personaggi, specialmente a quelli di livello epico, di oltrepassare gli ostacoli al recupero delle informazioni con la stessa facilità con cui possono ormai oltrepassare gli ostacoli fisici. Deve progettare le sue avventure di conseguenza, prestando attenzione soprattutto alle descrizioni dei rituali nel *Manuale del Giocatore*. Non deve fornire ai personaggi meno di ciò a cui hanno diritto, ma non deve nemmeno consentire che l'uso dei rituali mandi in corto circuito l'intera avventura. Ad esempio, il rituale Osservare Creatura richiede che l'incantatore fornisca dettagli molto specifici quando descrive il bersaglio designato del rituale. Se il funzionamento del rituale rischiasse di rivelarsi il proverbiale granello nell'ingranaggio dell'avventura, il DM può decidere che il rituale non è in grado di localizzare il bersaglio indicato, in quanto la descrizione non è abbastanza specifica. Inoltre, non bisogna dimenticare che i nemici di alto livello possono accedere agli stessi rituali dei personaggi, comprese varie interdizioni con cui possono proteggersi dai tentativi di scrutamento.

Per quanto il DM possa preparare meticolosamente una sessione di gioco, prima o poi i giocatori faranno qualcosa di inaspettato e il DM dovrà arrangiarsi. Non è un problema. Molti DM diventano estremamente ansiosi quando vengono colti impreparati e per evitarlo cercano di prepararsi a ogni eventualità, creando tonnellate di materiale che non avranno mai nessuna possibilità di utilizzare.

Concentrando la preparazione su alcuni temi, familiarizzando con alcune tecniche basilari di interpretazione e applicando un po' di flessibilità, il DM riuscirà a far fronte a qualsiasi palla curva che i giocatori possano lanciargli. Potrebbe perfino rimanere sorpreso nello scoprire che il gioco risulterà migliore di quanto non sarebbe stato se tutto si fosse svolto secondo il copione originale.

Aiuti di improvvisazione

Quando il DM dispone di un po' di tempo extra per preparare il gioco, dovrebbe usarlo per approntare degli strumenti che gli siano di aiuto nell'improvvisazione, quando se ne presenterà la necessità. Può stilare una lista di nomi da usare in futuro, progettare qualche incontro modulare, mettere assieme una serie di mini-dungeon e aggiornare le liste della campagna.

Liste dei nomi: I nomi forniti nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore* sono un buon punto di partenza per compilare altre liste di nomi. Il tempo passato a stilare queste liste di nomi (ordinati quanto meno per sesso e per razza) si rivelerà un buon investimento quando il DM si troverà costretto a creare un PNG in un batter d'occhio. Può consultare i libri di nomi da assegnare ai neonati o cercare su internet varie fonti di nomi dal sapore fantasy.

Incontri per tutti i gusti: Tenendo bene a mente i gusti e le motivazioni particolari dei giocatori, il DM può ideare degli incontri modulari regolati sui loro interessi. Metterà assieme gruppi di mostri o di sicari che potrebbero sbucare da una porta e attaccare in qualsiasi momento, cosa che renderà felici i distruttori del gruppo. Per degli incontri di combattimento diretto, può usare i gruppi degli incontri elencati nel *Manuale dei Mostri* come punto di partenza. Gli esempi di sfide di abilità forniti nel Capitolo 5: "Incontri di interazione" possono fungere da modello per altri incontri simili, modificati per soddisfare le esigenze particolari della propria campagna. Una volta creati, questi incontri possono essere utilizzati per mantenere le cose in movimento quando i giocatori prendono una decisione inaspettata o scelgono una via sorprendente, o per assicurarsi che tutti i giocatori del gruppo restino interessati al gioco.

Mini-dungeon: Il DM dovrebbe tenere a portata di mano una piccola scorta di mappe degli incontri, non limitandosi soltanto a dei piccoli dungeon (un mulino diroccato e i suoi scantinati, una prigione o una caverna dietro una cascata), ma anche qualche area insolita delle terre selvagge o qualche area urbana. Unitamente agli incontri regolari progettati dal DM, queste mappe garantiscono un'intera sessione di avventura se le cose vanno storte o se il DM non trova il tempo di preparare la sessione della settimana.

Il DM può anche sfruttare le avventure pubblicate più grosse per estrapolarne gli incontri che le compongono e riciclarli. Oppure ruotare la mappa di un vecchio incontro e cambiarne i nomi in fretta e furia. *D&D Insider* offre molti piccoli dungeon e incontri da utilizzare istantaneamente.

Liste della campagna: Il DM dovrebbe tenere conto di tutto ciò che accade nel corso della campagna. È necessario che tenga a mente la storia dell'avventura e dell'intera campagna, e che mantenga una lista di tutti gli eventi che possono capitare per far progredire la storia. Se i PG decidono di visitare un luogo inaspettato e il DM è costretto a usare una delle mappe e degli incontri casuali preparati, potrà collegarli a un elemento tratto dalla lista della campagna, in modo da ricondurre la divagazione all'interno della storia principale. Collegando questo elemento alla storia principale, i giocatori penseranno che l'intero evento fosse previsto fin dall'inizio, per quanto casuali gli incontri possano apparire!

Suggerimenti dai professionisti

Una volta, giocando a D&D assieme a mio figlio che ha 9 anni, successe una cosa incredibile. Una volta concluso l'incontro, mio figlio prese in mano la conduzione del gioco. Decise che avrebbe esaminato una delle statue nella sala, che sarebbe stato colpito da una trappola (una freccia scagliata dalla statua) e che poi avrebbe trovato un tesoro.

Ehi, aspetta un attimo. Credevo di essere io il DM!

Questa è stata la mia prima reazione. Ma mi sono tappato la bocca, ho tirato i danni della trappola e gli ho lasciato recuperare il suo tesoro (ho deciso io cosa in cosa consisteva il tesoro... non intendevo certo lasciargli il controllo della scena fino a *quel* punto!)

Non si è mai divertito così tanto.

Quel giorno ho imparato la lezione più importante riguardo a D&D. Ho capito che si tratta di un gioco basato sull'immaginazione, su come creare una storia tutti assieme. Ho capito che anche i giocatori hanno diritto a prendere parte alla narrazione della storia. Dopotutto, interpretano i protagonisti!

– James Wyatt

Dire di sì

Uno dei capisaldi delle tecniche di recitazione improvvisata è chiamato "Sì, e..." Si basa sul concetto secondo cui un attore prende ciò che gli offre l'altro attore e sviluppa la sua risposta su quella battuta.

Il compito del DM non è diverso. Ad ogni occasione possibile, dovrebbe accettare ciò che i giocatori gli offrono e sviluppare i loro spunti. Se agiscono in modo inaspettato, il DM deve seguire il loro percorso e inserirlo nella storia senza costringere i giocatori a rimanere nei confini di una trama fissa.

Ad esempio, i personaggi potrebbero essere alla ricerca di un lich che ha inviato ondate su ondate di sicari contro di loro. Uno dei giocatori chiede se nella città in cui si trovano esiste una gilda di maghi o un altro luogo del genere dove i maghi potrebbero radunarsi. Secondo il loro ragionamento, un luogo del genere dovrebbe disporre di documenti e informazioni riguardo alle attività passate del lich, quando ancora era un mago vivente.

Il DM non aveva pensato a questa opportunità e non ha preparato nulla al riguardo.

Molti DM, a questo punto, direbbero "No, non c'è nessuna gilda di maghi in città."

Che peccato! I giocatori rimangono frustrati e sono costretti a pensare a qualcos'altro. Ma soprattutto, cosa ancora peggiore, il DM ha posto dei confini alla sua stessa campagna. Ha deciso che in quella città non c'è nessuna associazione di maghi, cosa che sarebbe potuta diventare un ottimo spunto per un'avventura futura della campagna.

Quando il DM risponde di sì, si aprono nuove opportunità. Supponiamo che la gilda di maghi esista. Il DM può trarre i nomi dei maghi dalle liste che ha preparato. Poi potrebbe mettere assieme un incontro di sfida di abilità che aveva preparato a grosse linee in precedenza e utilizzarlo come incontro che, se superato, consentirà ai PG di accedere agli archivi dei maghi. Potrebbe usare la mappa di un mini-dungeon per rappresentare la biblioteca dei maghi, se i PG decidono di intrufolarsi, e poi improvvisare un incontro con un golem o con un guardiano di altro tipo. Basterà dare un'occhiata alle liste della campagna, scegliere ciò di cui i giocatori avevano bisogno per trovare il lich e annunciare che, dopo un'accurata ricerca tra i carteggi dei maghi, il gruppo ottiene le informazioni in questione.

Invece di sopprimere un'opportunità, il DM ha arricchito la sua campagna, e invece di frustrare i suoi giocatori, li ha ricompensati per avere agito in modo creativo e inaspettato. Ora dovrà solo prendere nota di cosa si è inventato riguardo a questa cabala di maghi (aggiungendola alle liste della campagna) e utilizzarla di nuovo in un momento successivo della campagna. E tutti saranno soddisfatti!

CONCLUSIONE

Come illustrato nella sezione "Ritmo" (pagina 24), due ottimi momenti per concludere una sessione di gioco sono un punto di riposo naturale dopo un incontro epocale o un finale in sospeso. A prescindere dal tipo di conclusione scelto, il DM deve assicurarsi sempre di avere un po' di tempo alla conclusione della sessione per mettere in ordine le cose.

La conclusione di una sessione è un momento di rilassamento, un ritorno alle interazioni sociali e alle energie di inizio sessione. Il DM deve ascoltare ciò che dicono i giocatori in questa fase, anche se ha altre cose che reclamano la sua attenzione, come ad esempio assegnare i punti esperienza e i tesori. Le cose che i giocatori fanno o dicono alla fine della sessione sono il miglior feedback che un DM possa ottenere dai suoi giocatori, nonché un'ottima fonte di ispirazione per le procedure di preparazione future.

Al termine della sessione, i giocatori dicono al DM cosa hanno gradito di più, se le ricompense e le sfide erano adeguate, quale credono che sia il piano del nemico e dove intendono recarsi la prossima volta. Solitamente non direbbero mai tutto questo al DM in modo diretto, ma discutendo dell'avventura di quella sera a fine sessione si esprimeranno liberamente.

Il DM può usare queste informazioni per dire di sì ai giocatori, come descritto nella sezione "Improvvisare". Si preparerà a ciò che i giocatori hanno affermato di voler fare alla fine della sessione. Forse i loro pensieri riguardo ai piani del nemico sono perfino migliori dell'idea originale del DM, oppure le loro supposizioni possono impartire maggiore profondità alle idee che il DM aveva già delineato. Se il DM ascolta e sviluppa i suoi piani in base a ciò che ha sentito, i giocatori si sentiranno veramente parte della storia.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

A volte il gruppo di gioco, l'avventura o la campagna devono far fronte a un problema. Non bisogna dimenticare che i giocatori vogliono divertirsi, ma rimangono pur sempre degli esseri umani prima di essere dei giocatori. Hanno bisogni reali e motivazioni che possono influenzare il gioco. La cosa migliore che il DM può fare è mantenere la calma, comportarsi equamente, ascoltare e rispondere a ciò che i giocatori hanno da dire quando si presenta un problema.

MORTE DEI PERSONAGGI

La definizione stessa di avventura prevede dei rischi. A ogni incontro, i personaggi possono fallire. Nel caso di un incontro di combattimento, uno dei rischi che il fallimento può comportare è la morte... di un singolo personaggio o di un gruppo intero.

I giocatori si affezionano ai loro personaggi. È naturale che sia così. Ogni giocatore investe molto tempo nel suo personaggio al tavolo da gioco, nonché molte energie emotive. Il problema principale che può nascere dalla morte di un personaggio e il possibile risentimento da parte del giocatore.

Il modo migliore per evitare questo tipo di risentimento è dimostrarsi imparziale e assicurarsi che i giocatori sappiano che il DM sta agendo in modo imparziale. Tirare i dadi davanti ai loro occhi può rafforzare questa impressione. I giocatori sapranno che il DM non bara per favorire i mostri o non se la prende contro un personaggio in particolare. (vedi "Tirare i dadi," pagina 15, per i pro e i contro dei tiri dei dadi fatti davanti a tutti.)

Il DM non deve mai punire un personaggio per il comportamento del suo giocatore o per una disputa personale. Sarebbe probabilmente il modo più rapido per alienarsi la fiducia dei giocatori come DM e come arbitro imparziale. I personaggi devono senz'altro affrontare le conseguenze delle loro azioni sbagliate, ma il DM deve assicurarsi di avere fornito ai giocatori indizi a sufficienza da consentire loro di capire che si trattava di scelte stupide e offrire ampie opportunità di tornare sui loro passi dopo una decisione avventata.

I personaggi devono anche capire che il DM progetta gli incontri in modo bilanciato e non fa pendere la bilancia dalla parte dei mostri fin dall'inizio. Allestire un incontro impegnativo va benissimo, e a volte può anche accadere che il gruppo affronti un mostro che non può sconfiggere. Ma non sarebbe giusto nascondere ai giocatori il fatto che non possono vincere quello scontro e non hanno alcun modo di scappare. I giocatori vanno spaventati, ma non intrappolati.

Quando un personaggio muore, generalmente spetta al gruppo dei giocatori decidere cosa fare. Alcuni giocatori non hanno problemi a creare da zero un nuovo personaggio, specialmente se hanno voglia di sperimentare nuove opzioni. Un nuovo personaggio che entra a far parte del gruppo non va mai penalizzato. Il nuovo membro deve iniziare il gioco allo stesso livello del resto del gruppo e disporre di equipaggiamento simile.

Il DM dovrebbe però scoraggiare i giocatori dall'interpretare un clone del personaggio morto spacciandolo come "nuovo", magari aggiungendo un "II" al nome del personaggio o alterando qualche dettaglio, ma lasciandolo immutato sotto ogni altro aspetto. Il risultato sarebbe ovviamente artificioso e andrebbe a interferire con gli sforzi dei giocatori per rendere il mondo fantasy un luogo credibile e coerente. D'altro canto, proporre una fotocopia dello stesso personaggio potrebbe essere una soluzione perfettamente accettabile, se non contrasta con lo stile e la serietà della campagna, e consentirà al gioco di proseguire senza alcun ritardo.

Se i personaggi hanno accumulato un certo numero di livelli, la morte di un personaggio implica la perdita di un notevole investimento di tempo ed energie. Fortunatamente, è possibile riportare in vita i personaggi morti. Il metodo più comune è l'uso del rituale Rianimare Morti, descritto nel *Manuale del Giocatore* (pagina 312). Solitamente, la morte di un personaggio significa che il gruppo deve utilizzare almeno 8 ore per celebrare il rituale di Rianimare Morti e poi riposare.

Giunti al livello epico, molti personaggi potranno tornare dalla morte anche nel bel mezzo di un combattimento tramite molti modi (capacità di destino epico, pozioni e così via). A quel punto, la morte sarà poco più di un inconveniente di percorso, ma le conseguenze del fallimento potranno rivelarsi assai peggiori della morte.

RIMEDIARE AI PROPRI ERRORI

A volte capita: anche il DM fa degli errori. Questo non fa di lui un cattivo Dungeon Master. Significa soltanto che anche lui è un essere umano. Ciò che conta è il modo in cui si pone dinanzi a questi errori.

CONTENZIOSI SULLE REGOLE

Non è necessario avere una padronanza perfetta delle regole, e il DM dovrebbe dimostrarsi quanto meno aperto a discutere del modo giusto di applicare una regola in qualsiasi situazione. Ma sarà anche necessario mantenere alto il ritmo del gioco, il che significa che prima o poi giungerà il momento di tagliare corto e di porre fine alla discussione. In tal caso, il DM dirà a uno dei giocatori di prendere nota della discussione e del modo in cui è stata risolta; la discussione potrà proseguire alla fine dell'incontro o alla fine della sessione.

Se il DM si rende conto di avere commesso un errore, dovrà ammetterlo. Se non lo fa, inizierà a perdere la fiducia dei suoi giocatori. Se ce n'è bisogno, dovrà scusarsi con i giocatori. Se il suo errore ha avuto una ripercussione significativa sull'esito dell'incontro, il DM prenderà gli accorgimenti necessari per correggere il suo errore. Può assegnare ai personaggi un ammontare maggiore di punti esperienza o di tesori, oppure può risolvere il problema nel contesto dell'avventura stessa. Forse, tutto sommato, quel goblin non è riuscito a fuggire per andare ad avvertire gli ogre.

INCONTRI TROPPO DIFFICILI

Valutare innanzi tempo quanto un incontro si rivelerà difficile può essere un'impresa ardua. Scagliare un mostro di 13° livello contro un gruppo di 9° livello generalmente non crea problemi, ma se la creatura è dotata di rigenerazione e può negare tutti i danni che i personaggi gli infliggono, sopravvivere a quell'incontro sarà un'impresa ardua.

Se il DM si accorge che i giocatori sono in palese difficoltà durante un incontro, può:

- fornire ai personaggi una via di fuga;
- far prendere intenzionalmente ai mostri una scelta sbagliata;
- "dimenticarsi" di tirare il dado per vedere se i mostri ricaricano i loro poteri;
- inventarsi un motivo all'interno della trama per cui i mostri si ritirino dal combattimento; oppure
- lasciare che i mostri vincano, ma lascino in vita i personaggi per qualche motivo.

Se il DM fa vincere ai personaggi un incontro che in realtà era troppo difficile per loro, non gli assegnerà il totale dei punti esperienza previsti per l'incontro, in quanto esso è risultato meno impegnativo di quanto indicato dal livello. La ricompensa in PE andrà ridotta all'incirca dell'ammontare di un livello.

Un incontro difficile... troppo facile

Generalmente, questo non è un problema. Se l'avventura presume che l'incontro sia difficile (ad esempio, se il DM ha bisogno che il nemico riesca a fuggire, ma i giocatori trovano uno stratagemma per impedirgli di farlo), è sempre possibile alzare ulteriormente la difficoltà nel corso dell'incontro stesso. Arrivano i rinforzi. Oppure il DM assegna al nemico una nuova capacità di cui i giocatori non erano al corrente.

I personaggi diventano troppo potenti

I personaggi possono diventare troppo potenti se il DM concede loro troppi tesori o se crea degli effetti speciali che si rivelano più potenti di quanto previsto. Ad esempio, i personaggi potrebbero riuscire a sconfiggere un nemico che in realtà non dovevano battere e si impadroniscono della sua spada magica, superiore di sei livelli al loro. Oppure il DM potrebbe collocare nell'avventura una fontana magica e stabilire che chi beve da essa ottiene un potere a incontro extra, cosa che consente al personaggio di infliggere troppi danni per il suo livello.

- **Rimedio interno al gioco:** È sufficiente pensare a un modo per privare i personaggi dell'oggetto. Forse la spada del nemico ha una volontà sua ed è in grado di spostarsi in volo o tramite teletrasporto. Il suo recupero potrebbe essere un'impresa che terrà impegnati i personaggi finché non raggiungeranno un livello abbastanza alto da poterla impugnare senza squilibrare il gioco. Il potere concesso dalla fontana magica potrebbe rivelarsi valido soltanto per un numero limitato di usi. Una volta esauriti quegli usi, la magia svanisce.
- **Rimedio esterno al gioco:** Il DM parla con i giocatori, spiega di avere fatto uno sbaglio e chiede loro di rinunciare volontariamente all'oggetto o ai poteri sproporzionatamente potenti. Quasi tutti i giocatori capiranno che il gioco è più divertente se le sfide sono impegnative e aiuteranno il DM a risolvere il problema.

Dimensioni del gruppo

Le regole e i suggerimenti contenuti in questo libro sono bilanciate per la gestione di un gruppo composto da quattro a sei personaggi giocanti. Se un gruppo è composto da un numero di giocatori diversi, il DM deve risolvere alcune questioni.

Calibrare

Le regole generiche di costruzione degli incontri possono facilmente essere adattate a gruppi più grandi o più piccoli. Nel caso in cui il gruppo sia composto soltanto da tre personaggi giocanti, è sufficiente usare tre mostri del loro livello come punto di partenza. Se è composto da sette, vanno utilizzati sette mostri. Il DM dovrebbe comunque cercare di mantenere l'equilibrio tra i vari ruoli dei mostri (vedi pagina 54).

Meno di quattro

I gruppi più piccoli non possono coprire i quattro ruoli base dei personaggi. Se il gruppo è composto soltanto da tre personaggi giocanti, dovrà fare a meno di un assalitore o di un controllore, rinunciando a parte della sua capacità di infliggere danni. È dura giocare in modo efficace con un gruppo composto soltanto da due personaggi giocanti, ma è possibile. Bisognerà abbinare un personaggio in grado di infliggere danni ingenti a uno robusto in grado di mantenere in vita entrambi. Se il DM deve condurre il gioco per un solo personaggio giocante, un difensore o una guida sono le scelte migliori: rimanere in vita è la priorità principale. Vedi "Formare un gruppo," pagina 10, per ulteriori informazioni riguardo ai ruoli dei personaggi e su come organizzarsi per coprire i ruoli assenti.

Più di sei

Il problema principale dei gruppi più grandi è riuscire a mantenere l'ordine al tavolo da gioco e preservare la scorrevolezza dei combattimenti. Al di fuori dei combattimenti, i giocatori devono designare un capo del gruppo, che sarà l'unico individuo autorizzato a dire al DM cosa intende fare il gruppo. È troppo difficile ascoltare sei persone che cercano contemporaneamente di annunciare cosa intendono fare. In combattimento, i giocatori vanno tenuti sulle spine. Il DM deve avere un modo efficace di tenere l'ordine di iniziativa (vedi pagina 38) e può costringere i personaggi a ritardare se i giocatori impiegano troppo tempo a decidere cosa fare.

Nel caso di un gruppo particolarmente grosso, il DM deve assicurarsi che gli incontri abbiano luogo in aree abbastanza capienti da contenere tutti i personaggi e tutti i mostri e che consentano ai combattenti di muoversi e di posizionarsi tatticamente. Un'area di almeno 10 quadretti per 16 è una buona area minima per un gruppo di sette personaggi o più.

Progettare avventure in base alle dimensioni del gruppo

Anche la progettazione delle avventure è importante. È bene non inviare un gruppo numeroso a compiere operazioni di infiltrazione, esplorazione o negoziato. I gruppi più numerosi sono più adatti a situazioni di taglio militare e ai combattimenti diretti contro gruppi di mostri altrettanto numerosi. I gruppi più piccoli, d'altro canto, sono perfetti per quelle missioni che richiedono furtività o

sottigliezza, specialmente se i giocatori hanno sviluppato i loro personaggi a tale scopo. Un piccolo gruppo di avventurieri concentrato sullo spionaggio, sugli intrighi e sulle interazioni può dimostrarsi estremamente efficace.

Giocatori problematici

A volte il problema al tavolo da gioco non è posto dal gioco in sé, ma dai giocatori. È impossibile fornire una soluzione ai vari problemi che possono sorgere tra due amici. Tuttavia, esistono alcune situazioni che riguardano esclusivamente l'ambiente di gioco, ed è possibile applicare alcuni suggerimenti per risolvere i problemi di questo tipo. Dal momento che questo genere di questioni riguarda i giocatori, per risolvere la situazione il DM ha bisogno di trattare queste questioni al di fuori dal gioco.

Accordarsi sulle aspettative

Buona parte dei problemi nasce dal fatto che il DM e i giocatori hanno aspettative diverse riguardo al gioco. Il DM chiede dal gioco qualcosa di diverso o ne apprezza degli aspetti diversi rispetto ai giocatori. Spesso, per mantenere il gioco scorrevole è sufficiente che il DM sia chiaro sulle sue aspettative e si assicuri a sua volta di comprendere quali sono quelle dei giocatori. Deve prendere sul serio le loro opinioni e i loro desideri, e assicurarsi di essere preso altrettanto sul serio. Teoricamente, ne nascerà uno stile di gioco soddisfacente per tutti.

Giocatori incontrollabili

Spesso i giocatori giocano a D&D perché così facendo hanno modo di far compiere ai loro personaggi ciò che non potrebbero mai fare nella vita reale: combattere mostri, lanciare incantesimi e sconfiggere le forze del male affinché il bene possa trionfare. Alcuni giocano perché D&D consente loro di agire senza freni, seminando la distruzione in città e concedendosi veri e propri atti criminali, o arrivando a tradire i suoi alleati. Ciò che chiedono al gioco non ha nulla a che vedere con le avventure di stampo eroico: usano le regole del gioco per dare sfogo alle loro fantasie antisociali.

Suggerimenti dai professionisti

Se devo condurre una dimostrazione di D&D e non conosco bene i giocatori che siedono al tavolo, utilizzo un modo molto facile per gestire l'ordine di iniziativa. È rapido e rozzo, e funziona soltanto con i giocatori principianti, ma è utile quando il DM ha bisogno di sgombrare la mente per occuparsi di altre cose.

Faccio tirare per l'iniziativa tutti i giocatori all'inizio del combattimento. Chi ottiene il tiro più alto agisce per primo, naturalmente. Tuttavia, dopo di lui, stabilisco l'ordine di iniziativa procedendo in senso orario a partire dal giocatore alla sinistra di chi ha fatto il tiro più alto. I mostri agiscono quando giunge il mio turno seguendo il giro del tavolo. Questa tecnica funziona come una manna nelle partite dimostrative, ma quando i giocatori più esperti iniziano a ritardare le loro azioni, questo trucchetto non funziona più tanto bene.

Il DM può tenerlo in serbo quando vuole condurre una partita per i parenti più piccoli, per i compagni di scuola o per altri amici interessati a provare D&D per la prima volta. Negli altri casi, è bene utilizzare le regole apposite.

– Bruce Cordell

Il DM deve parlare con i suoi giocatori e riaprire il discorso sul tipo di gioco che intende giocare. Se è soltanto un giocatore a creare questo tipo di problemi, è giusto imporre un ultimatum: se il giocatore incontrollabile vuole continuare a giocare con il resto del gruppo, deve smettere di tenere un comportamento distruttivo e giocare come parte della squadra.

Prime donne

Alcuni giocatori credono che il gioco debba ruotare attorno a loro, anche se non lo affermano mai specificamente. Si mettono sempre al centro della scena, dicono agli altri giocatori cosa dovrebbero fare i loro personaggi, reclamano i migliori oggetti magici per loro e sbeffeggiano gli altri giocatori. Al di fuori del gioco, va fatto presente a un giocatore del genere che il suo comportamento rovina il divertimento di tutti, e che dovrà controllarsi o, in alternativa, abbandonare il gruppo.

Maniaci delle regole

Non è necessario essere un esperto conoscitore delle regole per fungere da DM, ma questo non significa che un altro giocatore debba sentirsi autorizzato a ricoprire quel ruolo. Un maniaco delle regole è un giocatore che obietta alle decisioni del DM appellandosi alle regole di gioco. I giocatori che conoscono le regole dovrebbero essere bene accetti: possono risultare di aiuto quando il DM non sa che fare o commette un errore. Ma anche i maniaci delle regole più utili possono diventare un problema quando correggono il DM in continuazione o forniscono pareri sulle regole senza che nessuno li abbia chiesti. Questo è sbagliato. Un caso ancora peggiore è quello dei giocatori che non riescono ad accettare un risultato negativo e che passano al setaccio le regole in cerca di contraddizioni e interpretazioni tendenziose che il loro personaggio possa sfruttare.

Una regola del tavolo che stabilisca che le discussioni sulle regole verranno tutte risolte alla fine della sessione solitamente è sufficiente a dissuadere alcuni maniaci delle regole. Il DM deve comunque essere disposto ad accettare qualche correzione minore, purché non accada troppo di frequente.

Se il gioco arriva a bloccarsi perché il maniaco delle regole vuole cercare una regola o un paragrafo in particolare, il DM inviterà il giocatore a prendersi tutto il tempo che vuole, ma nel frattempo proseguirà il gioco assieme al resto dei giocatori. Il personaggio del maniaco delle regole in pratica verrà messo in pausa per tutto il tempo necessario. I mostri non lo attaccheranno e il personaggio ritarderà le sue azioni a tempo indeterminato. Questa soluzione accontenta il resto dei giocatori, che possono continuare a giocare a D&D senza che il gioco si fermi a causa di un solo giocatore.

Mantenere l'equilibrio tra i vari gusti

Esistono molti gruppi di gioco che condividono gli stessi gusti e le stesse motivazioni. Non è raro che un intero gruppo di gioco sia composto totalmente di attori o di distruttori. È facile per il DM condurre questi gruppi, se anche i suoi gusti sono analoghi. È più difficile accontentare dei giocatori che fanno parte dello stesso gruppo ma che hanno gusti molto diversi.

Il DM può evitare questo problema in anticipo identificando le motivazioni di ogni giocatore del gruppo, per poi variare alternando i vari tipi di incontro all'interno delle avventure. La sezione "Motivazioni dei giocatori", pagina 8, indica vari modi per compiacere ogni tipo di giocatore. Un DM non dovrebbe sottoporre un gruppo di giocatori attori a un lungo percorso attraverso un dungeon, così come non dovrebbe aspettarsi che un gruppo di distruttori si faccia strada tra le sottigliezze e gli intrighi delle politiche di corte. Per evitare la maggior parte dei problemi dovuti ai diversi gusti dei giocatori è sufficiente dedicare parte del tempo di preparazione a esaminare l'avventura che i giocatori stanno per intraprendere dal punto di vista delle motivazioni dei giocatori, e poi inserirvi degli elementi o incontri aggiuntivi, onde assicurarsi che tutti abbiano modo di divertirsi grazie a un vasto assortimento di incontri.

Altri problemi possono presentarsi quando alcuni giocatori presumono che il loro stile di gioco personale sia superiore a quello degli altri e perdono la pazienza quando ha luogo un incontro incentrato sugli altri giocatori. Questo atteggiamento si manifesta soprattutto nel caso degli attori, che guardano dall'alto in basso i distruttori e gli assetati di potere. Questo problema va affrontato ricordando al giocatore colpevole (in una conversazione al di fuori del tavolo da gioco) che il compito del DM è quello di rendere piacevole il gioco per tutto il gruppo, non per un solo giocatore, e che i distruttori sopportano pazientemente gli incontri di taglio nettamente recitativo. L'attore dovrebbe riservare la stessa cortesia ai distruttori del gruppo.

All'interno del gioco, tuttavia, il DM può anche ideare dei singoli incontri che soddisfino le motivazioni di vari tipi di giocatori. Un incontro che veda i personaggi giocanti schierati contro un piccolo esercito di orchi, ad esempio, farà la gioia dei distruttori. Improvvisamente, un drago giovane irrompe nel bel mezzo del combattimento. Il nuovo arrivato potrebbe decidere le sorti dello scontro in un senso o nell'altro: il drago potrebbe aiutare gli orchi a sconfiggere il gruppo o, schierarsi con il gruppo per sconfiggere gli orchi. Tocca all'attore del gruppo cimentarsi in un rapido incontro di interpretazione per convincere il drago ad aiutare il gruppo. Così tutti saranno soddisfatti!

INSEGNARE IL GIOCO

Quando fratelli e sorelle, mogli, mariti, nuovi amici o figli degli altri giocatori si uniscono al gioco, il DM ha il divertente incarico di insegnare a giocare a D&D a un nuovo giocatore. Ma insegnare a giocare a un nuovo giocatore non è un compito che spetta soltanto al DM. È qualcosa che riguarda il gruppo intero.

Che cos'è D&D?: La prima parte, nonché la più importante (e forse anche la più difficile) è spiegare al nuovo giocatore cos'è il gioco. Molte persone hanno presente il concetto generico di un gioco di ruolo grazie a esperienze passate o ai giochi per computer, ma c'è anche chi ha degli strani preconcetti su come si gioca a D&D. Il Capitolo 1 del *Manuale del Giocatore* illustra i tutti i concetti di base.

La meccanica di base: Il DM spiega al nuovo giocatore la meccanica di base del gioco: effettuare una prova e confrontarla con una difesa. Si assicura che il nuovo giocatore riconosca un d20 e poi spiega che effettuare una prova significa tirare il d20 e sommare un certo numero al risultato. Questa è la meccanica di base in breve.

Cosa si può fare nel gioco: Il DM spiega poi che il personaggio può effettuare qualsiasi azione che il giocatore possa immaginare, e che spetta al DM decidere se l'azione ha successo o meno. Gli illustra poi i tre tipi principali di azioni in combattimento: l'azione standard (quella importante), l'azione di movimento (per spostarsi in giro) e l'azione minore (le cose che un personaggio fa per poter fare qualcos'altro). Deve inoltre assicurarsi che il giocatore capisca che è possibile scambiare certi tipi di azione (usare un'azione di movimento al posto di un'azione standard, ad esempio).

Consultare la scheda del personaggio: Il DM indica poi le informazioni più importanti indicate sulla scheda del personaggio. (Potrebbe usare un evidenziatore per indicare i valori principali.) Nel farlo, illustra i concetti seguenti:

- La **classe** e il **livello** indicano il ruolo del personaggio del gruppo e il suo grado di potenza.
- I **punti ferita** rappresentano la quantità di danni che il personaggio è in grado di reggere. Gli **impulsi curativi** indicano il numero di volte in cui il personaggio può guarirsi in un giorno e di quanto si cura ogni volta.
- Le **difese (CA, Tempra, Riflessi, Volontà)** sono i numeri bersaglio che i mostri cercheranno di raggiungere per colpire il personaggio quando effettueranno i tiri per colpire contro di lui.
- La **velocità** indica il numero di quadretti di cui il personaggio può muoversi con un'azione.
- L'**iniziativa** è il valore che il personaggio usa per decidere chi agisce per primo in combattimento.
- I **poteri** sono gli attacchi e le altre azioni speciali che il personaggio può effettuare dentro e fuori dal combattimento.

Mentore: Infine, il DM deve assicurarsi che un giocatore più esperto tra quelli al tavolo si prenda l'incarico di aiutare il nuovo giocatore, specialmente in combattimento.

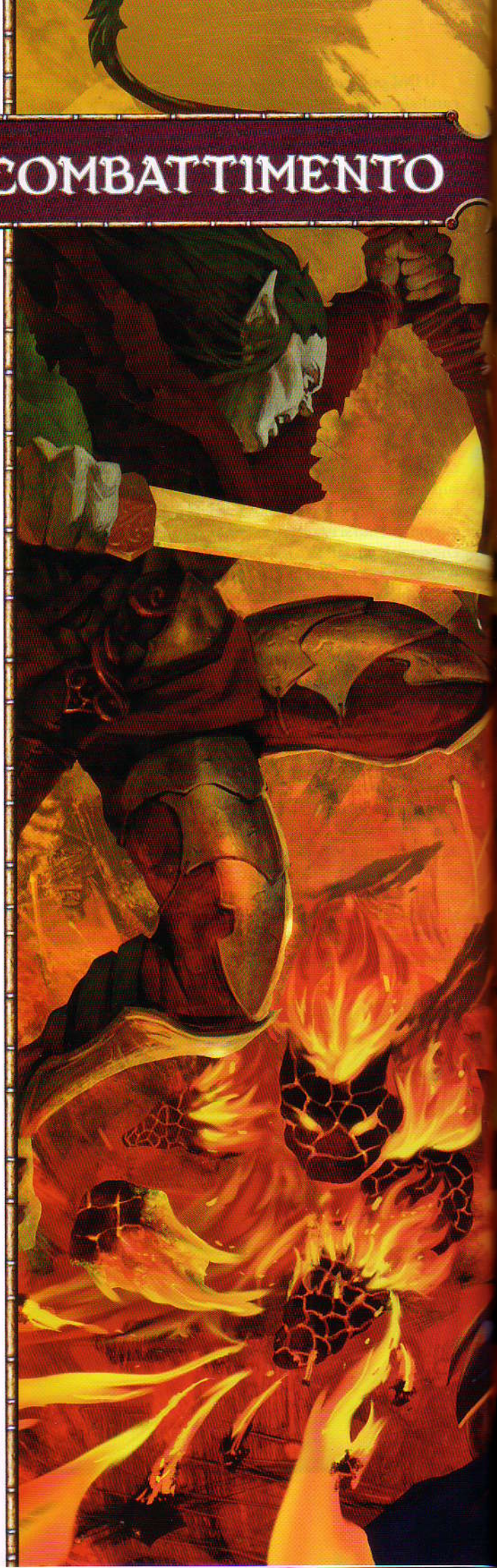
E poi si comincia a giocare! Il migliore modo di imparare è attraverso il gioco stesso.

Incontri di combattimento

Ridotto all'essenziale, il gioco di D&D è costituito da una serie di incontri. Gli incontri sono i momenti di gioco vero e proprio, quelli in cui le capacità dei personaggi vengono messe alla prova e possono condurre al successo o al fallimento. Un incontro è l'equivalente di una singola scena in una rappresentazione teatrale, in cui i personaggi giocanti si imbattono in qualcosa che impedisce loro di procedere oltre. Questo capitolo illustra come condurre gli incontri di combattimento, sia che si tratti di incontri appartenenti a un'avventura pubblicata che di quelli ideati direttamente dal Dungeon Master.

Questo capitolo è composto dalle sezioni seguenti.

- **Regole fondamentali del combattimento:** Tutto ciò che serve al DM deve gestire il combattimento: preparazione, prontezza dei mostri, sorpresa, tiri per l'iniziativa e ordine di iniziativa, suggerimenti su come gestire il combattimento (tra cui come monitorare le condizioni e gli effetti di ogni mostro), e come concludere un incontro.
- **Regole aggiuntive:** Regole relative alle azioni non coperte dalle regole fondamentali: copertura, movimento forzato, combattimenti acquatici, combattimenti in sella, volare, malattie e veleni.



RON SPEARS

Che si tratti di gestire una battaglia frenetica, una trattativa carica di tensione, un tentativo mozzafiato di scalare una scogliera o una corsa precipitosa lungo un corridoio gremito di trappole, il DM non deve mai dimenticare quanto appreso nell'ultimo capitolo. Non si tratta mai di un semplice incontro di combattimento: è una questione di vita o di morte tra gli eroici avventurieri e gli orrendi mostri che si oppongono a loro. Non si tratta semplicemente di un confronto tra numeri e di una strategia di movimento dei pezzi sulla griglia, bensì di una prova di coraggio e di abilità contro avversità insormontabili. Il ritmo deve essere veloce, la narrazione vivace e i giocatori entusiasti!

Quello che segue è un piccolo riassunto su come gestire un incontro di combattimento. Il resto di questa sezione offre al DM gli strumenti necessari per compiere queste operazioni.

- Giungere all'incontro preparato e in possesso di tutte le informazioni necessarie
- Determinare la prontezza dei mostri e la sorpresa
- Allestire l'incontro
- Tirare per l'iniziativa!
- Gestire il combattimento
- Concludere l'incontro

Giungere all'incontro preparato

Prima che un incontro di combattimento abbia inizio, il DM deve assicurarsi di avere le informazioni che gli servono a portata di mano. Se conduce un'avventura pubblicata, la maggior parte di queste informazioni sono già incluse nell'incontro. Altrimenti, il DM deve metterle assieme al momento di creare l'incontro.

- Le prove di Percezione passiva dei personaggi giocanti (vedi la descrizione dell'abilità Percezione nel *Manuale del Giocatore*).
- Una mappa e una descrizione dell'area dove ha luogo l'incontro. Questa descrizione potrebbe essere costituita da un breve brano narrativo che il DM leggerà ai giocatori per illustrare loro la scena. La descrizione deve anche comprendere quei dettagli che i personaggi potrebbero avere notato grazie alle loro prove di Percezione passiva.
- Le statistiche degli avversari dell'incontro. Queste statistiche devono comprendere le prove di Percezione passiva degli avversari.

Prontezza dei mostri

I mostri e i PNG non sono sempre pronti a reagire fulmineamente a ogni tipo di pericolo. Il drago potrebbe dormire, i goblin potrebbero essere impegnati a giocare a carte invece di fare la guardia all'ingresso in caso di intrusi. Quando i personaggi giocanti stanno per giungere a un incontro, il DM deve decidere quanto sono pronti ad agire i mostri di quell'incontro. Può scegliere tra uno di questi stati: addormentato, distratto, pronto o allerta.

Addormentato: Il mostro (o il gruppo di mostri) non è sveglio e percepisce a malapena ciò che accade attorno a lui. I mostri addormentati subiscono una penalità di -5 alle loro prove di Percezione.

Un mostro addormentato non ha preparato nessuna difesa ed è sorpreso quando si sveglia. All'inizio del suo turno successivo sarà pronto, se nelle vicinanze c'è un pericolo evidente, o distratto se non c'è nessuna minaccia nelle vicinanze.

Distratto: I mostri fanno qualcosa che tiene occupata la loro attenzione o semplicemente pensano ad altro. I mostri distratti subiscono una penalità di -2 alle loro prove di Percezione.

Pronto: I mostri hanno le loro armi con loro, ma non le hanno necessariamente sfoderate. Sono in attesa di qualcosa: non sono necessariamente in grado di reagire fulmineamente a un pericolo specifico, ma sono preparati in termini generici ad affrontare il pericolo. La maggior parte dei mostri che i PG incontrano sono in stato di "pronto", a meno che i PG non agiscano in modo particolarmente subdolo. I mostri pronti non ottengono nessun bonus e nessuna penalità alle loro prove di Percezione.

Allerta: I mostri hanno percepito una possibile minaccia e si sono preparati ad affrontarla. Hanno le armi sguainate e si sono collocati nelle posizioni migliori per fronteggiare un attacco diretto proveniente dalla direzione più probabile. Preparano tutte le difese disponibili, forse attivando anche quei poteri che potenziano le loro capacità di combattimento. Effettuano una prova di Percezione attiva ad ogni round. Se nessuna minaccia si materializza entro 10 minuti, quasi tutti tornano allo stato di pronto.

Sorpresa

Determinare la sorpresa generalmente è un'operazione molto diretta: se una fazione nota l'altra senza essere notata a sua volta, beneficia del vantaggio della sorpresa.

In molte situazioni, la sorpresa è un'eventualità assai improbabile. Due gruppi che viaggiano lungo una strada sgombra o che avanzano attraverso una foresta si notano a vicenda, senza che sia necessario effettuare nessuna prova di Percezione. Nessuno dei due gruppi coglie di sorpresa l'altro.

La sorpresa può entrare in gioco quando i personaggi o le creature si nascondono intenzionalmente. I personaggi cercano di sgattaiolare oltre i giganti posti di guardia ai margini dell'accampamento. I coboldi si nascondono lungo una strada frequentata per aggredire i viaggiatori. Una pantera fatata va a caccia di prede nella foresta. Ogni volta che un qualsiasi gruppo cerca di evitare di essere individuato, può tentare di beneficiare della sorpresa.

In questo caso, il membro del gruppo dotato del modificatore di Furtività più basso effettua una prova. (Questo metodo è una semplificazione volta a risparmiare tempo, piuttosto che chiedere a ogni personaggio o a ogni mostro di effettuare una prova.) Qualsiasi membro del gruppo che si tenga ad almeno 10 quadretti di distanza dal resto del gruppo può effettuare una prova separata. Si confrontano i risultati ottenuti alle prove di Percezione passiva di quelle creature che potrebbero notare il gruppo nascosto, o alle prove attive delle creature in stato di allerta. Le

creature che non notano i personaggi nascosti sono considerate sorprese se i membri del gruppo attaccano.

Visione ostruita: Alcuni oggetti o circostanze che ostruiscono la visione possono influenzare un tentativo di ottenere la sorpresa. I personaggi si avvicinano alla porta di un dungeon. La brughiera è immersa in una fitta foschia, illuminata dalla luce spettrale della luna piena soprastante. I PG, protetti dall'invisibilità, tentano di assalire di sorpresa un drago antico.

La visione ostruita può fornire un certo grado di occultamento, che costituisce uno dei modi in cui i personaggi o le creature possono tentare attivamente di nascondersi. I personaggi che vagano nella nebbia o si fanno strada lungo il corridoio di un dungeon fino a un'arcata risultano a tutti gli effetti invisibili alle altre creature, ma non si nascondono attivamente.

Se non ai livelli più bassi dei personaggi, è raro che la sorpresa funzioni senza almeno un tentativo di muoversi furtivamente. Le creature che desiderano beneficiare della sorpresa nella nebbia fitta o in condizioni analoghe devono sforzarsi di rimanere silenziose e tenersi fuori vista, effettuando prove di Furtività.

La porta di un dungeon non solo ostruisce la visuale, ma attutisce anche i suoni, cosa che consente ai personaggi di avvicinarsi più facilmente agli avversari senza essere individuati. I personaggi possono avvicinarsi alla porta senza essere notati, purché si muovano in modo relativamente silenzioso. Possono origliare alla porta, effettuare prove di Percezione attiva per sentire cosa c'è dall'altra parte, e poi fare irruzione per combattere.

I PG non possono essere sorpresi quando aprono la porta di un dungeon e sono preparati a combattere. Possono origliare alla porta per avere un'idea di ciò che si ritroveranno ad affrontare, ma i mostri non li assaliranno all'improvviso. La questione è diversa se i mostri all'interno della stanza si sono nascosti, quindi i personaggi potrebbero irrompere nella stanza e non notare la minaccia finché i mostri non fanno scattare l'imboscata.

Per determinare le CD di Percezione quando i personaggi cercano di origliare a una porta è sufficiente consultare la tabella "Ascoltare a una porta," sotto. Poi il DM si porrà queste due domande per determinare se i PG possono cogliere di sorpresa i mostri.

- *I mostri sentono i PG avvicinarsi?* Se i PG si muovono a velocità normale attraverso il dungeon e non tentano in alcun modo di muoversi furtivamente, i mostri in una camera dietro la porta li sentono superando una prova di Percezione con CD 25 (attiva o passiva che sia). Se i PG si muovono silenziosamente, effettueranno una prova di Furtività con un bonus di +5 (dovuto al fatto che la porta attutisce i rumori) per stabilire la CD della prova di Percezione dei mostri. Se i mostri li sentono, non potranno essere sorpresi.
- *I PG tradiscono la loro presenza?* Se i PG fanno scattare una trappola sulla porta, attivano un allarme collocato fuori dalla porta o devono cercare più di una volta di sfondare la porta, i mostri sapranno che stanno arrivando e non potranno essere sorpresi.

ASCOLTARE A UNA PORTA

CD di Percezione*	Suoni che i PG riescono a sentire
Prova di Furtività dei mostri +5	I mostri si muovono silenziosamente per la stanza
5	Battaglia in corso, oppure conversazione agitata o tesa**
15	Conversazione normale o lancio di un rituale**
15	Porte che si aprono o si chiudono (e suoni simili)
25	Conversazione sommessa, sussurri*
35	Preparativi di battaglia (armi sfoderate e così via)

*** Aumentare la CD di 2 se i personaggi sono più lontani di 10 quadretti.**

**** Se la prova viene superata di 5 o più e il personaggio conosce il linguaggio usato nella conversazione, capirà ciò che le creature si dicono tra loro.**

Tirare per l'iniziativa!

Quando i negoziati con il duca falliscono o nel momento in cui i goblin fanno scattare l'imboscata, il tiro per l'iniziativa segna l'inizio vero e proprio di un incontro di combattimento.

Il tiro per l'iniziativa generalmente è costituito da una semplice prova di Destrezza (metà del livello del personaggio + modificatore di Destrezza + altri possibili modificatori). Ogni scheda delle statistiche dei mostri contenuta nel *Manuale dei Mostri* o nelle avventure pubblicate è comprensiva del modificatore alla prova di iniziativa di una creatura, ma un personaggio può comunque facilmente identificarla al volo.

Naturalmente, ogni giocatore tira per l'iniziativa separatamente, ma non c'è bisogno di riservare ai mostri le stesse attenzioni. È sufficiente tirare una sola volta per ogni tipo di mostro presente al combattimento. Ad esempio, in un incontro con un orco Occhio di Gruumsh, due orchi berserker, due orchi predoni e tre orchi combattenti, si effettua un tiro per l'iniziativa per ciascun tipo di orco. Quindi, nell'ordine di iniziativa tutti gli orchi combattenti agiranno assieme, tutti gli orchi predoni agiranno assieme e così via.

Ogni singolo mostro può poi ritardare o preparare un'azione proprio come tutti gli altri mostri, quindi è possibile che in seguito due orchi predoni agiscano in un momento diverso. I mostri possono anche preparare un'azione nel loro turno, senza alterare la loro posizione nell'ordine di iniziativa. Ad esempio, gli orchi predoni possono muoversi in posizione per attaccare ai fianchi e poi attaccare beneficiando entrambi di vantaggio in combattimento. Tecnicamente, il primo a muoversi dovrebbe preparare il suo attacco e attendere che il secondo si porti in posizione, ma alla fine è la stessa cosa.

Tenere il conto dell'iniziativa

Ogni DM usa il proprio metodo per tenere il conto dell'ordine di iniziativa in combattimento. È sufficiente scegliere quella che si ritiene più opportuna per il proprio gruppo di gioco. I due fattori chiave nel tenere il conto dell'ordine di combattimento è la gestione delle azioni preparate o ritardate e la visibilità o meno dell'ordine di iniziativa ai giocatori.

Carte del combattimento: Un metodo molto facile per tenere il conto dell'iniziativa e degli altri dettagli del combattimento è usare una sequenza di carte. Ogni personaggio ne ottiene una, come anche ogni gruppo di mostri identici. Quando i giocatori annunciano i risultati delle loro prove di iniziativa, scrivono i numeri sulle carte del combattimento dei loro PG e le dispongono in ordine, dal risultato più alto al più basso; poi inseriscono le carte dei mostri al posto giusto. A quel punto, non resta che seguire l'ordine, partendo dalla cima del mazzo. Quando un personaggio ha agito, la suo carta si sposta in fondo al mazzo.

Se un personaggio prepara un'azione, spostare la sua carta per distinguerla dagli altri può essere una buona idea: ad esempio, girarla lateralmente in modo che sporga dal mazzo. Poi, quando il personaggio esegue l'azione preparata, si estrae la sua carta e si inserisce di nuovo nel punto giusto del mazzo (prima o dopo della

creatura che ha attivato l'azione). Si può fare altrettanto se un personaggio decide di ritardare. In alternativa (specialmente nel caso di un gruppo numeroso), il DM può affidare la gestione delle carte del combattimento ai giocatori e lasciare che siano loro a dover annunciare quando giunge il momento di agire.

I giocatori non hanno una conoscenza completa dell'ordine di gioco quando si usano le carte del combattimento. Non sanno a che punto agiranno i mostri finché non giunge il turno dei mostri veri e propri, cosa che a molti DM risulta gradita. D'altro canto, tendono a dimenticarsi spesso quando giunge il loro turno. Chiamare il nome del giocatore segnato sulla carta del turno da svolgere può essere utile, come anche menzionare chi sarà il prossimo, in modo che ogni giocatore possa cominciare a pensare a cosa fare anzitempo.

Alcuni esempi di carte del combattimento, una per i PG e una per i mostri, sono riprodotte a pagina 220.

Lista visibile: È possibile anche usare una lavagna bianca per tenere il conto dell'iniziativa. Quando i giocatori comunicano al DM i risultati delle loro prove di iniziativa, il DM li scrive sulla lavagna in ordine (partendo dal risultato più alto) e lasciando dello spazio tra un nome e l'altro. Potrà inserire i risultati dei mostri nella lista allo stesso tempo o aggiungerli quando giunge il primo turno di agire di ogni mostro.

Quando un personaggio prepara un'azione, il DM pone un segno accanto al nome di quel personaggio nell'ordine di iniziativa. Quando il personaggio esegue l'azione preparata, il suo nome viene cancellato dalla vecchia posizione sulla lista e reinserito nella nuova posizione. Se un personaggio ritarda si può fare la stessa cosa, oppure si può rimuovere il personaggio dalla lista e lasciare che sia il giocatore a comunicare quando si inserirà di nuovo.

Come ulteriore miglioria, si possono usare delle calamite con su scritti i nomi dei personaggi e dei mostri, da attaccare alla lavagna bianca. Spostare le calamite sulla lavagna è ancora più facile che cancellare e riscrivere i nomi.

Una lista visibile consente a tutti di vedere l'ordine di iniziativa. I giocatori sanno quando toccherà a loro e possono cominciare a pianificare le loro azioni in anticipo. Per contro, in una lista visibile diventa necessario cancellare e riscrivere i nomi, il che può rallentare il ritmo dell'azione nelle battaglie più complicate.

Una variante della lista visibile prevede che sia uno dei giocatori a tenere il conto dell'iniziativa, su una lavagna bianca o su un foglio di carta che gli altri giocatori possono vedere. Questo metodo alleggerisce il carico mentale del DM e gli consente di concentrarsi sul resto delle operazioni al tavolo da gioco. D'altro canto, così facendo potrebbe avere qualche difficoltà a ricordarsi quando giunge il turno di far agire i mostri!

Lista dietro lo schermo: Il DM può anche compilare l'ordine di iniziativa su una lista che i giocatori non possono vedere: su una lavagna bianca a suo uso privato o su un foglietto di carta. Alcuni credono che questa soluzione combini il peggio degli altri due metodi: i giocatori non possono consultare l'ordine e resta la necessità di cancellare e riscrivere i nomi. Tuttavia, alcuni DM gradiscono il fatto di avere il controllo della battaglia esattamente nel punto che preferiscono: saldamente nelle loro mani.

WILLIAM O'CONNOR

Gestire i combattimenti

Il Capitolo 9 del *Manuale del Giocatore* contiene tutte le informazioni relative alle meccaniche di combattimento. Ecco alcuni trucchi che consentiranno al DM di gestire le cose in modo scorrevole.

Descrivere le circostanze

La sezione "Fornire informazioni" (pagina 26) elenca le informazioni più importanti che il DM dovrebbe fornire ai giocatori riguardo agli incontri di combattimento. Dovrebbe evitare di colpirli ingiustamente usando delle capacità che li colgano totalmente spiazzati, assicurarsi di comunicare gli stati e le condizioni attive e metterli in guardia sui possibili rischi e pericoli dell'ambiente.

Mostri e personaggi caduti

Il DM non dovrebbe colpire un personaggio già caduto. Quando un personaggio cade svenuto, i mostri rivolgono la loro attenzione a quei nemici che sono ancora in piedi e combattono. In genere i mostri non danneggiano intenzionalmente gli avversari già caduti.

Alcuni mostri sono interessati soltanto a mangiare e potrebbero trascinare via un personaggio caduto in combattimento per godersi il pasto in pace successivamente. In genere queste creature sono mostri appostati che si aggiungono ad altri incontri, come ad esempio uno strangolatore delle caverne solitario. Quando un mostro trascina un personaggio, si muove lentamente (a meno che non si tratti di un mostro molto forte), quindi gli altri personaggi dovrebbero sempre avere un'opportunità di salvare il loro alleato caduto.

Bersagli legittimi

Se un potere ha un effetto applicabile soltanto quando un bersaglio viene colpito (o quando il bersaglio scende a 0 punti ferita), tale potere funziona soltanto quando il bersaglio è una minaccia effettiva. I personaggi non ottengono alcun beneficio se si portano con sé un sacco pieno di topi con l'intenzione di curare i loro alleati danneggiando i topi.

Quando l'effetto di un potere riguarda gli alleati dei personaggi, è sufficiente usare il buon senso per determinare quanti alleati è possibile influenzare. Il gioco di D&D parla di avventurieri eroici che combattono gruppi di mostri, non di interi eserciti che si scontrano. Il potere di un condottiero potrebbe conferire, attenendosi strettamente al testo scritto, un attacco basilare gratuito a centinaia di "alleati", ma questo non significa che i personaggi condottieri possano radunare un esercito da portare assieme a loro nel dungeon. In generale, l'effetto di un potere dovrebbe essere limitato a un gruppo delle dimensioni di una squadra, vale a dire al gruppo dei personaggi giocanti più al massimo uno o due PNG amichevoli, e non comprendere un intero squadrone di mercenari o i portatori di lanterna.

Tenere il conto dei singoli mostri

Tenere il conto delle condizioni di ogni mostro identico agli altri una volta che essi iniziano a subire danni o a utilizzare dei poteri ricaricabili è un'operazione che esige uno sforzo notevole dal cervello del DM. Un possibile modo per differenziare i mostri dello stesso tipo è usare miniature diverse per ogni singolo mostro. Il DM può segnare su un pezzo di carta i punti ferita e gli usi dei poteri di ogni mostro, accanto al nome della miniatura che lo rappresenta. In alternativa, è possibile attaccare alle miniature dei piccoli adesivi di forme o colori diversi.

Il DM può anche annotare quale personaggio ogni mostro è attualmente impegnato ad attaccare. Se sa che al worg che attacca Rieta rimangono solo 14 punti ferita, quando Rieta attacca (o quando il mago attacca "quello che sta su Rieta"), il DM saprà dove segnare i danni inferti.

Un metodo semplice per tenere il conto dei poteri ricaricabili è fare in modo che tutti i mostri usino gli stessi poteri ricaricabili per la prima volta nello stesso round. Ad esempio, nel secondo round di combattimento, quando hanno tutti raggiunto una buona posizione, i segugi infernali usano le loro armi a soffio. Poi, ogni volta che un singolo segugio infernale agisce, il DM tira per vedere se la sua arma a soffio si ricarica, e se la risposta è sì, la utilizza. Quando un segugio infernale esegue un'azione diversa dall'usare la sua arma a soffio, il DM saprà che l'arma non si è ricaricata. Basta semplicemente pensare alla ricarica all'inizio del turno di ogni creatura.

Tuttavia, non sempre il modo più semplice funziona. I mostri più intelligenti non usano i poteri ricaricabili non appena si ricaricano, ad esempio, e nel caso di un mostro dotato di più di un potere ricaricabile, le cose si complicano. In questi casi è necessario di tenere il conto dei poteri limitati allo stesso modo in cui si tiene il conto dei punti ferita.

Tenere il conto delle condizioni e degli effetti

Tenere il conto di tutte le condizioni può essere impegnativo. Nel caso dei mostri, è possibile usare le stesse tecniche discusse più sopra, annotando le condizioni e gli effetti sulle carte del combattimento o dove il DM segna l'iniziativa.

I giocatori dovrebbero tenere a mente le eventuali condizioni a cui sono soggetti i loro personaggi. Tuttavia potrebbero dimenticarsene, dal momento che hanno pochi incentivi a ricordare le condizioni avverse, anche se si sforzano di farlo. Le condizioni che affliggono i personaggi vanno segnate sulle carte del combattimento o su una lavagna bianca. È possibile anche provare a usare una serie di cartoncini che indicano le vari condizioni (e i relativi effetti), e consegnare i cartoncini ai giocatori quando le condizioni si verificano. Collocare un post-it rosa fucsia sulla scheda del personaggio consente anche al giocatore più distratto di ricordarsi di una condizione e di effettuare un tiro salvezza per liberarsene.

I giocatori dovrebbero anche ricordarsi quali mostri hanno marchiato come bersagli speciali (ad esempio tramite la *sfida divina* di un paladino o il *regno di terrore* di un guerriero). Il DM deve collocare dei cartoncini o dei segnalini magnetici accanto alle miniature dei bersagli designati per aiutare tutti a ricordarsi di quali effetti sono attivi. Altri segnalini simili possono servire a ricordare ai giocatori quali mostri sono sanguinanti... e ricordare al DM la stessa cosa riguardo ai personaggi.

Cosa fanno i cattivi

Né i mostri né i personaggi non giocanti hanno a disposizione la stessa gamma di opzioni dei personaggi giocanti. Spesso un potere incrementa gli effetti di un altro. Il DM non deve esitare a usare i migliori poteri dei mostri o dei PNG. Se lo fa, spesso i nemici muoiono prima di avere l'opportunità di usarli. Tanto vale aprire le danze con il colpo migliore.

Tattiche basilari: Il *Manuale dei Mostri* illustra le tattiche basilari che ogni mostro segue in combattimento. La guida principale del comportamento di un mostro in combattimento, tuttavia, rimane il suo ruolo. I mostri artiglieri evitano la mischia e prediligono gli attacchi a distanza. Gli schermagliatori si muovono molto ed evitano la prima linea. I soldati e i bruti affrontano le guide e i difensori del gruppo. I controllori si collocano nella posizione che consente loro di usare al meglio le loro capacità.

Mostri scaltri: In combattimento, i mostri scaltri agiscono in modo diverso rispetto a quelli stupidi. Esaminando il punteggio di Intelligenza del mostro, il DM può decidere più facilmente cosa fare. Le creature intelligenti pianificano le loro azioni e scelgono il corso di azione migliore. Un vampiro potrebbe concentrare i suoi attacchi sul chierico che continua a tempestarlo di danni radiosi. Le creature meno intelligenti non pianificano, reagiscono. Un lupo si volta ad azzannare l'ultimo avversario che lo ha ferito, oppure attacca il nemico più vicino.

Dopo un incontro

Quando un incontro si conclude, il DM deve occuparsi delle conseguenze durature, della perquisizione della stanza, del riposo e delle ricompense previste per l'incontro.

Conseguenze dell'incontro: Gli incontri non hanno luogo in uno spazio vuoto. Ciò che accade in un incontro ha un impatto sugli incontri futuri e sull'avventura.

Qualcuno degli avversari dei PG è riuscito a scappare? In tal caso, il DM deve determinare cosa fanno gli avversari in fuga. Le creature più intelligenti vanno in cerca di un rifugio sicuro o di rinforzi. Gli stessi mostri, curati e pronti a tornare in azione, potrebbero collocarsi in attesa in un'altra stanza, assieme ad altri alleati più potenti.

I PG hanno ucciso un PNG che aveva un ruolo importante nella trama dell'avventura? Il DM deve annotare le conseguenze che la sua assenza avrà sul resto della trama.

Perquisire la stanza: I PG useranno le loro prove di Percezione per trovare qualcosa di interessante nella stanza, come ad esempio forzieri del tesoro, porte segrete o un simbolo sacro di Zehir nascosto sul corpo di quello che in apparenza sembrava un sacerdote di Pelor prigioniero. I PG perquisiscono la stanza ed effettuano varie prove di Percezione. A meno che i personaggi non vadano di fretta, il DM deve presumere che prima o poi ottengano un risultato di 20 e utilizzare il miglior risultato possibile per la prova di Percezione per il gruppo. (A tutti gli effetti, questo risultato è equivalente alla migliore prova di Percezione passiva +10.) Il DM presume che i personaggi passino un minuto o due a perquisire la stanza e poi comunica loro cosa hanno trovato.

Le avventure pubblicate comprendono già la lista di ciò che ogni stanza contiene e la difficoltà da superare per trovare ogni oggetto. Nelle avventure create dal DM bisogna utilizzare la tabella "Classe Difficoltà e danni per livello", pagina 42, con queste indicazioni:

CD per cercare in una stanza

CD di Percezione	Cosa i PG possono trovare
Facile	Qualsiasi oggetto di valore in un forziere pieno di oggetti inutili
Moderata	Un oggetto di valore nascosto in un luogo improbabile
Moderata	Uno sportello o un compartimento segreto
Difficile	Una porta segreta media

Riposare: Quando il combattimento si conclude, i PG possono rapidamente recuperare le forze con un breve riposo o tornare in piena salute con un riposo esteso, che consente loro anche di recuperare tutti i loro poteri e di ripartire da capo con i punti azione (vedi "Riposo e recupero", pagina 263 del *Manuale del Giocatore*).

Ricompense per l'incontro: Le tipiche ricompense previste per un incontro sono i punti esperienza (PE), i punti azione (dipendenti dalle pietre miliari) e i tesori. Il Capitolo 7 illustra ogni tipo di ricompensa in dettaglio.

Punti esperienza: Il DM può assegnare dei PE ai personaggi alla fine di ogni incontro, oppure aspettare finché non si sottopongono a un riposo esteso o aspettare fino alla fine della sessione di gioco. Sarà sufficiente ripartire il totale dei PE dell'incontro per il numero di personaggi presenti.

Punti azione: Se i personaggi hanno raggiunto una pietra miliare, ottengono 1 punto azione ciascuno.

Ricompense per l'impresa: Se i giocatori hanno completato un'impresa minore o un'impresa maggiore, il DM li informa di questo e assegna loro l'ammontare di PE per avere completato l'impresa al riposo esteso successivo o alla fine della sessione di gioco.

Tesoro: I PG potrebbero anche trovare dei tesori, in forma di oggetti di valore o di oggetti magici che possono utilizzare. I giocatori possono decidere tra loro come ripartire gli oggetti che trovano.

Quando si conclude un incontro?

Solitamente, tra un incontro e l'altro hanno luogo un riposo breve e un certo periodo di viaggio, anche se si tratta di uno spostamento limitato come attraversare la camera per aprire la porta successiva. Un incontro si conclude quando i mostri sono morti o sono fuggiti e i personaggi si sottopongono a un riposo breve per recuperare i punti ferita e i poteri a incontro. L'incontro successivo ha inizio quando i personaggi affronteranno nuovi avversari.

Gli effetti che durano "fino alla fine dell'incontro" in realtà durano circa 5 minuti. Questo significa che non rimangono mai attivi fino all'incontro successivo, fintanto che gli incontri vengono separati da un riposo breve. Se i personaggi li usano al di fuori del combattimento, o se si fanno strada tra vari incontri senza sottoporsi a un riposo breve, beneficeranno degli effetti per 5 minuti interi.

E se i personaggi non si concedono un riposo breve? A volte credono di non avere tempo: bisogna arrivare alle camere del gran sacerdote prima che l'assassino colpisca! Altre volte scelgono di non farlo semplicemente perché sperano di poter mantenere i benefici dell'effetto anche per l'incontro a venire. In ogni caso, affrontare un secondo incontro dopo il primo senza avere beneficiato di un riposo breve renderà sempre il secondo incontro più impegnativo.

Se il DM progetta degli incontri in cui si aspetta che i personaggi passino da un incontro all'altro senza riposarsi, i due eventi andranno considerati un singolo incontro. Se i personaggi lo colgono di sorpresa tuffandosi in un nuovo incontro senza riposare, forse il DM dovrebbe ridurre leggermente la difficoltà del nuovo incontro.

Alcune situazioni di combattimento si verificano talmente di rado che le regole relative a tali situazioni sono state intenzionalmente escluse dal *Manuale del Giocatore*, in particolare il combattimento in sella e il combattimento sott'acqua.

AZIONI NON COPERTE DALLE REGOLE

La presenza del Dungeon Master è ciò che rende D&D un gioco così divertente. Il DM consente ai giocatori di provare qualsiasi azione che riescano a concepire. Questo significa anche che ha anche il compito di risolvere le azioni più insolite che i giocatori potrebbero tentare.

Usare il "migliore amico del DM": Questa semplice indicazione consente al DM di gestire qualsiasi situazione insolita: una circostanza particolarmente favorevole conferisce un bonus di +2 a una prova o a un tiro per colpire (oppure conferisce vantaggio in combattimento). Una circostanza particolarmente sfavorevole conferisce una penalità di -2.

Trasformare l'azione in una prova: Se un personaggio cerca di effettuare un'azione che può risultare in un fallimento, il DM utilizza una prova per risolverla. A tale scopo, deve determinare il tipo di prova e la sua CD.

Attacchi: Se l'azione all'atto pratico è un attacco, il personaggio effettua un tiro per colpire. Potrebbe prevedere l'uso di un'arma e una CA bersaglio oppure potrebbe trattarsi semplicemente di una prova di Forza o di Destrezza contro una qualsiasi difesa. Nel caso di un attacco, il DM decide quindi la difesa appropriata che il bersaglio utilizza. Nel caso di un'azione che preveda una competizione di qualche tipo tra le due creature, userà una prova contrapposta.

Altre prove: Se l'azione riguarda un'abilità (Acrobazia e Atletica generalmente riescono a coprire la maggior parte delle manovre che i personaggi possono tentare in combattimento), è sufficiente usare quel tipo di prova. Se non esiste un'abilità o un tiro per colpire palesemente associabile a quell'azione, si usa una prova di caratteristica. È sufficiente consultare la tabella "Classe Difficoltà e danni per livello", riportata di seguito, e stabilire la CD in base al grado di difficoltà che il DM reputa adatto all'azione: facile, difficile o qualcosa di intermedio. Come regola orientativa, è possibile partire da una CD di 10 (facile), 15 (moderata) o 20 (difficile) e aggiungere a questo valore metà del livello del personaggio.

Stabilire i danni improvvisati: A volte il DM può trovarsi costretto a stabilire i danni di un'azione non prevista dalle regole: ad esempio, un personaggio potrebbe inciampare nel falò dell'accampamento o cadere in una vasca di acido. In tal caso è sufficiente scegliere una colonna sulla tabella della Classe Difficoltà e dei danni, basandosi sulla gravità dell'effetto. Per un effetto che potrebbe effettuare un attacco a ogni round o un effetto relativamente minore, si utilizza una voce dei danni normali. Questi valori sono comparabili all'attacco a volontà di un mostro. In caso di danni applicabili a una volta singola o di danni ingenti, si utilizza una voce dei danni limitati.

Esempio: Shiera, una ladra di 8° livello, vuole tentare di effettuare la classica mossa da film di cappa e spada di appendersi a un lampadario e di sferrare un calcio nel petto a un ogre prima di saltare a terra, nella speranza di buttarlo nel braciere di carboni ardenti che sta dietro di esso. Una prova di Acrobazia sembra la scelta più ragionevole.

Questo tipo di azione è esattamente il tipo di creatività che il DM vuole incoraggiare nei suoi personaggi, quindi sceglie una CD facile: la tabella indica una CD di 15, ma si tratta di una prova di abilità, quindi la CD diventa 20. Se supera questa prova, Shiera riuscirà ad aggrapparsi al lampadario e a lanciarsi contro l'ogre.

Poi bisogna tenere conto del calcio. Shiera è più interessata a spingere l'ogre che non a infliggere danni con il calcio, quindi il DM decide di farle effettuare una prova di Forza contro la Tempra dell'ogre. Se ce la fa, riesce a spingere l'ogre di 1 quadretto, buttandolo contro il braciere, e il DM deve determinare l'ammontare appropriato di danni subiti dall'ogre.

È sufficiente usare un valore dei danni normali tra quelli riportati nella tabella, in quanto una volta scoperto che questo trucco funziona, i personaggi cercheranno in tutti i modi di spingere gli ogre nel braciere. Il valore più alto andrà comunque benissimo: 2d8+5 danni da fuoco. Se Shiera avesse usato un potere a incontro di 7° livello e un Attacco Furtivo, avrebbe inferto 4d6 danni (più il suo modificatore di Destrezza), quindi il DM non concede vantaggi eccessivi con questo ammontare di danni.

CLASSE DIFFICOLTÀ E DANNI PER LIVELLO

Valori della Classe Difficoltà (CD)				Valori dei danni normali			Valori dei danni limitati		
Livello	Facile	Moderata	Difficile	Basso	Medio	Alto	Basso	Medio	Alto
1°-3°	10	15	20	1d6 + 3	1d10 + 3	2d6 + 3	3d6 + 3	2d10 + 3	3d8 + 3
4°-6°	13	17	21	1d6 + 4	1d10 + 4	2d8 + 4	3d6 + 4	3d8 + 4	3d10 + 4
7°-9°	15	19	23	1d8 + 5	2d6 + 5	2d8 + 5	3d8 + 5	3d10 + 5	4d8 + 5
10°-12°	17	21	25	1d8 + 5	2d6 + 5	3d6 + 5	3d8 + 5	4d8 + 5	4d10 + 5
13°-15°	18	22	26	1d10 + 6	2d8 + 6	3d6 + 6	3d10 + 6	4d8 + 6	4d10 + 6
16°-18°	20	24	28	1d10 + 7	2d8 + 7	3d8 + 7	3d10 + 6	4d10 + 7	4d12 + 7
19°-21°	22	26	30	2d6 + 7	3d6 + 8	3d8 + 7	4d8 + 7	4d10 + 7	4d12 + 7
22°-24°	23	27	31	2d6 + 8	3d6 + 8	4d6 + 8	4d8 + 8	4d12 + 8	5d10 + 8
25°-27°	24	28	32	2d8 + 9	3d8 + 9	4d6 + 9	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9
28°-30°	25	29	33	2d8 + 10	3d8 + 10	4d8 + 10	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9

Nel caso di una prova di abilità: aumentare la CD di 5

Nel caso di attacchi con armi o contro CA: aumentare la CD di 2

Copertura

Le regole contenute nel *Manuale del Giocatore* relative alla copertura sono molto semplici. Una creatura protetta dal terreno o situata dietro un angolo rispetto all'attaccante beneficia di copertura. Un terreno significativamente vantaggioso fornisce copertura superiore. Nella maggior parte dei casi, queste sono le uniche regole necessarie da applicare.

In qualità di arbitro, il DM decide affidandosi al buon senso se una creatura beneficia di copertura o meno rispetto a un attacco. Se desidera fare uso di regole più precise per determinare la copertura, può usare quelle che seguono. Si tratta delle stesse regole utilizzate nel gioco di *Miniature di D&D*. In D&D, tuttavia, è consigliabile prendere una decisione rapida riguardo alla copertura e non spezzare il ritmo.

Attacchi in mischia

La copertura in mischia è applicabile generalmente soltanto quando il bersaglio si trova in un quadretto diagonalmente adiacente allo spazio dell'attaccante e un angolo, una parete o un ostacolo solido di altro tipo si frappone tra i due. Se il bersaglio dell'attacco occupa lo stesso quadretto di una colonna o di un albero, anche quel tipo di terreno concede copertura. Se l'attaccante tenta di sferrare un colpo sul bersaglio tra le sbarre di una saracinesca, il bersaglio beneficia di copertura superiore.

Determinare la copertura per gli attacchi in mischia

- **Compito del difensore:** È il bersaglio di un attacco in mischia a dover dimostrare che beneficia di copertura. Per farlo deve individuare una linea che colleghi l'attaccante al difensore e che sia ostruita da un oggetto solido.
- **Da angolo ad angolo:** Il difensore beneficia di copertura se esiste una linea immaginaria ostruita che parta da un angolo dello spazio dell'attaccante e arrivi a un angolo dello spazio del difensore.
- **Andare sul tecnico:** Se è necessario essere estremamente precisi, si sceglie un quadretto occupato dall'attaccante e un quadretto occupato dal difensore. Si traccia una linea immaginaria da *ogni* angolo dello spazio dell'attaccante ad *ogni* angolo dello spazio del difensore. Se esiste anche una sola linea che resta ostruita, il difensore beneficia di copertura. (Una linea che corre parallelamente a un muro non è considerata ostruita.)
- **Copertura superiore:** Soltanto alcuni elementi specifici del terreno (come ad esempio le grate e le feritoie per gli arcieri) conferiscono copertura superiore negli attacchi in mischia.

Attacchi a distanza

La copertura entra in gioco molto più spesso nel caso degli attacchi a distanza, per il semplice fatto che per un attaccante è più difficile portarsi in una posizione che gli consenta di scagliare un colpo preciso. Generalmente, in mischia un personaggio può scattare di 1 quadretto per evitare di dover attaccare un nemico situato dietro l'angolo, negando in tal modo la copertura. Un attaccante a distanza potrebbe essere costretto a spostarsi di molto attraverso il campo di battaglia per ottenere una linea di tiro sgombra contro un bersaglio o per aggirare una copertura. Oltre ai bersagli parzialmente protetti da un angolo, esiste un'altra situazione importante da tenere a mente nel caso degli attacchi a distanza, e cioè la presenza di altri nemici (potenziali bersagli) tra l'attaccante e il bersaglio.

Determinare la copertura per gli attacchi a distanza

- **Compito dell'attaccante:** Nel caso degli attacchi a distanza, è l'attaccante a dover dimostrare che dispone di una linea di tiro sgombra. Per farlo deve indicare un angolo del suo spazio da cui partano linee sgombre fino a tutti gli angoli dello spazio del bersaglio.
- **Scegliere un angolo:** L'attaccante sceglie un angolo di un quadretto che occupa e traccia delle linee immaginarie da quell'angolo ad ogni altro angolo di *un qualsiasi quadretto* occupato dal difensore. Se nessuna di queste linee è ostruita da un oggetto solido o da una creatura nemica, l'attaccante dispone di una linea di tiro sgombra. Il difensore non beneficia di copertura. (Una linea che corre parallelamente a un muro non è considerata ostruita.)
- **Copertura:** Se l'attaccante non è in grado di determinare una linea di tiro sgombra, il bersaglio beneficia di copertura. Qualunque angolo del proprio spazio l'attaccante scelga, tra le linee che partono da quell'angolo e vanno verso tutti gli angoli dello spazio dell'attaccante, ne esiste sempre una o due che risultano ostruite.
- **Copertura superiore:** Il difensore beneficia di copertura superiore se, a prescindere dall'angolo del proprio spazio e dallo spazio del bersaglio scelti dall'attaccante, esistono sempre tre o quattro linee ostruite. Se da ogni angolo scelto tutte e quattro le linee che vanno verso gli angoli del bersaglio risultano ostruite, l'attaccante non può scegliere il difensore come bersaglio.

Attacchi ravvicinati e attacchi ad area

Gli attacchi ravvicinati e gli attacchi ad area funzionano in modo molto simile agli attacchi a distanza, fatta eccezione per il fatto che ciò che conta è il quadretto di origine, e non la creatura che lo genera. Un albero tra una creatura e il centro di una palla di fuoco consente alla creatura di proteggersi parzialmente dall'esplosione, mentre un albero situato tra la creatura e il mago che lancia l'incantesimo non ha questo effetto.

Inoltre, a differenza degli attacchi a distanza, le creature non forniscono alcuna copertura. Un orco all'interno di una palla di fuoco non beneficia di alcuna copertura grazie a un altro orco situato tra lui e il centro della palla di fuoco.

Determinare la copertura per gli attacchi ravvicinati e ad area

- **Come gli attacchi a distanza:** La copertura per questi attacchi viene determinata allo stesso modo degli attacchi a distanza, ma con due eccezioni:
- *L'origine, non l'attaccante:* È il quadretto di origine dell'effetto a essere considerato il quadretto dell'attaccante.
- *Le creature non forniscono copertura.* Le creature non forniscono copertura contro gli attacchi ravvicinati e ad area.

Movimento forzato e terreno

Molte creature hanno la possibilità di spostare gli altri sul campo di battaglia. La sezione "Tirare, spingere e scorrere", a pagina 285 del *Manuale del Giocatore*, illustra le regole generiche relative al movimento forzato. Un caso particolare che potrebbe verificarsi nel gioco è l'interazione tra il movimento forzato e i vari tipi di terreno.

MOVIMENTO FORZATO E TERRENO

- **Terreno difficile:** Il movimento forzato non è ostacolato dal terreno difficile.
- **Terreno bloccante:** Il movimento forzato non può spostare una creatura su dei quadretti di terreno bloccante (vedi pagina 61). Ogni quadretto lungo il percorso deve essere uno spazio che la creatura sarebbe normalmente in grado di occupare.
- **Terreno impervio:** Il movimento forzato può rendere certi poteri più efficaci od ostacolarli, in base al tipo specifico di terreno impervio (vedi pagina 61). Il DM può esigere che il bersaglio di un movimento forzato effettui una prova come se si stesse muovendo volontariamente sul terreno, con le stesse conseguenze in caso di fallimento.
- **Terreno ostacolante:** Il movimento forzato può costringere i bersagli a spostarsi su dei tratti di terreno ostacolante (pagina 61). I bersagli costretti a spostarsi su terreno ostacolante hanno diritto a un tiro salvezza da effettuare immediatamente prima di entrare nel quadretto pericoloso in cui sono costretti a muoversi. Se lo superano, finiscono proni al margine del quadretto, prima di entrare nel quadretto pericoloso.

  Se il potere che ha costretto il bersaglio a muoversi consente alla creatura che ha usato il potere di seguire il bersaglio nel quadretto che esso avrebbe lasciato libero, la creatura non potrà entrare nel quadretto in cui il bersaglio è caduto prono.

  Se un movimento forzato spinge una creatura di taglia Grande o superiore oltre il margine, la creatura non cade a meno che tutto il suo spazio non giunga oltre il margine. Al suo turno successivo, la creatura dovrà tentare di muoversi in uno spazio che essa possa occupare o usare un'azione di movimento per stringersi in uno spazio più piccolo a margine del precipizio.

  Un DM può consentire a un potere che spinga un bersaglio di più di 1 quadretto di trasportare il bersaglio del tutto oltre il terreno ostacolante.

Usare il movimento forzato per spingere, tirare o far scorrere una creatura sul ghiaccio, in una fossa o in una nube di pugnali è una tattica molto efficace.

Il terreno impervio può rendere i poteri di movimento forzato più efficaci, ma può anche ostacolarli, in base al tipo specifico di terreno. Ad esempio, se un drago bianco spinge un personaggio su un tratto di ghiaccio scivoloso, il DM può richiedere al personaggio una prova di Acrobazia per non cadere a terra prono. D'altro canto, se un cumulo strisciante spinge un personaggio attraverso un tratto di fango denso (un tipo di terreno che potrebbe richiedere una prova di Atletica per essere attraversato al costo di un quadretto extra di movimento), il DM potrebbe consentire al personaggio di usare il fango per rallentare il suo movimento, riducendo la distanza di cui viene spinto di 1 quadretto.

I bersagli del movimento forzato su terreno ostacolante (fosse, precipizi, fuoco) possono evitare di cadere in una fossa o oltre il margine di un precipizio o in mezzo alle fiamme di un incendio. La creatura in questione effettua un tiro salvezza immediatamente prima di entrare nel quadretto pericoloso; se lo supera, la creatura rimane prona sul margine del precipizio. Se il potere usato per spostare la creatura consentirebbe al personaggio che usa il potere di seguire il bersaglio e di spostarsi nel quadretto lasciato libero, il personaggio non potrà entrare nel quadretto in cui la creatura è caduta prona. Ad esempio, un guerriero che sferra una spallata a un orco per buttarlo giù da una rupe non può spostarsi nel quadretto dove si trova l'orco prono, se questi riesce ad aggrapparsi al margine.

A discrezione del DM, è possibile che un potere che spinga il bersaglio di più di 1 quadretto porti il bersaglio oltre il terreno ostacolante frapposto. Un titano dotato di spingere 3 potrebbe buttare un personaggio anche oltre una fossa e farlo cadere a terra dall'altro lato della fossa in questione.

Alcuni poteri hanno esplicitamente questo effetto, e in genere non è una buona idea estenderlo anche agli altri. È sufficiente immaginare come funzionerebbe un potere del genere nel mondo reale. Se il colpo solleva la creatura dal terreno, e soprattutto se la fa ricadere a terra al termine della spinta, il DM potrebbe decidere che il potere scaraventi il bersaglio oltre il terreno impervio sottostante.

Terreno a precipizio

Nel progettare l'area di un incontro, il DM non dovrebbe impegnare i personaggi in un combattimento sul bordo di un precipizio alto 24 metri. Gli 8d10 danni di caduta subiti da chi dovesse precipitare di sotto risulterebbero letali perfino per il guerriero del gruppo.

La tabella sottostante elenca la distanza delle cadute, ripartite per gravità relativamente al livello del personaggio. Una caduta dolorosa infligge danni significativi ai personaggi dei livelli indicati, ma non dovrebbe arrivare a uccidere un personaggio che non sia sanguinante. Una caduta pericolosa potrebbe uccidere un personaggio sanguinante e potrebbe rendere sanguinante anche un personaggio in buona salute. Una caduta letale può uccidere un personaggio fragile, ha buone probabilità di rendere un qualsiasi personaggio sanguinante e probabilmente rischia di danneggiare in modo grave perfino un personaggio dotato di più punti ferita di tutti gli altri compagni.

GRAVITÀ DELLA CADUTA PER LIVELLO DEL PERSONAGGIO

Livello	Dolorosa	Pericolosa	Letale
1°-5°	6 m	9 m	12 m
6°-10°	9 m	15 m	21 m
11°-15°	12 m	21 m	33 m
16°-20°	18 m	27 m	42 m
21°-25°	24 m	33 m	51 m
26°-30°	27 m	39 m	60 m

Combattimento acquatico

Combattere sott'acqua è un'impresa difficoltosa per gli avventurieri e le creature di terra. L'acqua oppone resistenza ai movimenti, le correnti più forti possono afferrare un nuotatore e trascinarlo via e le acque tempestose possono immobilizzare chiunque non si dimostri un nuotatore provetto.

COMBATTIMENTO ACQUATICO

Nel caso di un combattimento sott'acqua è necessario applicare i seguenti modificatori:

- Le creature che usano dei poteri contenenti la parola chiave "fuoco" subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.
- I personaggi che usano armi appartenenti ai gruppi delle armi delle lance o delle balestre non subiscono alcuna penalità ai tiri per colpire effettuati con quelle armi, quando combattono sott'acqua. I personaggi che usano qualsiasi altra arma subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.
- Le creature si muovono usando la loro velocità di nuoto. Una creatura priva di una velocità di nuoto deve usare l'abilità Atletica per nuotare, come descritto nel *Manuale del Giocatore*.
- **Acquatico:** Le creature originarie degli ambienti acquatici sono dotati della capacità "acquatico". Ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire contro gli avversari privi di questa capacità. I mostri acquatici, come ad esempio i sahuagin, sono indicati come tali.

Terreno subacqueo

Il tipo di terreno subacqueo più importante è l'acqua stessa, specialmente se si tratta di acqua corrente.

TERRENO SUBACQUEO

- **Corrente:** Una corrente trascina le creature lungo il suo percorso. Quando un personaggio entra in una corrente, si muove di una distanza e in una direzione determinate dalla forza e direzione della corrente in questione. Si tratta di un effetto di scorrere, la cui direzione e distanza dipendono dalla corrente. Se un nuotatore desidera opporsi a una corrente, deve usare alcuni quadretti di movimento per ridurre la distanza di cui la corrente lo fa scorrere. Può ridurre parzialmente la distanza o può portarla a zero, purché abbia abbastanza quadretti di movimento da consentirgli di farlo.

  Se una corrente fa scorrere il personaggio in un altro quadretto occupato da una corrente, può ignorare la corrente di quel quadretto. Questo vale per tutti i quadretti in cui la corrente conduce il personaggio, compreso quello di destinazione.

  I quadretti di corrente sulle mappe indicano la direzione in cui la corrente fa scorrere il personaggio e la distanza in quadretti di cui lo sposta.
- **Altri tipi di terreno:** Nei reami sommersi esistono anche casi di terreno difficile, copertura e occultamento. Il relitto di una nave affondata potrebbe fornire copertura, mentre i banchi di sabbia sollevati dalle correnti più intense potrebbero fornire occultamento. I tratti di mare agitato e tempestoso possono fungere da terreno difficile. Ma, soprattutto, i combattimenti sott'acqua consentono ai combattenti di spostarsi in alto e in basso. Le creature possono attaccarsi tra loro da tutte le direzioni, e non soltanto orizzontalmente lungo il terreno.

Movimento in tre dimensioni

Gli incontri acquatici e aerei costringono i combattenti a pensare in tre dimensioni. Qualsiasi DM che abbia dovuto collocare un mostro direttamente sotto un PG sa bene quanto sia fastidioso accumulare varie miniature nello stesso quadretto.

È possibile definire come "terreno" un'elevazione arbitraria, possibilmente quella in cui avrà luogo buona parte dell'incontro. Tutte le creature verranno posizionate sopra o sotto quanto accade all'altitudine prestabilita.

Collocare un piccolo d6 o un d4 accanto a una figura è un buon modo per misurare la distanza al di sopra o al di sotto di questo livello. Il numero del dado sta a indicare di quanti quadretti la creatura si trova al di sopra o al di sotto dell'altitudine base. I dadi di un colore indicheranno chi si trova più in basso e quelli di un altro colore chi si trova più in alto.

Quando un mostro si trova direttamente al di sopra o al di sotto di un PG, è possibile collocare le due miniature nello stesso quadretto. Anche se lo spazio è ristretto, collocare due miniature in un quadretto è ancora fattibile. Se c'è il rischio che le miniature cadano o vadano a finire nel quadretto sbagliato, basterà rimuovere le miniature dal tavolo e usare al loro posto dei sostituti più piccoli, come ad esempio i dadi che misurano l'elevazione.

Determinare la distanza tra le creature al di sopra o al di sotto di un personaggio è facile. È sufficiente calcolare la distanza tra le due creature come se si trovassero alla stessa elevazione, contando i quadretti come di consueto. Poi si calcola la differenza tra le loro altitudini. Si userà il valore più alto tra i due ottenuti.

Dal momento che in D&D il movimento in diagonale si conta allo stesso modo del movimento tra quadretti adiacenti, questo metodo si rivela efficace. Se le due creature sono molto lontane tra loro, è possibile tracciare un sentiero che salga verso l'alto in diagonale gratuitamente. L'opposto vale per due creature situate quasi verticalmente l'una sopra l'altra: tracciando la distanza in verticale, è possibile seguire un percorso che scarti diagonalmente e verso l'alto.

Combattimento in sella

Un valoroso cavaliere e il suo destriero temerario partono in carica contro un drago blu. La cavalleria nanica dei Picchi Barriera monta in sella ai suoi ippogrifi per respingere l'assalto di uno stormo di arpie. Un esploratore drow in sella a un ragno mostruoso si sposta sul soffitto di una caverna, in cerca di qualche abitante del mondo di superficie talmente stolto da spingersi nel suo territorio. Da un semplice cavallo a una viverna ringhiante, esistono molte opzioni a disposizione dei combattenti in sella nel mondo di D&D.

Generalmente le cavalcature offrono tre vantaggi principali ai loro cavalcatori. Si spostano più velocemente della maggior parte degli umanoidi, possono disporre di modalità di movimento speciali come il volo o il nuoto, e le più feroci possono coordinare le loro capacità di combattimento con gli attacchi dei cavalcatori.

Le regole relative al combattimento in sella definiscono il rapporto tra un cavalcatore e la sua cavalcatura. Le regole uniscono le azioni e le opzioni delle due creature, considerandole fuse assieme come se fossero un'unica creatura.

Incontri con i PG in sella

Queste regole hanno lo scopo di consentire ai PG di usare le cavalcature nel modo più facile e più equilibrato. Quando il DM decide che il mago malvagio combatterà in sella a una viverna, dovrà semplicemente aggiungere il PNG e il mostro all'incontro nel modo normale e lasciare che agiscano separatamente. Il mago malvagio si muove assieme alla viverna, ma entrambi i mostri hanno diritto a attaccare. L'incontro è bilanciato, in quanto il DM ha già calcolato il valore in PE di entrambi.

Il DM può consentire a ognuno dei PG e delle loro cavalcature di compiere la propria serie di azioni, specialmente se un personaggio cavalca un mostro intelligente e potente come un drago. Tuttavia, in tal caso avrà aggiunto a tutti gli effetti un potente membro in più al gruppo. Se lo fa, deve aggiungere all'incontro alcuni mostri di un ammontare in PE aggiuntivo pari al valore in PE delle cavalcature. Al momento di assegnare i PE ai PG, deve sottrarre i mostri "bonus" dal totale dei PE.

Questa regola va utilizzata se il livello della cavalcatura è pari o superiore a quello del gruppo, o se è inferiore soltanto di uno o due livelli rispetto a quello dei personaggi. Le creature di livello inferiore sono troppo deboli per influenzare significativamente l'incontro. Come sempre, va usato il buon senso. Se una creatura di livello inferiore si dimostra fondamentale per il successo del gruppo, è bene aggiungere delle creature extra e trattenere parte dei PE nel modo descritto più sopra.

Cavalcature

- **Taglia:** La cavalcatura deve essere più grande del personaggio e almeno di taglia Grande.
- **Adiacente:** Il personaggio deve trovarsi in posizione adiacente alla creatura per poter salire in sella.
- **Consenziente:** Il personaggio può usare la creatura come cavalcatura soltanto se questa è consenziente.
- **Selle:** Le regole presumono che la cavalcatura sia dotata di una sella. Se priva di sella, la creatura infligge al personaggio una penalità di -2 ai tiri per colpire, alla CA e ai Riflessi finché quest'ultimo la cavalca.
- **Combattere in Sella:** Chiunque può limitarsi a cavalcare una bestia da soma senza usare il talento Combattere in Sella. Questo talento consente a un personaggio di sfruttare al massimo le capacità di una cavalcatura. Un personaggio dotato del talento Combattere in Sella e collocato in sella a una creatura ottiene tutte le capacità speciali che la cavalcatura conferisce al suo cavalcatore (non tutte le creature sono dotate di queste capacità). Quando un personaggio dotato del talento Combattere in Sella cavalca una creatura, quest'ultima può effettuare qualsiasi prova di Acrobazia, Atletica, Furtività o Tenacia usando il bonus base di abilità alla prova del personaggio piuttosto che il proprio, se quello del personaggio è migliore.

Cavalcatura e cavalcatore

- **Spazio:** Il personaggio occupa lo stesso spazio della sua cavalcatura. È importante determinare lo spazio preciso che il personaggio occupa all'interno dello spazio della cavalcatura; il personaggio può scegliere tale spazio liberamente.
- **Scegliere i bersagli:** Gli attacchi a bersaglio possono scegliere come bersaglio il personaggio o la cavalcatura, come l'attaccante preferisce. Un attacco ravvicinato o ad area influenza sia il personaggio che la cavalcatura, se entrambi si trovano all'interno della sua area.
- **Benefici della cavalcatura:** Molte cavalcature dispongono di attacchi o di benefici speciali che possono usare direttamente o conferire ai loro cavalcatori. Queste capacità possono variare da dei semplici bonus, come ad esempio un bonus alla CA del cavalcatore, a degli attacchi speciali che la cavalcatura può sferrare. Il *Manuale dei Mostri* riporta i benefici che le varie creature concedono se il personaggio è in possesso di un livello minimo e del talento Combattere in Sella. Se un personaggio non soddisfa i prerequisiti di una cavalcatura può comunque cavalcarla, ma non ottiene i suoi benefici speciali.
- **Attacchi di opportunità:** Se il movimento della cavalcatura provoca degli attacchi di opportunità, l'attaccante sceglie se usare come bersaglio il cavalcatore o la cavalcatura. Se il cavalcatore provoca un attacco di opportunità sferrando un attacco a distanza, l'attaccante deve scegliere necessariamente il personaggio come bersaglio.
- **Movimento forzato:** Se un attacco che impone un movimento forzato sceglie come bersaglio il cavalcatore ma non la cavalcatura, il cavalcatore può decidere che anche la cavalcatura ne sia influenzata, e continuare il movimento assieme ad essa. Se invece non vuole che la cavalcatura ne sia influenzata, può essere spinto via dalla cavalcatura, qualora il movimento forzato lo porti fuori dallo spazio di quest'ultima.

Cavalcature in combattimento

- **Montare e smontare dalla sella:** Salire in sella a una creatura (o scendere) è un'azione standard.
- **Iniziativa:** Sia il cavalcatore che la cavalcatura agiscono al conteggio di iniziativa del cavalcatore. Se si separano, continuano entrambi ad agire allo stesso conteggio di iniziativa.
- **Azioni:** Al proprio turno, il cavalcatore e la cavalcatura combinati assieme possono compiere una normale serie di azioni: un'azione standard, un'azione di movimento e un'azione minore. Possono ripartire queste azioni come meglio credono. In genere, la cavalcatura esegue

un'azione di movimento per camminare o volare e il cavalcatore esegue un'azione standard per attaccare. Cavalcatore e cavalcatura possono anche condividere una singola azione immediata. Se i due si separano, condividono comunque una serie di azioni per quel turno.

- **Attacchi delle cavalcature:** Una cavalcatura può usare un'azione standard per attaccare al posto del cavalcatore. Se quest'ultimo non possiede il talento Combattere in Sella, la cavalcatura subisce una penalità di -2 ai suoi tiri per colpire.
- **Carica:** Se il cavalcatore effettua una carica, può muoversi alla velocità della cavalcatura e sferrare un attacco basilare in mischia personalmente o lasciare che sia la sua cavalcatura a farlo.
- **Stringersi:** Se la cavalcatura si stringe, sia la cavalcatura che il cavalcatore subiscono le relative penalità.
- **Cavalcature negli spazi chiusi:** Le cavalcature originarie degli ambienti esterni non amano essere rinchiuse negli spazi stretti e angusti dei dungeon: subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e alle difese se costrette a rimanere in uno spazio angusto. Le cavalcature originarie delle regioni sotterranee (come ad esempio i ragni lama e i vermeiena) non subiscono questa penalità; inoltre, la penalità non si applica in quelle aree sotterranee abbastanza vaste da assomigliare a un ambiente esterno (ampie almeno 15 metri in ogni direzione).
- **Buttata a terra prona:** Se un attacco butta a terra una cavalcatura in posizione prona, anche il cavalcatore è costretto a smontare di sella. Si sposta in un qualsiasi spazio di sua scelta adiacente alla cavalcatura prona.

  Se un attacco butta a terra in posizione prona il cavalcatore, quest'ultimo può tentare immediatamente di effettuare un tiro salvezza per evitare di essere scalzato dalla sella. Questo tiro salvezza funziona come un normale tiro salvezza, con la differenza che il personaggio lo effettua non appena viene buttato a terra prono, e non alla fine del suo turno.

  Meno di 10: Fallimento. Il cavalcatore è scalzato dalla sella e cade a terra prono in uno spazio aperto di sua scelta adiacente alla cavalcatura.

  10 o più: Successo. Il cavalcatore rimane in sella e non cade in posizione prona.

Cavalcature nel gioco

Le cavalcature sono divertenti da usare soprattutto come parte di un'avventura nelle terre selvagge, nelle battaglie di massa e in quelle situazioni in cui i personaggi combattono in uno spazio aperto e devono coprire lunghe distanze. In tali situazioni, il DM può dotare di cavalcature anche i nemici dei PG.

Nei dungeon bisognerà tenere gli occhi aperti per quegli elementi come le trappole, i corridoi stretti che costringono le creature a stringersi e gli altri effetti che possono rendere le cavalcature meno utili in combattimento. Inoltre, gli animali selvatici come i grifoni solitamente diventano irrequieti negli spazi chiusi. Una creatura del genere subisce una penalità di -2 agli attacchi e alle difese se costretta a rimanere all'interno. Il DM deve assicurarsi che tali penalità siano ben chiare ai giocatori, affinché i loro personaggi possano pianificare e agire in modo appropriato.

Se il DM ha dei dubbi sull'efficacia delle cavalcature all'interno della campagna, può usarle marginalmente o creare dei motivi narrativi per limitarne l'uso. Ad esempio, i PG potrebbero ottenere l'uso di uno stormo di grifoni, ma soltanto quando svolgono delle missioni per conto del re degli elfi. È meglio essere onesti con i giocatori e specificare subito che otterranno delle cavalcature fantastiche, ma che esisteranno dei limiti all'uso che i personaggi ne potranno fare. La comunicazione diretta e l'onestà sono le risposte migliori ai problemi che possono presentarsi nel gioco.

Volare

Le regole per volare in aria sono basate sull'astrazione e sulla semplicità anziché sulla simulazione dettagliata. Nella vita reale esistono fattori come la capacità di virare, la velocità minima da mantenere in volo e altri elementi che pongono dei rigidi limiti alle capacità di volo di una creatura. In D&D, le creature volanti sono ristrette da poche limitazioni.

L'azione di volare

A meno che non sia specificato diversamente, una creatura volante si muove come una creatura situata sul terreno. Può voltarsi tutte le volte che vuole, può muoversi all'indietro e così via. A meno che una capacità speciale o una parte dell'azione di volare non specifichino diversamente, il movimento è uguale a qualsiasi altra modalità.

VOLARE: AZIONE DI MOVIMENTO

- **Movimento:** Il personaggio vola di un numero di quadretti pari alla sua velocità di volo.
- **Muoversi in alto e in basso:** Quando vola, un personaggio può volare verticalmente in alto o in basso, o diagonalmente in alto e in basso, senza alcun costo di movimento aggiuntivo.
- **Rimanere in aria:** Se il personaggio non si muove di almeno 2 quadretti durante il suo turno, o perché non è in grado di muoversi di questa distanza o perché non usa l'azione di volare, precipiterà alla fine del suo turno.
- **Atterrare e precipitare:** Se una creatura vola fino a una superficie a cui può aggrapparsi o su cui può appoggiarsi, può atterrare. Se una creatura vola accidentalmente contro un oggetto, come ad esempio un muro invisibile, precipita immediatamente.
- **Doppio volo:** Se un personaggio vola due volte di seguito nello stesso turno, può volare di un numero di quadretti pari al doppio della sua velocità. Normalmente non può concludere il movimento nello spazio di un alleato. Se effettua l'azione di doppio volo, può passare attraverso lo spazio di un alleato anche se la sua prima azione di volare normalmente si concluderebbe sullo spazio di un alleato.
- **Provoca attacchi di opportunità:** Se il personaggio esce da un quadretto adiacente a un nemico, quel nemico può effettuare un attacco di opportunità.
- **Nessun attacco di opportunità:** Una creatura volante non può effettuare attacchi di opportunità.
- **Buttata a terra prona:** Una creatura volante buttata a terra prona precipita immediatamente.

Precipitare

Volare è una forma di movimento veloce che consente a una creatura di superare gli ostacoli e di sfrecciare sopra le teste dei suoi nemici, ma comporta un grave svantaggio. Precipitare al suolo dal cielo è un rischio che induce molti avventurieri a tenere i piedi saldamente a terra.

Precipitare: Nella maggior parte dei casi, una creatura che cade dal cielo e si schianta al suolo subisce danni da caduta come normalmente previsto (vedi pagina 284 del *Manuale del Giocatore*). Tuttavia, a volte una creatura si trova abbastanza in alto o è abbastanza abile da riuscire a evitare di precipitare.

- **Distanza sicura:** Una creatura volante che precipita scende immediatamente di una distanza pari alla sua velocità di volo. Se tocca terra entro quella distanza, atterra incolume.
- **Cadere:** Se invece non ha ancora raggiunto il suolo, precipita.
- **Precipitare:** Quando una creatura precipita, cade fino al suolo e subisce danni da caduta.

Precipitare da alta quota: Alcuni incontri hanno luogo ad altezze vertiginose. Se una creatura precipita da centinaia di metri di altezza, è sufficiente seguire queste due regole.

- **Altitudine estrema:** È possibile che una creatura situata ad alta quota impieghi più di un round per cadere fino al suolo. Come regola generica, una creatura precipita di 100 quadretti dopo avere percorso la sua distanza sicura. Se è ancora in aria, può tentare di interrompere la caduta volando di nuovo.
- **Arrestare una discesa:** Per arrestare una discesa è necessario effettuare una prova di Atletica utilizzando un'azione standard. La prova ha una CD di 30 e beneficia di un bonus pari alla velocità di volo della creatura. In caso di successo, la creatura interrompe la caduta e può riprendere a volare, anche se deve comunque impiegare un'azione di movimento per farlo.

Regole speciali del volo

Molte creature volanti sono dotate di capacità aggiuntive relative al volo. Alcune delle capacità più comuni in grado di modificare il volo sono descritte di seguito.

Limite di altitudine: Un mostro dotato di un limite di altitudine non può volare più in alto del numero di quadretti indicato rispetto al terreno. Se vola più in alto di questo limite, precipita alla fine del suo turno, anche se così facendo dovesse tornare sotto il limite.

Maldestra in volo: Una creatura maldestra in volo subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e alle difese fin tanto che si trova in volo. Queste creature sono poco abituate a rimanere in aria.

Maldestra a terra: Una creatura maldestra a terra subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e alle difese quando si trova a terra, anziché in volo. Per tali creature, volare è la loro condizione naturale: la loro anatomia le rende goffe quando si trovano sul terreno. Ad esempio, un pipistrello è agile quando vola, ma è maldestro sul terreno.

Fluttuare: Un mostro in grado di fluttuare può scattare ed effettuare attacchi di opportunità quando vola. Resta in volo anche se non si muove della distanza minima normalmente necessaria per rimanere in aria. Rimane in aria anche se non effettua alcuna azione per volare.

Volo esteso: Il volo esteso si applica a quelle creature che volano per spostarsi da un luogo all'altro, ma restano a terra durante i combattimenti. Quando una creatura utilizza il suo volo esteso, perde le sue azioni minori, immediate e standard durante il volo e può usare la sua azione di movimento soltanto per volare. Il numero associato alla capacità di volo esteso è il numero di quadretti di cui il mostro si muove con una singola azione di movimento. Se esegue una qualsiasi azione per fare qualcos'altro, precipita.

Terreno aereo

Per una creatura volante, il terreno difficile può comprendere detriti volanti, forti correnti d'aria e altri fattori che possono interferire con il volo. Le nuvole forniscono occultamento, mentre le torri, i castelli sospesi, e altre strutture simili forniscono copertura. Inoltre, per simulare gli effetti delle forti raffiche di vento si usano le regole relative alle correnti riportate nella sezione "Combattimento acquatico" (vedi pagina 45).

Combattere in cielo

È divertente assalire qualcuno dall'alto, ma a volte un combattimento ambientato nell'alto dei cieli può diventare fastidioso. La distanza di cui una creatura cade quando precipita è talmente grande che probabilmente la creatura in questione non potrà fare nulla per diversi round se non muoversi per tornare sul luogo della mischia. Non è necessario che il DM si inventi una ragione particolare per cui un combattente precipitato riesca a riprendersi in fretta e a tornare a combattere. Quanto meno, un mostro che si ripresenta in mischia proprio quando i personaggi credevano di avere vinto si rivelerà una brutta sorpresa.

Il DM dovrebbe tenere sempre presente la possibilità di precipitare quando progetta gli incontri in aria. Le creature che buttano a terra i propri avversari in posizione prona sono le cause principali che possono spingere un personaggio a precipitare.

D'altro canto, il rischio di precipitare aggiunge una forte tensione al gioco. Il DM dovrebbe usarlo con moderazione, oppure progettare le avventure tenendo conto del fatto che il gruppo potrebbe separarsi: alcuni personaggi potrebbero rimanere in aria e altri potrebbero precipitare.

Complicazioni dei combattimenti aerei

Quando il DM conduce una battaglia in aria, i vari elementi che poggiano a terra gli consentono di aggiungere alcuni tipi di terreno e di rendere il combattimento molto più complesso rispetto a un semplice scontro in un tratto di cielo aperto. Inserire alcuni mostri a terra dotati di armi a distanza è l'opzione più semplice, ma anche l'inclusione di alti pinnacoli rocciosi, torri e altri elementi slanciati forniscono ai personaggi e ai loro nemici numerosi componenti attorno a cui darsi la caccia.

In un ambiente chiuso, come ad esempio una caverna del Sottosuolo o un grande palazzo, i combattenti in volo potrebbero essere costretti a fare attenzione ai cornicioni che corrono lungo il soffitto o le pareti dell'ambiente. L'aggiunta di queste piattaforme consente di attaccare i combattenti in volo da due direzioni, oppure alle creature appiedate di assalire dall'alto quei combattenti volanti che si avvicinano troppo. Preparare un'azione per saltare addosso a una creatura volante di passaggio può rivelarsi una complicazione interessante, o un'azione estremamente eroica.

Usare un punto di riferimento

L'equipaggio nanico di una nave volante lavora freneticamente per spingere i motori arcani del vascello alla massima velocità. Nel frattempo, uno stormo di gnoll predoni in sella a demoni alati accorcia le distanze con la nave a ogni momento. I personaggi accorrono sul ponte, preparandosi a respingere l'abbordaggio imminente. Durante lo scontro, la nave continua ad avanzare rombando e gli gnoll spronano le loro cavalcature per non farsi seminare.

Quando il DM conduce una battaglia di questo tipo, in cui la nave occupa il centro della scena, può utilizzare la nave come punto di riferimento. Al conteggio di iniziativa della nave, quest'ultima "si muove" in avanti, ma invece di spostare la nave, il DM riposiziona tutte le creature che volano attorno a essa. Se la nave vola di 10 quadretti verso est, il DM può rappresentare questo movimento spostando tutti gli gnoll e le loro cavalcature di 10 quadretti a ovest. La nave e gli gnoll restano nelle posizioni giuste relativamente l'una agli altri, come se il DM avesse veramente spostato la nave, ma mantenendo la nave stazionaria si evita il bisogno di riposizionare ogni volta il pezzo centrale sulla griglia di battaglia.

Malattia

Quando una creatura resta esposta a una malattia (a causa del morso di un mostro portatore di quella malattia, dell'immersione in uno stagno d'acqua putrida o ingerendo cibo contaminato), rischia di contrarre quella malattia.

MALATTIA

- **Infezione:** Quando un personaggio resta esposto a una malattia, rischia di diventare infetto. Un personaggio infetto subisce l'effetto iniziale della malattia e poi inizia a spostarsi sul diagramma della malattia.

  Attacchi dei mostri: Il personaggio effettua un tiro salvezza alla fine dell'incontro. Se non supera il tiro salvezza, diventa infetto.

  Altri tipi di esposizione: Nel caso di altri tipi di esposizione alla malattia (attraverso l'ambiente o il cibo), la malattia effettua un tiro per colpire. Se l'attacco della malattia colpisce, il personaggio diventa infetto.

  Esposizione prolungata: Se un personaggio passa molto tempo a contatto con la malattia, la malattia effettua un tiro per colpire a ogni giorno di esposizione.

- **Diagramma della malattia:** Ogni malattia prevede almeno tre stati, disposti lungo uno schema chiamato il diagramma della malattia: curato (il bersaglio non è più sotto l'effetto della malattia), l'effetto iniziale della malattia e l'effetto finale della malattia.

  Effetto iniziale: Quando il personaggio diventa infetto, subisce l'effetto iniziale della malattia.

  Spostarsi sul diagramma della malattia: Mano a mano che la malattia fa il suo corso, il personaggio potrebbe peggiorare e spostarsi sul diagramma della malattia, verso il suo stadio finale, oppure potrebbe migliorare finché non viene curato. Alcuni effetti continuano fino a quando il personaggio non viene curato, a prescindere dalla sua posizione sul diagramma della malattia. Altri effetti terminano quando il personaggio passa a uno stato migliore o peggiore sul diagramma.

- **Decorso della malattia:** Una volta infetto, il personaggio effettua una prova di Tenacia dopo ogni riposo esteso a cui si sottopone, per determinare se migliora, peggiora o mantiene la sua condizione attuale. Ogni malattia indica due CD per la prova di Tenacia: una CD più bassa per mantenere la condizione attuale stazionaria e una CD più alta per migliorarla.

  Stazionaria: Se il risultato della prova supera la CD più bassa ma non quella più alta, la condizione del soggetto non cambia.

  Miglioramento: Se il risultato della prova supera la CD più alta, la condizione del soggetto migliora: il per-

Esempi di malattie

Infermità accecante — Livello 9 Malattia

L'infermità accecante, spesso trasmessa dall'acqua putrida, priva le vittime della vista.

Attacco: +12 contro Tempra
Tenacia miglioramento CD 26, stazionaria CD 22, peggioramento CD 21 o meno

Il bersaglio è curato. ◀ **Effetto iniziale** Il bersaglio perde un impulso curativo e non può recuperarlo finché non viene curato. ◀▶ La vista del bersaglio si fa sfocata. Le creature oltre 10 quadretti da esso beneficiano di occultamento. ▶ **Stato finale** Il bersaglio è accecato.

Putrefazione della mummia — Livello 11+ Malattie

Questa malattia, sferrata dall'attacco di una mummia, riempie di polvere i polmoni della vittima, che ha sempre maggiori difficoltà a respirare.

Attacco: Vedi gli archetipi del campione delle mummie (pagina 177) e del signore delle mummie (pagina 181).
Tenacia Miglioramento CD 20 + metà del livello della mummia, stazionaria CD 16 + metà del livello della mummia, peggioramento CD 15 + metà del livello della mummia o meno

Il bersaglio è curato. ◀ **Effetto iniziale** Il bersaglio recupera soltanto la metà del numero di punti ferita normalmente previsto dagli effetti di guarigione. ◀▶ Il bersaglio recupera soltanto la metà del numero di punti ferita normalmente previsto dagli effetti di guarigione. Subisce inoltre 10 danni necrotici, che non possono essere curati finché il personaggio non si cura dalla malattia. ▶ **Stato finale** Il bersaglio muore.

Febbre da gallina — Livello 12 Malattia

I sintomi della febbre da gallina comprendono febbre alta, disorientamento, e scatti incontrollabili di risate maniacali.

Attacco: +16 contro Tempra
Tenacia miglioramento CD 28, stazionaria CD 25, peggioramento CD 24 o meno

Il bersaglio è curato. ◀ **Effetto iniziale** Il bersaglio inizia ogni giornata senza punti azione. Ogni volta che diventa sanguinante, inizia a ridere incontrollatamente e resta frastornato (tiro salvezza termina). Entrambi questi effetti si applicano finché il bersaglio non viene curato. ◀▶ Il bersaglio non può ottenere o utilizzare punti azione. ▶ **Stato finale** Il bersaglio è catatonico e non è in grado di eseguire alcuna azione.

Brividi — Livello 14 Malattia

Questa malattia provoca attacchi di spasmi e tremiti che si fanno sempre più violenti

Attacco: +18 contro Tempra
Tenacia miglioramento CD 29, stazionaria CD 27, peggioramento CD 26 o meno

◀ Il bersaglio è curato.
Effetto iniziale La velocità del bersaglio è ridotta di 1 finché il bersaglio non viene curato.
◀▶ Il bersaglio è rallentato.
▶ **Stato finale** Il bersaglio è immobilizzato.

Fuoco mentale — Livello 16 Malattia

Nelle fasi iniziali, le vittime del fuoco mentale sono afflitte da un bruciante mal di testa. Col passare del tempo, cadono in stato catatonico.

Attacco: +18 contro Volontà
Tenacia miglioramento CD 31, stazionaria CD 26, peggioramento CD 25 o meno

◀ Il bersaglio è curato.
Effetto iniziale Il bersaglio ottiene vulnerabilità 10 ai danni psichici finché non viene curato.
◀▶ Ogni volta che il bersaglio diventa sanguinante, diventa anche frastornato e subisce 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina entrambi)
▶ **Stato finale** Il bersaglio è frastornato.

Febbre infernale — Livello 21 Malattia

Le vittime affette da febbre infernale sono preda a tratti alternati di una sensazione di calore intollerabile e di freddo glaciale.

Attacco: +24 contro Volontà
Tenacia miglioramento CD 34, stazionaria CD 29, peggioramento CD 28 o meno

◀ Il bersaglio è curato.
La penalità dell'effetto iniziale diventa di -1.
◀▶ **Effetto iniziale** Il bersaglio subisce una penalità di -2 agli attacchi e alle prove finché non viene curato.
◀▶ Il bersaglio è indebolito.
▶ **Stato finale** Il bersaglio è frastornato.

Piaga viscida — Livello 23 Malattia

Gli organi interni della vittima vengono divorati da uno sciame di parassiti abissali, che li trasformano in una poltiglia tremante.

Attacco: +26 contro Tempra
Tenacia miglioramento CD 33, stazionaria CD 30, peggioramento CD 29 o meno

◀ Il bersaglio è curato.
Il bersaglio recupera uno dei suoi impulsi curativi perduti. Perde di nuovo questo impulso curativo se le sue condizioni peggiorano.
◀▶ **Effetto iniziale** Il bersaglio perde due dei suoi impulsi curativi finché non viene curato.
◀▶ Ogni volta che il bersaglio diventa sanguinante, ottiene 10 danni necrotici (tiro salvezza termina). Se questi danni portano il bersaglio a 0 punti ferita, esso si liquefa fino a diventare una fanghiglia infetta e muore orribilmente.
▶ **Stato finale** Nel momento in cui fallisce la prova di Tenacia e ogni volta che subisce dei danni, il bersaglio subisce anche 30 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina). Se questi danni portano il bersaglio a 0 punti ferita, esso si liquefa fino a diventare una fanghiglia infetta e muore orribilmente.

sonaggio avanza di un passo a sinistra sul diagramma della malattia.

Peggioramento: Se il risultato della prova non supera nessuna delle due CD, la condizione del soggetto peggiora: il personaggio si sposta di un passo a destra sul diagramma della malattia.

Curato: Quando il soggetto raggiunge il margine sinistro del diagramma, è finalmente guarito e può smettere di effettuare prove di Tenacia.

Stato finale: Quando il soggetto raggiunge il margine destro del diagramma, si applicano gli effetti dello stato finale della malattia. Una volta giunto allo stato finale della malattia, il soggetto non effettua più nessuna prova di Tenacia per migliorare. Generalmente, l'unico modo per riprendersi dallo stato finale è attraverso il rituale Cura Malattia.

- **Abilità Guarire:** Un alleato può usare l'abilità Guarire al posto della prova di Tenacia del personaggio per aiutarlo a guarire da una malattia, come descritto nel *Manuale del Giocatore*.

Veleno

Il pungiglione di uno scorpione o le zanne di un serpente possono essere attacchi dolorosi, ma si rivelano micidiali a causa della presenza del veleno naturale della creatura. I veleni possono essere prelevati dalle creature o creati attraverso procedure magiche e alchemiche. Applicando un veleno a un'arma, gli attacchi di quell'arma diventano di gran lunga più letali.

VELENO

- **Vettore del veleno:** È possibile applicare il veleno a un'arma, a una trappola, a dardi e aghi, cospargerlo in modo che venga assorbito dalla pelle o dissolverlo in polvere o in stato gassoso affinché venga inalato. Il veleno collocato sul cibo o sulle bevande ha effetto quando viene ingerito, a meno che non venga specificato diversamente. Il veleno attacca la vittima quando entra in contatto con essa in uno di questi modi. Alcuni veleni, come specificato nelle loro descrizioni, possono essere somministrati soltanto in un modo specifico, mescolandoli al cibo o applicandoli a un'arma.

- **Peculiarità dei veleni:** I veleni sono oggetti consumabili (simili agli oggetti magici). Influenzano la vittima con un potere di attacco. Alcuni veleni hanno degli effetti secondari, che vengono applicati dopo che il personaggio ha superato il tiro salvezza contro l'attacco iniziale.
- **Attacchi con armi avvelenate:** Il personaggio deve applicare il veleno a un'arma. Il veleno ha effetto la volta successiva in cui un'arma colpisce un bersaglio e infligge danni. L'effetto del veleno è un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. Se un'arma avvelenata colpisce più di un bersaglio, il veleno attacca soltanto il primo bersaglio colpito.

  Applicare un veleno: Il personaggio deve applicare il veleno a un'arma. Può farlo con un'azione standard. Il veleno applicato a un'arma perde potenza alla fine dell'incontro oppure dopo che sono passati 5 minuti.

Veleno di Scorpione Tempestachelata — Livello 5 Veleno

Questo veleno violaceo-nerastro agisce sui nervi.

Veleno 250 mo
Attacco: +5 contro Tempra; 5 danni da veleno continuati e immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).
Effetto secondario: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Veleno di Ragno Balzoletale — Livello 5 Veleno

Questo veleno, in apparenza identico a del fango nerastro, è l'arma preferita dei lucertoloidi cerbottanieri.

Veleno 250 mo
Attacco: +8 contro Tempra; 5 danni da veleno continuati e rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Succo di Cervello del Vermeiena — Livello 5 Veleno

Questo veleno è un liquido verde chiaro che emana un forte fetore.

Veleno 250 mo
Attacco: +8 contro Tempra; 5 danni da veleno continuati e rallentato (tiro salvezza termina entrambi).
Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è immobilizzato anziché rallentato (tiro salvezza termina).
Secondo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è stordito anziché immobilizzato (tiro salvezza termina).

Radice Sotterranea di Thassil — Livello 5 Veleno

Questo veleno è una polvere blu insapore.

Veleno 250 mo
Attacco: +8 contro Tempra; rallentato (tiro salvezza termina).
Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è immobilizzato anziché rallentato (tiro salvezza termina).
Secondo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è svenuto per 1d4 ore.
Speciale: La radice di Thassil può essere somministrata soltanto tramite cibo o bevande. Effettua il suo primo attacco 2d6 minuti dopo che la sua vittima l'ha ingerita. Tutti i tiri salvezza effettuati contro questo veleno subiscono una penalità di -2.

Tossina Oscura — Livello 10 Veleno

Questo veleno, usato dai predatori oscuri, sembra ombra allo stato liquido e emana l'odore tipico dei funghi.

Veleno 1.250 mo
Attacco: +13 contro Tempra; 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Veleno Drow — Livello 10 Veleno

Questo veleno, distillato dall'icore dei demoni nei templi di Lolth, è il metodo preferito della razza drow per procurarsi nuovi schiavi.

Veleno 1.250 mo
Attacco: +13 contro Tempra; il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).
Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è anche indebolito (tiro salvezza termina).
Secondo tiro salvezza fallito: Il bersaglio cade svenuto fino alla fine dell'incontro.

Veleno di Scorpione Punginferno — Livello 15 Veleno

Questa tossina è una sostanza pastosa di colore azzurro acceso.

Veleno 6.250 mo
Attacco: +18 contro Tempra; 10 danni da veleno continuati e indebolito (tiro salvezza termina entrambi).
Effetto secondario: Il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Sangue di Zehir — Livello 15 Veleno

Si dice che questo letale veleno rossastro provenga dalle vene del dio-serpente.

Veleno 6.250 mo
Attacco: +18 contro Tempra; 10 danni da veleno continuati e frastornato (tiro salvezza termina entrambi).

Veleno di Terrore delle Ragnatele Demoniache — Livello 15 Veleno

Questo veleno micidiale, chiamato anche lama di morte, è assai apprezzato dagli assassini.

Veleno 6.250 mo
Attacco: +18 contro Tempra; 10 danni da veleno continuati, rallentato e penalità di -2 alle difese (tiro salvezza termina tutti gli effetti).

Loto Nero — Livello 15 Veleno

Quando è preparato come veleno, il loto nero viene tritato fino a diventare una sottile polvere nera che induce allucinazioni terrificanti.

Veleno 6.250 mo
Attacco: +20 contro Tempra; finché è sanguinante, il bersaglio usa la sua azione standard a ogni round per effettuare un attacco basilare contro la creatura più vicina, nemica o alleata che sia (tiro salvezza termina). L'effetto viene applicato ogni volta che il bersaglio è sanguinante, finché non si sottopone a un riposo esteso.
Speciale: Il bersaglio subisce una penalità di -5 alle prove di Percezione finché non si sottopone a un riposo esteso. Il loto nero può essere somministrato soltanto tramite cibo e bevande. Effettua il suo primo attacco 1d6 round dopo che la vittima lo ha ingerito.

Vapore di Demenza — Livello 20 Veleno

Questo sottile vapore ha un odore dolciastro e soffocante, e agisce sulla mente delle vittime.

Veleno 31.250 mo
Attacco: +23 contro Volontà; stordito (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Speciale: Questo veleno funziona soltanto quando viene inalato in forma di vapore.

Tossina della Fossa — Livello 25 Veleno

Questo veleno color rosso fuoco, prelevato dalle zanne di un diavolo della fossa, sfrigola quando viene esposto all'aria.

Veleno 156.250 mo
Attacco: +28 contro Tempra; 15 danni da veleno continuati e indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

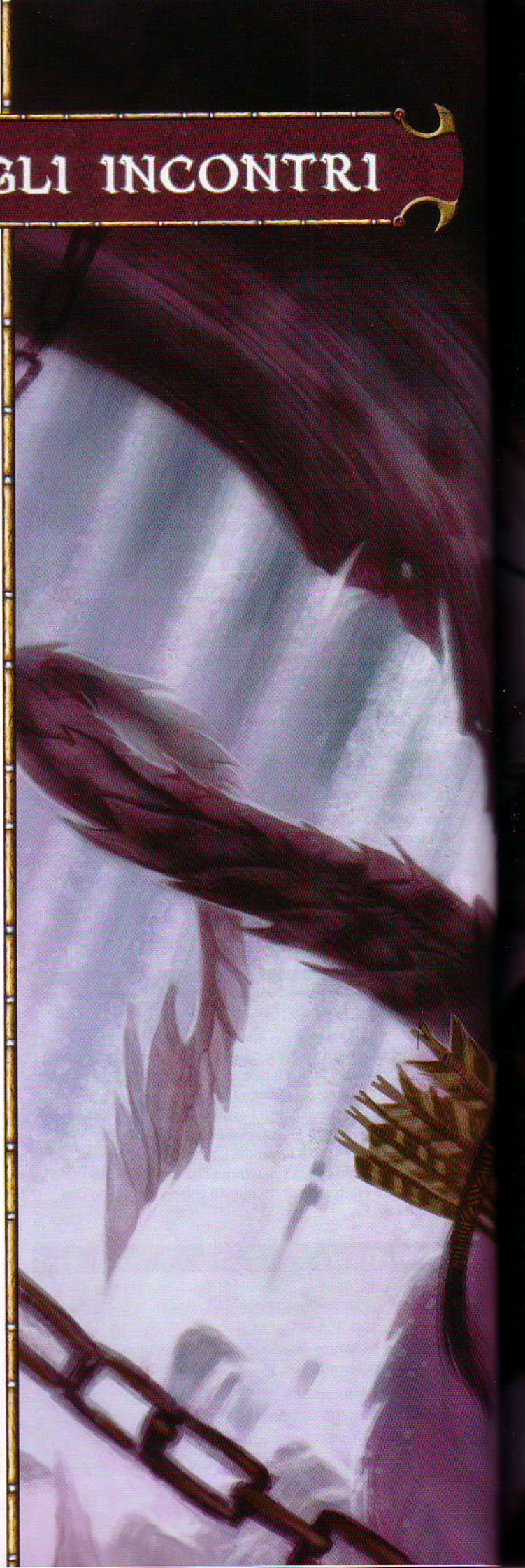
COSTRUIRE GLI INCONTRI

QUESTO CAPITOLO fornisce al DM gli strumenti necessari per costruire i propri incontri di combattimento. Gli incontri di interazione sono descritti nel Capitolo 5.

I gruppi di mostri più dinamici, unitamente ai tipi di terreno più interessanti e ad altri elementi peculiari, possono rendere gli incontri di combattimento particolarmente efficaci.

Questo capitolo comprende le sezioni seguenti.

- **Ruoli dei mostri:** Gli incontri di combattimento prevedono la presenza di mostri che svolgono ruoli diversi all'interno del gruppo. Un gruppo di mostri ben assortito rende ogni incontro più interessante e impegnativo rispetto a un gruppo di avversari tutti uguali.
- **Componenti degli incontri:** Questa semplice procedura guida il DM passo per passo nella creazione di un incontro con cui sfidare i propri giocatori. Partendo da un ammontare bersaglio di punti esperienza, si scelgono i mostri e le minacce più adatte a rendere l'incontro particolarmente emozionante.
- **Archetipi degli incontri:** Il DM può creare una vasta gamma di incontri con cui sfidare i propri personaggi usando queste cinque semplici procedure.
- **Ambientazioni degli incontri:** Il luogo destinato a ospitare un incontro a volte è importante quanto i mostri usati nell'incontro stesso. Questa sezione descrive gli elementi fisici e i tipi di terreno sia di natura comune che fantastica.



WILLIAM O'CONNOR

RUOLI DEI MOSTRI

Il trucco per creare dei gruppi di mostri interessanti e variegati da utilizzare negli incontri consiste nell'uso dei ruoli dei mostri: appostato, artigliere, bruto, controllore, gregario, schermagliatore e soldato. Ogni ruolo ha una funzione specifica all'interno di un tipico incontro. Il ruolo di ogni mostro è riportato nell'angolo in alto a destra della sua scheda delle statistiche contenuta nel *Manuale dei Mostri*. Molti incontri di combattimento prevedono l'uso di vari mostri assegnati a ruoli diversi. Un gruppo di mostri assortiti in tale modo rende l'incontro più interessante e impegnativo rispetto a un gruppo di avversari identici.

Quando si parla di ruoli dei mostri (in questa sezione e in qualsiasi altra occasione nelle regole di gioco), i termini "controllore" e "guida" hanno significati e applicazioni diverse dai ruoli di classe del controllore e della guida descritti nel Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore*.

APPOSTATO

I mostri appostati possiedono alcune capacità che consentono loro di evitare gli attacchi, di sferrare i loro colpi da posizioni nascoste o di trasformarsi in statue invulnerabili quando giunge il momento di recuperare le forze. Solitamente sferrano un unico attacco devastante ogni due o tre round, concentrandosi sulla difesa tra un attacco e l'altro.

Gli appostati vanno usati come elementi aggiuntivi di un incontro comprendente altri mostri, o come assassini furtivi che si muovono ai margini dello scontro principale, inserendosi di tanto in tanto nella lotta con un colpo ben mirato. Gli appostati studiano il gruppo mentre i personaggi giocanti sono occupati a combattere contro i bruti e i soldati, al fine di individuare le debolezze dei PG.

ARTIGLIERE

I mostri artiglieri sono abili soprattutto nel combattimento a distanza. Queste creature scagliano frecce, palle di fuoco esplosive e attacchi simili contro il gruppo dei giocatori tenendosi a debita distanza. Sono ben protetti contro gli attacchi a distanza ma risultano più vulnerabili in mischia, Spesso ripartiscono i danni inferti su vari personaggi all'interno di un'area.

SUGGERIMENTI DAI PROFESSIONISTI

In alcuni incontri è facile scegliere su chi indirizzare gli attacchi più letali. Il capo del gruppo è facilmente identificabile e costituisce un ottimo bersaglio per i poteri giornalieri o per i danni concentrati degli assalitori del gruppo. Altri incontri sono costituiti da creature simili, ma nessuna di esse si distingue chiaramente come il capo. Il DM dovrebbe includere incontri di entrambi i tipi nelle sue avventure. I due tipi di incontri sono mirati a due tipi diversi di classe (gli assalitori preferiscono gli incontri dove è ben chiaro quale bersaglio colpire, mentre i controllori adorano i mostri ammassati gli uni accanto agli altri) e incoraggiano l'applicazione di tattiche sempre diverse.

– James Wyatt

All'interno di un incontro, i mostri artiglieri vanno disposti dietro i soldati e i bruti, affinché possano far piovere danni sui personaggi da posizioni protette. Dal momento che sono più fragili rispetto ai mostri medi, si affidano alla protezione di una linea di bruti, di soldati o di schermagliatori, che avranno il compito di attirare su di loro la maggior parte degli attacchi.

BRUTO

I mostri bruti si specializzano nell'infliggere danni in mischia. I bruti hanno difese relativamente basse, ma sono dotati di numerosi punti ferita. I loro attacchi non vanno a segno con la stessa frequenza degli altri mostri, ma quando lo fanno, infliggono molti danni. Non si muovono troppo all'interno del campo di battaglia e spesso sono di grosse dimensioni.

All'interno di un incontro, i bruti vanno usati per minacciare il gruppo e al contempo per proteggere gli altri mostri grazie alla loro stazza e alla loro minaccia incombente. I bruti sono facili da manovrare, quindi l'inclusione di vari bruti dello stesso tipo all'interno di un incontro garantirà al gruppo di mostri la muscolatura necessaria.

CONTROLLORE

I mostri controllori manipolano i loro nemici o il campo di battaglia stesso a loro beneficio. Limitano le opzioni dei nemici o infliggono condizioni persistenti, alterano il terreno o il tempo atmosferico, oppure distorcono le menti degli avversari.

I mostri controllori vanno posizionati appena dietro la prima linea di mostri da mischia e devono essere utilizzati per attaccare i PG a breve distanza tramite i loro poteri di controllo. Molti controllori sono anche in grado di reggere agli attacchi in mischia, quindi spesso avanzano al fianco dei bruti e dei soldati. I mostri controllori sono creature complesse da gestire in combattimento, quindi è consigliabile limitarsi a uno o due controllori dello stesso tipo all'interno di un incontro.

GREGARIO

A volte il DM ha soltanto bisogno di mostri che calino a schiere sui PG e che cadano sotto i loro colpi con altrettanta rapidità. Un combattimento contro trenta orchi è una grandiosa battaglia dal sapore cinematografico. I giocatori si divertono a farsi strada tra le file nemiche mietendo i mostri avversari e sentendosi audaci e potenti. Purtroppo, la meccanica dei mostri standard rende difficile la simulazione di scene di questo tipo. Se il DM usa un grosso numero di mostri di livello analogo a quello dei PG, finirà per sopraffarli. Se usa un grosso numero di mostri di livello estremamente inferiore, li annoierà con una fila interminabile di creature che hanno ben poche speranze di danneggiare i PG, ma che richiedono comunque molto tempo per essere eliminate. In aggiunta a tutto questo, tenere il conto delle azioni di così tanti mostri può procurare un grosso mal di testa.

I gregari hanno lo scopo di fungere da truppe d'assalto e da carne da macello a vantaggio degli altri mostri (standard, elite o solitari). Quattro gregari equivalgono in

genere a un mostro standard dello stesso livello. I gregari sono ideati per rimpolpare gli incontri ma vengono abbattuti con grande facilità.

Un gregario viene distrutto quando subisce un qualsiasi ammontare di danni. Qualsiasi danno proveniente da un attacco o da una fonte che non richieda un tiro per colpire (come la *sfida divina* di un paladino o l'*incalzare* di un guerriero) distrugge un gregario. Tuttavia, se un gregario viene mancato da un attacco che normalmente infliggerebbe danni anche in caso di colpo mancato, non subisce invece alcun danno.

I gregari vanno utilizzati come combattenti in mischia da schierare tra i PG e gli artiglieri di seconda linea o i mostri controllori.

Schermagliatore

I mostri schermagliatori sfruttano la loro mobilità per minacciare i personaggi giocanti. Le statistiche di combattimento definiscono le capacità principali di ogni mostro, ma la mobilità rimane sempre il loro privilegio principale.

All'interno di un incontro, gli schermagliatori vanno utilizzati come assalitori mobili, in grado di attaccare i PG più vulnerabili ai fianchi e alle spalle. Spesso sono dotati di poteri che consentono loro di avvicinarsi, attaccare e ritirarsi nel corso di una singola azione. Gli schermagliatori preferiscono combattere al fianco dei soldati e dei bruti, in quanto quei mostri tendono a rimanere nello stesso punto e ad attirare l'attenzione di buona parte del gruppo, fornendo agli schermagliatori lo spazio sufficiente ad aggirare la prima linea.

Soldato

I mostri soldati sono specializzati nell'attirare gli attacchi dei personaggi e nel difendere gli altri mostri. Sono dotati di difese elevate e di un ammontare medio di punti ferita. I loro attacchi sono accurati, ma non infliggono danni straordinari. Tendono a non spostarsi troppo, e spesso usano poteri che ostacolano le altre creature e impediscono loro di aggirarli.

All'interno di un incontro, i soldati vanno utilizzati per bloccare il gruppo sul posto, impedendo ai personaggi di attaccare i mostri artiglieri o controllori alle loro spalle o di inseguire i mostri schermagliatori. I soldati spesso sono dotati di capacità che consentono loro di lavorare meglio quando agiscono assieme, quindi un gruppo di soldati identici si rivelerà molto efficace all'interno di un incontro comprendente altri mostri.

Mostri d'elite

I mostri d'elite sono più robusti dei mostri standard e costituiscono una minaccia maggiore rispetto ai mostri standard di ruolo e livello analogo. Un mostro d'elite equivale a due mostri standard dello stesso livello. I mostri d'elite valgono il doppio dei PE e risultano doppiamente pericolosi. I mostri d'elite si rivelano degli ottimi "mini-boss" e consentono al DM di aggiungere un avversario più duro al gruppo di mostri senza dover necessariamente creare un nuovo mostro da zero. Un gruppo di ogre guidati da un ogre d'elite riduce il numero di ogre presenti sul tavolo senza per questo diminuire il livello dell'incontro.

Mostri solitari

I mostri solitari sono ideati specificamente per fungere da avversari singoli contro un gruppo di PG dello stesso livello. Funzionano, a tutti gli effetti, come un intero gruppo di mostri. Sono dotati di un maggiore ammontare di punti ferita, al fine di sostenere i danni inferti da molteplici PG, e infliggono un maggiore ammontare di danni, al fine di sortire lo stesso effetto di un gruppo di mostri.

Un mostro solitario vale lo stesso ammontare di PE di cinque mostri standard del suo livello. Costituisce una sfida pari a cinque mostri dello stesso livello.

Un mostro solitario potrebbe mostrare delle tendenze che lo avvicinino al ruolo di bruto, soldato, schermagliatore, appostato, artigliere o controllore. Ogni tipo di drago cromatico, ad esempio, tende a un ruolo diverso. I draghi rossi tendono ad agire come soldati, mentre i draghi blu si comportano in modo affine ai mostri artiglieri. Tuttavia, un mostro solitario non può mai ambire ad assumere fino in fondo un ruolo specifico, in quanto i ruoli sono definiti soprattutto dal modo in cui i mostri interagiscono con gli altri mostri di un incontro. Ogni mostro solitario deve essere in grado di reggere a un combattimento con le proprie forze.

Guida

Quello di "guida" non è un ruolo a sé stante. È una qualità o un sottoruolo aggiuntivo di alcuni bruti, soldati, schermagliatori, appostati, artiglieri e controllori.
Le guide sono definite dal rapporto che hanno con i mostri ai loro comandi. Un mostro guida, proprio come un PG guida, conferisce dei bonus speciali e delle capacità speciali ai suoi seguaci, migliora i loro attacchi e le loro difese, fornisce effetti di guarigione o potenzia le loro capacità normali. Al di là di una capacità speciale con cui potenzia i suoi alleati, una guida agisce per lo più nel modo indicato dal suo ruolo primario.

Una guida è un'ottima aggiunta a un incontro in cui gli altri mostri possono trarre benefici particolari dalle sue capacità. Ad esempio, un mostro che fornisca un bonus di difesa alle creature vicine è un'ottima guida per i bruti, che normalmente dispongono di difese scarse.

COMPONENTI DEGLI INCONTRI

Costruire un incontro è un'operazione che richiede la scelta di minacce appropriate ai personaggi e la combinazione di tali minacce in un insieme interessante e impegnativo. Le minacce a disposizione del DM comprendono tutti i mostri del *Manuale dei Mostri*, i mostri e i personaggi non giocanti di sua creazione, le trappole, i pericoli e le sfide di abilità. La costruzione di un incontro è un'operazione di arte e di scienza che unisce queste minacce in un insieme omogeneo.

Così come ogni singola minaccia ha un livello che ne definisce la pericolosità, anche un incontro è indicato da un suo livello globale. Per costruire un incontro, il DM deve definire il livello dell'incontro. Tale livello determina la ricompensa totale in PE che il DM mira ad assegnare. Poi sceglie alcune minacce (mostri, trappole o PNG) finché non raggiunge il numero bersaglio, vale a dire il numero minimo di PE che un incontro di un determinato livello prevede.

È come se il DM avesse un budget di PE da spendere. Il livello dell'incontro gli fornisce un ammontare di PE, con cui egli "acquista" i singoli mostri, le trappole e le minacce di altro tipo, finché non esaurisce il budget a sua disposizione.

INCONTRI PASSO PER PASSO

1. **Scegliere un livello dell'incontro.** Il livello dell'incontro dipende dal numero di personaggi nel gruppo.

   Un incontro facile è inferiore di uno o due livelli al livello del gruppo.

   Un incontro standard è di livello pari a quello del gruppo, o superiore ad esso di un livello.

   Un incontro difficile è superiore di due-quattro livelli al livello del gruppo.

2. **Determinare il budget in PE.** Si moltiplica il numero di personaggi del gruppo per il valore in PE di un mostro del livello dell'incontro.

3. **Spendere il budget in PE.** Non è necessario che il DM spenda l'ammontare esatto. Tuttavia, se la spesa supera il budget totale, il livello dell'incontro potrebbe risultare superiore, mentre se spende di meno, potrebbe ottenere un incontro di livello inferiore.

Considerazioni

- **Livelli delle minacce individuali:** Le minacce scelte non dovrebbero mai essere superiori di più di due o tre livelli al livello del gruppo.

  Le minacce di un incontro facile possono arrivare anche a quattro livelli sotto quello del gruppo.

  Le minacce di un incontro difficile possono arrivare anche a tre, quattro o cinque livelli sopra quello del gruppo.

- **Ruoli misti:** È consigliabile utilizzare due o tre mostri bruti o soldati, per poi rimpolpare il gruppo con altri ruoli e tipi diversi di minacce.

LIVELLO DELL'INCONTRO

Un incontro standard dovrebbe risultare impegnativo per un gruppo tipico di personaggi, ma non schiacciante. Se non hanno esaurito le loro risorse giornaliere o se non sono afflitti da una sfortuna inaudita, i personaggi dovrebbero riuscire a superarlo. Un incontro di livello pari o superiore di uno rispetto a quello del gruppo rientra nella categoria di difficoltà standard.

Il DM può porre ai giocatori una sfida più difficoltosa o meno impegnativa fissando il livello dell'incontro a due o tre livelli in più oppure a uno o due livelli in meno rispetto a quello del gruppo. È consigliabile variare la difficoltà degli incontri nel corso dell'avventura, nonché variare gli altri elementi degli incontri, al fine di man-

RICOMPENSE IN PUNTI ESPERIENZA

Livello del mostro	Mostro standard	Gregario	Elite	Solitario
1	100	25	200	500
2	125	31	250	625
3	150	38	300	750
4	175	44	350	875
5	200	50	400	1.000
6	250	63	500	1.250
7	300	75	600	1.500
8	350	88	700	1.750
9	400	100	800	2.000
10	500	125	1.000	2.500
11	600	150	1.200	3.000
12	700	175	1.400	3.500
13	800	200	1.600	4.000
14	1.000	250	2.000	5.000
15	1.200	300	2.400	6.000
16	1.400	350	2.800	7.000
17	1.600	400	3.200	8.000
18	2.000	500	4.000	10.000
19	2.400	600	4.800	12.000
20	2.800	700	5.600	14.000
21	3.200	800	6.400	16.000
22	4.150	1.038	8.300	20.750
23	5.100	1.275	10.200	25.500
24	6.050	1.513	12.100	30.250
25	7.000	1.750	14.000	35.000
26	9.000	2.250	18.000	45.000
27	11.000	2.750	22.000	55.000
28	13.000	3.250	26.000	65.000
29	15.000	3.750	30.000	75.000
30	19.000	4.750	38.000	95.000
31	23.000	5.750	46.000	115.000
32	27.000	6.750	54.000	135.000
33	31.000	7.750	62.000	155.000
34	39.000	9.750	78.000	195.000
35	47.000	11.750	94.000	235.000
36	55.000	13.750	110.000	275.000
37	63.000	15.750	126.000	315.000
38	79.000	19.750	158.000	395.000
39	95.000	23.750	190.000	475.000
40	111.000	27.750	222.000	555.000

tenere il gioco sempre interessante (vedi "Assortimento degli incontri," pagina 104).

Il livello di un incontro dipende dal numero di personaggi nel gruppo. Il *Manuale dei Mostri* e le avventure pubblicate definiscono i livelli degli incontri basandosi su un gruppo composto da cinque personaggi. Tuttavia, si noti che un incontro di 9° livello per cinque personaggi (2.000 PE) equivale a un incontro di 7° livello per sei personaggi o a un incontro di 10° livello per quattro.

Ricompensa bersaglio in PE

Per scoprire il budget totale in PE di un incontro, è sufficiente che il DM moltiplichi il numero di personaggi presenti nel gruppo per il valore in PE di un mostro di livello pari al livello dell'incontro scelto.

Bersaglio in PE = (valore in PE di un mostro dello stesso livello dell'incontro) x (numero di personaggi di cui è composto il gruppo)

La tabella **"PE bersaglio totali degli incontri"** riporta i bersagli in PE per i gruppi composti da quattro, cinque o sei personaggi. Nel caso di gruppi più grandi o più piccoli è sufficiente individuare il valore in PE di un mostro standard del livello dell'incontro sulla tabella "Ricompense in punti esperienza" e moltiplicarlo per il numero di personaggi di cui è composto il gruppo.

Spendere il budget in PE

Il modo più semplice di spendere il budget in PE per un incontro è usare un numero di mostri pari al numero di personaggi, dove il livello di ciascun mostro equivale al livello dell'incontro. Se il DM desidera costruire un incontro di 7° livello per cinque personaggi, cinque mostri di 7° livello saranno perfetti allo scopo.

Non è necessario raggiungere il bersaglio in PE con precisione. Tuttavia, nel caso di totali diversi, è opportuno tenere d'occhio i bersagli in PE per gli incontri superiori o inferiori di un livello a quello scelto. Se il DM intendeva costruire un incontro di 10° livello per cinque personaggi (bersaglio in PE di 2.500 PE) ma spende soltanto 2.200 PE, avrà creato un incontro di 9° livello.

Una volta selezionati i mostri e le trappole che desidera utilizzare nell'incontro, il DM annota la ricompensa totale in PE di quell'incontro. Utilizzerà quel valore alla fine dell'incontro, quando dovrà assegnare la ricompensa in PE ai giocatori.

Livello: Al momento di selezionare le singole minacce che andranno a comporre l'incontro, il DM deve tenere a mente il livello di quelle minacce. I mostri o le trappole inferiori di quattro o più livelli o superiori di sette o più livelli rispetto a quello del gruppo non sono sfide adatte. Risulteranno troppo facili o troppo difficili, anche se il totale dell'incontro sembrerebbe appropriato. Se il DM desidera usare un singolo mostro per sfidare i PG (o una grossa massa di mostri) farà bene a ricorrere ai gregari, ai mostri d'elite e ai mostri solitari.

Esempi: Un mostro di 14° livello rientra nel budget in PE per un incontro di 5° livello per cinque personaggi, ma quasi tutti i suoi attacchi finirebbero per colpire i PG, mentre le sue difese lo porrebbero oltre la loro portata. Analogamente, un incontro costituito da cinquanta mostri di 1° livello consumerebbe il budget in PE di un incontro di 14° livello per cinque personaggi, ma tali mostri non costituirebbero alcuna sfida significativa per dei personaggi di 14° livello.

Ruoli: Un incontro che utilizzi un gruppo di mostri tutti appartenenti allo stesso ruolo è meno interessante di uno che faccia uso di più ruoli. D'altro canto, un gruppo di cinque mostri appartenenti a cinque ruoli diversi è fin *troppo* interessante, o meglio, per usare un termine più appropriato, è troppo complesso. Una buona regola generica è quella di scegliere un mostro bruto o soldato e di includerne due o tre esemplari. Ad essi si aggiungeranno uno o due mostri appartenenti ad altri ruoli per completare l'incontro.

I bruti e i soldati costituiscono la prima linea del combattimento e forniscono agli schermagliatori, agli appostati, agli artiglieri e ai controllori lo spazio di cui hanno bisogno per agire efficacemente. Quando il DM inizia a creare degli incontri, questa regola generica gli consente di creare dei combattimenti interessanti. Può comunque creare molti incontri di tipo diverso apportando leggere modifiche agli incontri e approfittando dei punti di forza degli ultimi quattro ruoli.

PE BERSAGLIO TOTALI DEGLI INCONTRI

Livello dell'incontro	PE bersaglio dell'incontro 4 PG	5 PG	6 PG
1	400	500	600
2	500	625	750
3	600	750	900
4	700	875	1.050
5	800	1.000	1.200
6	1.000	1.250	1.500
7	1.200	1.500	1.800
8	1.400	1.750	2.100
9	1.600	2.000	2.400
10	2.000	2.500	3.000
11	2.400	3.000	3.600
12	2.800	3.500	4.200
13	3.200	4.000	4.800
14	4.000	5.000	6.000
15	4.800	6.000	7.200
16	5.600	7.000	8.400
17	6.400	8.000	9.600
18	8.000	10.000	12.000
19	9.600	12.000	14.400
20	11.200	14.000	16.800
21	12.800	16.000	19.200
22	16.600	20.750	24.900
23	20.400	25.500	30.600
24	24.200	30.250	36.300
25	28.000	35.000	42.000
26	36.000	45.000	54.000
27	44.000	55.000	66.000
28	52.000	65.000	78.000
29	60.000	75.000	90.000
30	76.000	95.000	114.000

ARCHETIPI DEGLI INCONTRI

Questi archetipi possono essere riempiti con i mostri scelti dal DM, combinando i vari ruoli e livelli per creare incontri particolarmente dinamici.

Formato degli archetipi degli incontri: In ognuno di questi archetipi, la lettera *n* sta a indicare il livello dell'incontro che il DM intende costruire. Gli archetipi presumono che il gruppo sia composto da cinque PG. Per un gruppo del genere, gli incontri facili equivalgono a *n* - 2, gli incontri standard equivalgono a *n* o a *n* + 1 e gli incontri difficili hanno un livello compreso tra *n* + 2 e *n* + 4.

Se il gruppo è composto da tre o quattro giocatori, il DM può anche usare gli incontri facili come incontri standard e gli incontri standard come incontri difficili. Analogamente, se il gruppo è composto da sei o sette giocatori, può usare gli incontri standard come incontri facili e gli incontri difficili come incontri standard.

Gli esempi di incontri forniti in questa sezione servono a illustrare i tipi di avversari che è possibile mettere assieme usando le creature del *Manuale dei Mostri*.

BRANCO DI LUPI

Alcune creature vanno a caccia in branco, assieme ai loro simili. Generalmente si tratta di schermagliatori, che a volte adottano delle tattiche speciali per distrarre gli avversari e sfruttare al meglio il vantaggio in combattimento. Uno o più membri del branco fungono da soldati e formano una prima linea; gli altri restano in movimento, attaccano gli avversari ai fianchi e si ritraggono dal pericolo non appena possibile. Quando la prima linea è stata logorata, i membri che ne fanno parte passano al ruolo di schermagliatori mentre quelli più freschi prendono il loro posto.

Facile: 7 schermagliatori di livello *n* - 4
Standard: 7 schermagliatori di livello *n* - 2
Standard: 5 schermagliatori di livello *n*
Difficile: 3 schermagliatori di livello *n* + 7
Difficile: 4 schermagliatori di livello *n* + 5
Difficile: 6 schermagliatori di livello *n* + 2

Esempio facile per PG di 15° livello: 7 grimlock assalitori (livello 11 schermagliatore). Incontro di livello 13, 4.200 PE.

Esempio standard per PG di 15° livello: 5 angeli della battaglia (livello 15 schermagliatore). Incontro di livello 15, 6.000 PE.

Esempio difficile per PG di 15° livello: 4 slaad neri (livello 20 schermagliatore). Incontro di livello 18, 11.200 PE.

COMANDANTE E TRUPPE

Un mostro comandante (in genere un controllore o un soldato, ma può andare bene anche un appostato o uno schermagliatore) guida un drappello di altri mostri. Le truppe solitamente sono specializzate in mischia (bruti e soldati), ma gli incontri di tipo "Comandante e truppe" più impegnativi possono comprendere anche qualche artigliere di supporto.

Facile: Comandante di livello *n*
4 truppe di livello *n* - 3
Standard: Comandante di livello *n* + 3
5 truppe di livello *n* - 2
Difficile: Comandante di livello *n* + 6
3 truppe di livello *n* + 1
2 artiglieri di livello *n* + 1

Esempio facile per PG di 8° livello: 1 troglodita cantore maledetto (livello 8 controllore) e 4 drachi dell'ira (livello 5 bruto). Incontro di livello 5, 1.150 PE.

Esempio standard per PG di 8° livello: 1 mesodemone (livello 11 soldato) e 5 demoni evistro (livello 6 bruto). Incontro di livello 8, 1.850 PE.

Esempio difficile per PG di 8° livello: 1 troll da guerra (livello 14 soldato), 3 troll (livello 9 bruto) e 2 destrachan (livello 9 artigliere). Incontro di livello 11, 3.000 PE.

CONTROLLO DEL CAMPO DI BATTAGLIA

Un mostro controllore accompagnato da qualche schermagliatore di livello analogo può ostacolare i movimenti dei suoi nemici senza ostacolare i suoi alleati. La capacità del controllore di ostacolare i nemici agevola i vantaggi di movimento degli schermagliatori. I tratti di terreno impervio o ostacolante (vedi pagina 61), in cui i mostri possono muoversi più facilmente dei PG, possono sostituire il controllore.

Facile: Controllore di livello *n* - 2
6 schermagliatori di livello *n* - 4
Standard: Controllore di livello *n* + 1
6 schermagliatori di livello *n* - 2
Difficile: Controllore di livello *n* + 5
5 schermagliatori di livello *n* + 1

Esempio facile per PG di 5° livello: 1 goblin fattucchiere (livello 3 controllore) e 6 goblin combattenti (livello 1 schermagliatore). Incontro di livello 3, 750 PE.

Esempio standard per PG di 5° livello: 1 arpia (livello 6 controllore) e 6 orchi predoni (livello 3 schermagliatore). Incontro di livello 5, 1.150 PE.

Esempio difficile per PG di 5° livello: 1 fauce gorgogliante (livello 10 controllore) e 6 gnoll artigli lottatori (livello 6 schermagliatore). Incontro di livello 8, 1.750 PE.

COVO DEL DRAGO

Alcuni mostri sono talmente potenti che costituiscono una minaccia per un intero gruppo di avventurieri anche da soli. I draghi, naturalmente, sono l'esempio più famoso, ma esistono anche altre creature come i beholder, i vermi purpurei e le idre che svolgono perfettamente questo ruolo. Gli incontro di tipo "Covo del drago" vedono gli eroi scontrarsi con un singolo mostro solitario. Spesso il combattimento si svolge nella tana o nel covo del mostro, ma a volte potrebbe anche avere luogo altrove: ad esempio, quando un drago, durante una battuta di caccia, avvista il gruppo in cammino lungo la strada e decide di calare sui personaggi per farsi uno spuntino.

Facile: Mostro solitario di livello *n* - 2
Standard: Mostro solitario di livello *n* o *n* + 1
Difficile: Mostro solitario di livello *n* + 3
Difficile: Mostro solitario di livello *n* + 1
Mostro d'elite di livello *n*

Doppia linea

Una prima linea di bruti o di soldati protegge una seconda linea di mostri artiglieri o controllori. I mostri di prima linea impediscono agli avversari di farsi strada oltre e di attaccare quelli della seconda linea. Gli artiglieri e i controllori in seconda fila usano i loro attacchi a distanza e cercano di evitare ogni contatto con il nemico.

Il DM può modificare questo archetipo usando uno schermagliatore o un appostato da sostituire a uno dei mostri della seconda linea. I mostri di prima linea proteggono l'artigliere o il controllore, mentre l'appostato o lo schermagliatore aggirano gli avversari o cercano di raggiungere una posizione vantaggiosa di qualche tipo.

Facile: 3 mostri di prima linea (bruto/soldato) di livello *n* - 4; 2 mostri di seconda linea (artigliere/controllore) di livello *n* - 2

Standard: 3 mostri di prima linea (bruto/soldato) di livello *n*; 2 mostri di seconda linea (artigliere/controllore) di livello *n*

Standard: 3 mostri di prima linea (bruto/soldato) di livello *n* - 2; 2 mostri di seconda linea (artigliere/controllore) di livello *n* + 3

Difficile: 3 mostri di prima linea (bruto/soldato) di livello *n* + 2; 1 controllore di livello *n* + 4; 1 artigliere/appostato di livello *n* + 4

Difficile: 3 mostri di prima linea (bruto/soldato) di livello *n*; 2 artiglieri di livello *n* + 1; 1 controllore di livello *n* + 2; 1 appostato di livello *n* + 2

Esempio facile per PG di 12° livello: 3 serpilingua combattenti (livello 8 soldato) e 2 basilischi occhio venefico (livello 10 artigliere). Incontro di livello 9, 2.050 PE.

Esempio standard per PG di 12° livello: 3 ragni lama (livello 10 bruto) e 2 drow sacerdotesse (livello 15 controllore). Incontro di livello 12, 3.900 PE.

Esempio difficile per PG di 12° livello: 3 kuo-toa arpionieri (livello 14 soldato), 1 kuo-toa scudiscio (livello 16 controllore) e 1 bodak furtivo (livello 16 appostato). Incontro di livello 14, 5.800 PE.

Sostituzioni semplici

Il DM può creare innumerevoli variazioni da questi archetipi di incontri senza complicare in alcun modo l'incontro.

I mostri d'elite, i gregari e i solitari sono ideati per porre delle sfide interessanti ai PG del loro livello, ma sono più forti o più deboli di un esemplare standard dello stesso livello. Per questo motivo non sono considerati mostri individuali quando vengono utilizzati per costruire un incontro. I mostri d'elite contano come due mostri standard e i mostri solitari contano come cinque mostri standard. Servono invece quattro gregari per ottenere l'equivalente di un mostro standard.

SOSTITUZIONI SEMPLICI PER GLI INCONTRI

- **Mostri gregari:** Sostituire un mostro standard con vari mostri gregari dello stesso livello.
- **Mostri d'elite:** Sostituire due mostri standard con un mostro d'elite dello stesso livello.
- **Mostri solitari:** Sostituire cinque mostri standard con un mostro solitario dello stesso livello.
- **Trappole e pericoli:** Sostituire un mostro standard con una trappola o pericolo dello stesso livello.

Mostri gregari: Per includere dei gregari in un incontro è sufficiente sostituire un mostro standard con quattro gregari dello stesso livello. Un incontro del tipo "Comandante e truppe" acquista un altro sapore quando il DM sostituisce ogni bruto o soldato standard con molteplici gregari dello stesso tipo: ad esempio, un signore dei vampiri circondato dalla sua nidiata di progenie vampiriche, o un diavolo da guerra al comando di un reggimento di diavoli della legione.

Mostri d'elite: Per includere un mostro d'elite in un incontro, è sufficiente sostituire due mostri standard con un mostro d'elite dello stesso ruolo e livello. È possibile anche sostituire un singolo mostro con un mostro d'elite dello stesso ruolo e livello e incrementare il livello dell'incontro di uno.

Il DM può anche modificare l'archetipo "Comandante e truppe" in modo da utilizzare un mostro d'elite come comandante. Dovrà poi incrementare il livello dell'incontro, oppure rimuovere una o due truppe per mantenere l'incontro allo stesso livello. La presenza di un comandante d'elite può ridurre il numero di gregari da aggiungere per completare l'incontro.

Un "Branco di lupi" composto da mostri d'elite può diventare più piccolo e più facile da gestire. Un gruppo di tre bulette (schermagliatori d'elite di 9° livello) è più facile da gestire rispetto a un branco di sei belve distorcenti (schermagliatori di 9° livello), ma entrambi gli incontri hanno lo stesso livello. Il DM avrà meno mostri da gestire e più spazio per manovrarli sulla griglia di battaglia.

Mostri solitari: Un mostro solitario solitamente costituisce un incontro a sé, ma il DM può anche utilizzare i mostri solitari come parte di un gruppo più numeroso. Un qualsiasi archetipo di incontro che comprenda almeno cinque mostri standard dello stesso livello può comprendere un mostro solitario al posto di quei mostri standard, anche se il mostro solitario cambierà drasticamente la natura dell'incontro. Un incontro di tipo "Comandante e truppe" standard potrebbe comprendere un comandante di livello *n* + 3 e un mostro solitario di livello *n* - 2, il che porterebbe i PG a interrogarsi su chi sia il comandante tra i due.

Se il gruppo di avventurieri è composto da più o meno di cinque personaggi, può essere opportuno incrementare il livello di un mostro solitario di uno per ogni personaggio in più oltre i cinque, o diminuirlo di uno per ogni personaggio in meno. Quindi per un gruppo di sei personaggi di 9° livello andrà utilizzato un mostro solitario di 10° livello, mentre per un gruppo di sette giocatori sarà necessario ricorrere a un mostro solitario di 11° livello.

Trappole e pericoli: Una trappola o un pericolo ben collocato possono contribuire a rendere l'incontro impegnativo quanto un mostro, ma l'incontro avrà una sapore diverso. Basterà sostituire un mostro con una trappola o un pericolo dello stesso livello.

È difficile rendere memorabile un incontro che abbia luogo in una piccola stanza spoglia all'interno di un dungeon, a prescindere dalle azioni dei mostri. Al fine di rendere le cose più divertenti per tutti coloro che siedono al tavolo, il DM può seguire queste indicazioni al momento di creare le camere, le caverne e i campi di battaglia destinati a ospitare gli incontri.

Aree interessanti

Le prime cose a cui pensare nel creare uno spazio interessante dove svolgere un incontro sono la grandezza e la forma della camera o dell'area di incontro, e la disposizione dei mostri e dei personaggi giocanti.

Spazio per muoversi: Il DM deve assicurarsi che tutti abbiano spazio a sufficienza per muoversi. Nella maggior parte degli incontri, l'area minima dovrebbe avere un lato di 8 o 10 quadretti (che è anche la taglia dei *Dungeon Tiles* più grossi.) Nel caso di un incontro importante, sarebbe meglio usare uno spazio largo 16 o 20 quadretti (due dungeon tiles da 8 o da 10 quadretti). Una mappa formato poster come quelle contenute nel set introduttivo delle *Miniature di* Dungeons & Dragons e nelle avventure di D&D copre un'area di circa 20 quadretti per 30 e funge da ottimo scenario per le battaglie culminanti. Piegata in due (per un formato di circa 15 quadretti per 20) funziona bene anche per altri scontri importanti.

Le creature più grandi hanno bisogno di più spazio: Le creature Grandi ed Enormi hanno bisogno di più spazio. Un incontro che comprenda dei mostri Grandi avrà bisogno di almeno 16 quadretti per 10. Nel caso di mostri Enormi, l'area di incontro dovrà essere di almeno 20 quadretti per 20 (o tre dei *Dungeon Tiles* più grossi). Per i mostri Mastodontici è meglio usare le mappe formato poster.

Evitare la simmetria: La simmetria è noiosa. Combattere in una serie di camere quadrate o rettangolari è monotono e non consente alcuna variazione di tattica. Il DM dovrebbe dotare le camere di corridoi, alcove, anticamere e provare a condurre parte del combattimento in quelle aree. Dovrebbe inoltre progettare le camere sfruttando tutte e tre le dimensioni, dotandole di piattaforme e aree rialzate, fosse e depressioni, gallerie e balconate: tutti questi elementi, oltre a essere interessanti, vengono a creare situazioni tattiche divertenti.

Rendere il luogo fantastico: L'obiettivo del DM non è creare delle aree realistiche in cui ambientare gli incontri. Ogni incontro dovrebbe essere disseminato di elementi fantastici, e di tanto in tanto tali elementi dovrebbero essere di portata grandiosa. Una camera in cui i PG devono saltare da una piattaforma sospesa all'altra mentre combattono con uno stormo di gargoyle o devono evitare getti di magma mentre duellano all'ultimo sangue contro un drago rosso sono aree di incontro che brillano di vita propria. Servono a ricordare a tutti che D&D è un gioco fantasy.

Distanza degli incontri: Nel caso degli incontri esterni, i personaggi dovrebbero partire a circa 10 quadretti di distanza dai mostri. Se il terreno o la visibilità esigono che l'incontro abbia inizio a distanze minori (foresta fitta o nebbia fitta, ad esempio), 5 quadretti di distanza basteranno. Nelle aree più spaziose, come ad esempio un tratto di terreno collinare o un campo coltivato, i personaggi potrebbero scorgere i mostri perfino a distanze maggiori (specialmente se i mostri invece non hanno visto i personaggi).

È meglio non iniziare gli incontri esterni collocando i personaggi o i mostri ai margini della mappa. Tutti dovrebbero avere spazio a sufficienza per muoversi in ogni direzione, specialmente per quei personaggi per cui è fondamentale allontanarsi e porsi a una distanza di sicurezza dai mostri.

Elementi del terreno

È facile dimenticarsi degli effetti del terreno quando si costruisce un'avventura o un incontro. Dopotutto, i nemici del gruppo sono i mostri, non gli scalini di un dungeon, il muro basso di pietre o le statue diroccate nella sala del dungeon. Eppure, è il terreno a creare il contesto dell'intero incontro. Uno squadrone di goblin arcieri è facile da sconfiggere quando a separarli dal gruppo dei giocatori c'è soltanto uno spiazzo vuoto. Quegli stessi goblin, collocati dal lato opposto di un ampio baratro, si riveleranno una sfida molto più dura per i personaggi.

TIPI DI TERRENO

- **Terreno difficile:** Per entrare in un quadretto di terreno difficile serve 1 quadretto extra di movimento.
- **Terreno bloccante:** Il terreno bloccante impedisce il movimento, ostruisce le linee di visuale e di effetto e fornisce copertura.
- **Terreno impervio:** Per attraversare con successo un tratto di terreno impervio è richiesta una prova di abilità o di caratteristica.
- **Terreno ostacolante:** I quadretti di terreno ostacolante impediscono il movimento o danneggiano le creature che vi entrano.
- **Terreno oscurante:** Il terreno oscurante fornisce occultamento e ostruisce le linee di visuale, se un bersaglio è sufficientemente distante. Tuttavia, non influenza in alcun modo il movimento.
- **Terreno coprente:** Il terreno coprente fornisce copertura (vedi pagina 43), cosa che rende gli attacchi a distanza più difficili.

Terreno difficile

Il terreno difficile rallenta i personaggi ma non ostruisce le linee di visuale. Nella progettazione di un incontro, il terreno difficile è uno strumento utile per rendere un percorso meno appetibile senza rimuovere del tutto quell'opzione. Fornisce alcuni dei benefici delle pareti e degli altri tipi di terreno che ostruiscono il movimento senza lo svantaggio di limitare le opzioni a disposizione del gruppo. Per entrare in un quadretto di terreno difficile è necessario usare 1 quadretto extra di movimento.

La presenza eccessiva di terreno difficile diventa frustrante, dal momento che scattare e attaccare diventa impossibile. Quindi, il terreno difficile va usato con parsimonia. Un tratto ideale di terreno difficile è grande quanto basta da costringere un personaggio a

impiegare un round per raggiungere una certa posizione o percorrere un determinato sentiero all'interno dell'area di incontro.

L'uso del terreno difficile andrebbe limitato o addirittura evitato in quelle aree destinate a ospitare uno scontro in mischia tra i PG e i mostri. Il terreno difficile impedisce alle creature di scattare, cosa che può trasformare un combattimento in mischia in una carneficina statica. Potrebbe essere interessante come variante occasionale, ma renderà il gioco noioso se accadrà troppo spesso.

Esempi: Detriti, terreno dissestato, acqua bassa, alberi caduti, un pendio ripido.

Terreno bloccante

Il terreno bloccante impedisce il movimento e ostruisce le linee di visuale. I personaggi possono usare l'abilità Atletica per scalare questo tipo di ostacoli, ma altrimenti questo tipo di terreno impedisce il movimento.

I tratti di terreno bloccante incanalano il flusso dell'incontro e limitano la gittata a cui i PG possono attaccare i mostri (e viceversa). Usando il terreno bloccante, il DM può delimitare due o tre sentieri distinti in un'area di incontro e porre delle sfide diverse lungo ogni sentiero. Ad esempio, i personaggi potrebbero venire attaccati quando arrivano a una intersezione. Alcuni orchi combattenti caricano accorrendo da due corridoi, mentre un orco sciamano lancia incantesimi da un terzo. Se i PG caricano lo sciamano, rischiano di subire un attacco da due lati. Se si ritirano indietro potranno combattere contro i combattenti su un unico fronte, ma lo sciamano sarà al sicuro da ogni scontro in mischia.

Il terreno bloccante va usato con parsimonia. Gli scontri ambientati nei corridoi lunghi e stretti sono noiosi. Mentre il guerriero mena i suoi colpi sui mostri, il resto del gruppo è costretto a ricorrere ai suoi attacchi a distanza.

Esempi: Pareti, porte, detriti invalicabili.

Terreno impervio

Per attraversare un tratto di terreno impervio è necessaria una prova di abilità o di caratteristica. Se un personaggio fallisce la prova, gli capita qualcosa di brutto. I tratti di terreno impervio rendono le abilità più importanti. Inseriscono un elemento attivo di rischio nel gioco.

Le prove di Atletica e di Acrobazia sono generalmente quelle più richieste nei tratti di terreno impervio. Per avanzare in mezzo al fango denso è necessaria una prova di Atletica. Per correre lungo una trave sottile è necessaria una prova di Acrobazia. Sarà sufficiente usare la tabella "Classi Difficoltà delle prove di abilità", riportata più sotto, per selezionare una CD adeguata al livello del gruppo.

Una prova superata consente a un personaggio di muoversi alla sua velocità su quel tratto di terreno. Il terreno impervio è considerato anche terreno difficile.

Il tipo specifico di terreno determina cosa accade quando i personaggi falliscono le loro prove. I personaggi che scalano potrebbero cadere. I personaggi che avanzano in mezzo al fango potrebbero dover usare 1 quadretto extra di movimento per entrare nel quadretto. I personaggi che avanzano sul ghiaccio cadono proni nel primo quadretto di ghiaccio in cui entrano.

Un uso eccessivo del terreno impervio finisce per stancare il gruppo o per rallentare l'azione, se i personaggi hanno sfortuna nelle prove di abilità. Se la CD del terreno è troppo alta o se i personaggi sono prudenti, possono considerarlo invece come un tratto di terreno ostacolante (vedi sotto).

Esempi: Ghiaccio, acqua profonda, fango profondo, trave sottile attraverso un baratro.

CLASSE DIFFICOLTÀ DELLE PROVE DI ABILITÀ

Livello del gruppo	Facile	Moderato	Difficile
1°-3°	15	20	25
4°-6°	18	22	26
7°-9°	20	24	28
10°-12°	22	26	30
13°-15°	23	27	31
16°-18°	25	29	33
19°-21°	27	31	35
22°-24°	28	32	36
25°-27°	29	33	37
28°-30°	30	34	38

Terreno ostacolante

I tratti di terreno ostacolante impediscono il movimento (o lo aggravano pesantemente), oppure danneggiano le creature che vi entrano, ma non ostruiscono le linee di visuale.

Il terreno ostacolante può risultare interessante in quanto incoraggia gli attacchi a distanza. Un personaggio può scagliare una freccia oltre un tratto di terreno ostacolante, mentre è impossibile o molto rischioso attraversarlo correndo o attaccare in mischia al suo interno.

Un uso eccessivo del terreno ostacolante rende i personaggi e i mostri da mischia inutili. È utile soprattutto per proteggere un mostro o due, o per creare una posizione difensiva favorevole che i PG possano sfruttare.

Esempi: Fosse, acqua profonda, lava, fuoco.

Terreno oscurato

Il terreno oscurato fornisce occultamento e ostruisce le linee di visuale se il bersaglio è troppo lontano dal personaggio. Tuttavia, non influenza in alcun modo il movimento.

Le regole seguenti vanno a integrare quelle fornite nel Capitolo 9 del *Manuale del Giocatore* con ulteriori dettagli.

TERRENO OSCURATO

- **Leggermente oscurato:** I quadretti di luce fioca, nebbia, fumo, neve o pioggia fitta sono leggermente oscurati.

  Occultamento: Una creatura beneficia di occultamento totale nei confronti di un personaggio se dista 5 o più quadretti oscurati da quest'ultimo (compreso il quadretto più vicino dello spazio della creatura). Le creature più vicine beneficiano di occultamento ma non di occultamento totale.

  Visione: È possibile vedere attraverso i quadretti leggermente oscurati, ma viene inflitta una penalità di -5 alle prove di Percezione per scorgere o notare qualcosa.

- **Pesantemente oscurato:** I quadretti di nebbia o di fumo fitto sono considerati pesantemente oscurati.

  Occultamento: I bersagli adiacenti beneficiano di occultamento contro il personaggio.

Fuori vista: Un personaggio non può vedere le creature che non si trovano in posizione a lui adiacente.

Visione: Un personaggio può vedere fino a 1 quadretto di distanza, ma subisce una penalità di -5 alle prove di Percezione per notare o scorgere qualcosa. Non può vedere nulla nei quadretti più distanti.

- **Totalmente oscurato:** Un personaggio non può vedere nulla. Non vede nessuna creatura, nemmeno quelle a lui adiacenti.

I tratti di terreno oscurato infondono un'aura di mistero in un incontro. I personaggi non sono in grado di vedere cosa si nasconde in agguato davanti a loro, mentre i loro nemici beneficiano di uno spazio aperto che possono attraversare per attaccare. Il terreno oscurato limita gli attacchi a distanza allo stesso modo del terreno bloccante, ma consente un movimento maggiore. Gli incontri diventano leggermente più tesi e imprevedibili.

Il terreno oscurato diventa un problema quando impedisce lo svolgimento del combattimento. I personaggi tenderanno a rimanere vicini, ma se i mostri sono in grado di ignorare il terreno oscurato grazie a qualche effetto magico, il combattimento potrebbe risultare impari anziché teso.

Esempi: Nebbia, foschia, zone di oscurità magica.

Terreno coprente

Il terreno coprente fornisce copertura e rende più difficili gli attacchi a distanza. Vedi "Copertura", nel Capitolo 3, pagina 43.

Il terreno coprente costringe gli attaccanti a distanza a muoversi per aggirarlo e attaccare oltre di esso. Aiuta inoltre le creature a evitare gli attacchi a distanza. L'uso eccessivo di terreno coprente rende l'incontro troppo difficile per gli attaccanti a distanza.

Esempi: Muri bassi, cumuli di detriti.

Terreni e ruoli

I ruoli dei mostri forniscono le indicazioni migliori su come usare il terreno. Ogni ruolo predilige un tipo di terreno diverso, in cui si rivela particolarmente efficace. Al momento di progettare un incontro, è sufficiente che il DM pensi ai mostri che intende usare e a come il terreno può aiutarli.

Il metodo naturale: Ha senso che le creature cerchino di collocarsi nei tratti di terreno a loro più favorevole. Se il DM crea per prima cosa la mappa dell'area, basterà che si interroghi sul modo migliore in cui il nemico potrebbe sfruttare il terreno in modo favorevole schierando con intelligenza i suoi seguaci. Perfino gli animali selvatici sono abbastanza astuti da sfruttare il terreno. Ad esempio, un leone tende i suoi agguati nei pressi delle sorgenti. Le sorgenti attirano le prede assetate e bloccano parte delle vie di fuga.

Il metodo prestabilito: Se il DM costruisce gli incontri tenendo d'occhio puramente l'esperienza di gioco, può cominciare scegliendo i mostri che intende utilizzare, e poi creare attorno a loro quei tratti di terreno che amplificheranno al massimo i loro vantaggi.

Appostati

Gli appostati prediligono i tratti di terreno oscurato e le aree ricche di terreno bloccante. Solitamente necessitano di copertura per nascondersi dai PG o per portarsi fuori dalla portata del gruppo. Tuttavia, gli appostati gradiscono anche i corridoi più larghi e le aree che offrono loro molte vie diverse per avvicinarsi ai personaggi. Un appostato ha bisogno di intrufolarsi oltre il difensore del gruppo, quindi i passaggi più stretti e le strettoie più facili da controllare sono punti ostici per questo tipo di mostri.

Artiglieri

Questi mostri prosperano negli spazi ampi e aperti e nei tratti di terreno difficile. Gli spazi aperti consentono loro di far piovere attacchi sul gruppo anche da una grande distanza, mentre il terreno difficile costringe i personaggi da mischia a sprecare tempo prezioso per raggiungere gli artiglieri e ingaggiarli. Qualsiasi tipo di terreno che ostruisca il movimento o lo rallenti senza influenzare le linee di visuale è una risorsa preziosa per un mostro artigliere. Gli artiglieri gradiscono anche la presenza di copertura nelle vicinanze, in quanto fornisce un certo grado di protezione dagli attacchi a distanza del gruppo.

Bruti e soldati

Sia i bruti che i soldati preferiscono entrare in mischia evitando gli attacchi a distanza del gruppo. Prediligono i tratti di terreno tortuosi e fitti che offrono spazio a sufficienza per gli scontri in mischia, ma rendono difficile agli attaccanti a distanza tirare su di loro. I bruti e i soldati apprezzano anche gli spazi ristretti che impediscono ai ladri e agli altri assalitori di attaccarli alle spalle.

Controllori

I controllori prediligono gli stessi tipi di terreno dei soldati e dei bruti, ma con una differenza fondamentale: un controllore preferisce gli spazi leggermente più ampi, dove gli alleati possono trarre vantaggio dai suoi attacchi. Se un'area è troppo stretta, un controllore e i suoi soldati non possono attaccare entrambi il gruppo.

Ai controllori piacciono gli spazi ampi, ma non necessariamente quelli lunghi. Gli spazi lunghi consentono agli attaccanti a distanza di attaccare il controllore e i suoi alleati fin da lontano. In uno spazio ampio, invece, tutti i mostri possono attaccare simultaneamente e mantenere l'azione a distanza relativamente ravvicinata.

Schermagliatori

Gli schermagliatori sono abbastanza simili agli appostati, in quanto anche loro gradiscono quegli spazi aperti che consentono di attaccare il gruppo da varie direzioni. D'altro canto, se il terreno è troppo sgombro, gli schermagliatori non saranno in grado di eludere facilmente gli attacchi del gruppo. Il terreno ideale per gli schermagliatori è un misto di terreno bloccante o oscurante e di terreno aperto, come ad esempio una serie di stanze collegate tra loro in un dungeon. Uno schermagliatore può attaccare in una stanza, per poi scivolare oltre l'angolo e passare a una stanza successiva e prepararsi a colpire di nuovo.

Costruire il copione di un incontro

Il terreno e i mostri non sono mai gli unici fattori a doversi combinare tra loro. Le capacità e le tattiche dei personaggi, la funzione dell'incontro nel contesto dell'avventura e l'obiettivo dell'incontro sono tutti elementi che giocano un ruolo importante nel determinare il terreno giusto di un incontro. Il copione di un incontro, vale a dire una semplice simulazione dell'andamento dell'incontro che il DM fa nella sua testa, è un ottimo strumento per determinare che tipo di terreno utilizzare o aggiungere.

La costruzione di un copione dell'incontro è una procedura semplice. Si parte dagli elementi base dell'area di incontro, selezionando i mostri o tracciando la mappa dell'area, in base al metodo utilizzato dal DM per progettare l'incontro. Tenendo a mente questi fattori, il DM procede a immaginare lo svolgimento più probabile dell'incontro.

Si consideri un esempio in cui il nemico principale dell'avventura è un mago accompagnato da quattro ogre guardie del corpo. Esaminando gli incantesimi del mago, il DM nota che molti sono attacchi o effetti ad area. I quattro ogre che fungono da guardie del corpo sono dei bruti.

Si presume che il gruppo si scontri con questi mostri in un'enorme stanza spoglia. Potrebbe essere utile fare ricorso alla griglia e alle miniature, in modo da visualizzare meglio ciò che accade.

I personaggi più abili in mischia avanzano di corsa per attaccare, mentre gli ogre si muovono per intercettarli. Gli attaccanti a distanza si tengono indietro e cercano di eliminare il mago. Nel frattempo, il mago usa i suoi attacchi ad area.

Il DM simula il combattimento nella sua testa, osservandolo dal punto di vista sia dei personaggi che dei mostri. Prenderà in considerazione le tattiche e gli obiettivi più probabili dei PG e poi farà altrettanto per i mostri. Che tipi di azioni si aspetta che le due fazioni eseguano? Come reagisce ogni fazione alle azioni degli avversari? Il DM dovrà rispondere a queste domande, cercando di rendere le cose più facili per i mostri e più difficili per i PG. Emergeranno alcuni punti principali:

- Il mago avrà dei problemi a usare gli attacchi ad area contro quei PG che sono già impegnati in mischia con gli ogre. Potrebbe incenerire i PG, ma potrebbe coinvolgere anche i suoi gregari nell'attacco.
- Gli ogre hanno bisogno di spazio a sufficienza per ammassarsi attorno al gruppo, ma se la stanza è troppo ampia i PG potranno correre attorno agli ogre e attaccare il mago.
- Il mago ha bisogno di copertura per ottenere protezione contro gli attacchi a distanza, oppure gli ogre hanno bisogno di un modo per minacciare i PG in questione.

Esaminata la lista delle necessità, il DM può chiedersi come usare il terreno per rispondere a ogni problema. Ecco alcune delle potenziali complicazioni che potrebbe aggiungere all'incontro.

- Gli ogre hanno bisogno di spazio per schierarsi, quindi fornirà loro spazio aperto a sufficienza per compiere le loro manovre.
- In alternativa, potrebbe fornire loro un sentiero che consentirà loro di aggirare il gruppo. Ad esempio, il passaggio che conduce nell'area di incontro potrebbe girare attorno ad essa sia a est che a ovest. Gli ogre attendono nel punto in cui le due entrate si uniscono, e due di loro si affrettano lungo il passaggio che i PG non hanno utilizzato.

- Per contro, il mago ha bisogno di un unico passaggio stretto che conduca alla sua posizione. Un tratto di terreno ostacolante, come un piccolo ponte che attraversa una fossa, può limitare le possibilità di raggiungere il mago. Cosa ancora migliore, uno degli ogre può collocarsi davanti al ponte e costringere i PG a scontrarsi con lui per attraversarlo. Un unico punto di terreno ostacolante dovrebbe essere più che sufficiente.

La creazione di un copione è un processo che avanza per tentativi. Il DM deve simulare lo scenario più volte, pensando a come potrebbero agire i PG e i mostri in risposta al tipo di terreno che risolverà i problemi che egli si è posto, finché non raggiungerà il giusto equilibrio tra complessità e impegno. Nell'esempio soprastante, una volta stabiliti gli elementi del terreno sopra descritti, il DM simula di nuovo l'incontro tenendone conto. In questo modo, l'incontro risulta divertente? Quali altri elementi sarebbe opportuno aggiungere?

Scegliere l'assortimento giusto di terreni

Assegnare a un incontro il tipo di terreno giusto è un'arte, non una scienza. Soltanto durante e dopo un incontro, quando il DM ha potuto constatare se tutto ha funzionato come aveva previsto, è possibile giudicare l'accortezza delle sue decisioni. Fare esperienza è il modo migliore per imparare. Quando si tenta di usare il terreno in modo adeguato, è sufficiente tenere a mente i punti seguenti.

1. Il terreno ha uno scopo. Certi tratti di terreno hanno puramente uno scopo estetico. Altri servono a rallentare il gruppo. Esaminando ogni sezione dell'incontro, il DM deve assicurarsi che il terreno utilizzato svolga una precisa funzione.

2. Il terreno incoraggia le scelte. I PG combattono i goblin che avanzano lungo il corridoio o si concentrano sul bugbear torturatore? Se ogni combattimento vede i PG schierati da un lato della stanza e i mostri dall'altro, le cose possono diventare noiose. È consigliabile costruire delle aree di incontro in cui i PG e i mostri possano seguire vari percorsi per attaccarsi tra loro.

3. Il terreno incoraggia il movimento. Un muro pericolante fornisce copertura contro gli attacchi di un beholder. Un ogre corre verso una saracinesca e intrappolerà i PG all'interno del dungeon, se non viene intercettato prima. Il terreno può fornire ai personaggi e ai mostri delle ottime ragioni per avvicinarsi o allontanarsi da esso. Una posizione facilmente difendibile, come ad esempio un corridoio stretto, attirerà i PG come una calamita, se sono alle strette. D'altro canto, se i PG sono numericamente superiori ai mostri, insisteranno per portare lo scontro su un campo aperto. Se entrambe le fazioni rimangono in piedi dove si trovano a sferrarsi colpi a vicenda un round dopo l'altro, allora il terreno non ha funzionato come doveva.

4. Il terreno rende i combattimenti più interessanti. Dopo un incontro, il terreno dovrebbe rimanere impresso ai giocatori quanto i mostri che lo occupavano. Il terreno di uno scontro risulterà memorabile innanzi tutto in base agli aspetti tattici del terreno, ma anche la descrizione del DM dovrebbe giocare la sua parte. Il DM deve cercare dei buoni motivi per inserire un tratto di terreno memorabile nel campo di battaglia. Inserire un cumulo di detriti generici per un tratto di terreno può essere utile, ma il DM può rendere l'idea più pittoresca descrivendo i detriti all'interno di un tempio di Torog come un cumulo di antichi teschi infranti. Il terreno ha lo stesso effetto dei detriti ordinari a livello di meccanica, ma descritto in questo modo infonde anche un pizzico di macabro nell'atmosfera.

Esempi di terreno comune

Un tratto di terreno difficile può concretizzarsi in una ripida scalinata all'interno di un dungeon o in una distesa di sabbia instabile lungo una spiaggia burrascosa. Questa sezione offre dei suggerimenti su come applicare le categorie base del terreno agli elementi in cui i personaggi si imbattono più di sovente nelle loro avventure.

Terreno e prove di abilità o di caratteristica: Quando un tratto di terreno richiede una prova di abilità o di caratteristica, si utilizza la tabella "Classe Difficoltà e danni per livello" (pagina 42) per definire una CD appropriata al livello dei personaggi. Alcuni degli esempi sottostanti indicano le CD richieste per sfondare porte o scassinare serrature e mostrano anche il livello a cui un personaggio dovrebbe essere in grado di sfondare una porta con una prova di Forza di difficoltà moderata. Il livello in questione è quindi un buon metro di giudizio attorno a cui costruire il dungeon. Ad esempio, il DM non dovrebbe includere una porta di ferro in un dungeon progettato per dei personaggi di 10° livello, a meno che non voglia intenzionalmente rendere l'apertura di quella porta molto difficile.

Elementi dei dungeon

Gli elementi dei dungeon comprendono varie categorie di terreno comune raffiguranti tutto ciò che è possibile trovare in un dungeon.

Pareti: La maggior parte delle pareti dei dungeon è fatta di mattoni o di solida roccia. I personaggi possono effettuare delle prove di Atletica per scalare una parete, o superare una prova di Forza di incredibile difficoltà per sfondarla.

CD PER SCALARE O SFONDARE PARETI

Parete	CD per scalare	CD per sfondare
Parete di mattoni (spessore 30 cm)	20	35
Parete di pietra scolpita (spessore 90 cm)	20	43
Parete di pietra naturale (spessore 90 cm)	10	43
Parete di legno (spessore 15 cm)	30	26

Porte: Per aprire una porta è necessaria un'azione minore; se la porta è bloccata e richiede una prova di Forza, è necessaria un'azione standard. Una porta potrebbe essere chiusa a chiave o potrebbe essere dotata di uno spioncino che fornisca copertura superiore a chiunque si collochi a tirare dietro di essa.

CD PER SFONDARE PORTE

Prova di Forza per	CD	Livello
Sfondare una porta di legno	16	3
Sfondare una porta sbarrata	20	9
Sfondare una porta di pietra o di ferro	25	18
Sfondare una porta di adamantio	29	29
Oltrepassare un portale di forza	38	—

I personaggi possono aprire le porte chiuse a chiave usando Manolesta per scassinare la serratura, invece di sfondare la porta. Questa è un'azione standard che fa parte di una sfida di abilità. Vedi "Scassinare serrature", pagina 187 del *Manuale del Giocatore*.

Saracinesche: Una saracinesca è un cancello di metallo che scorre lateralmente o cala dal soffitto. Fornisce copertura e può essere sollevata o aperta da un personaggio superando una prova di Forza.

CD PER APRIRE SARACINESCHE

Prova di Forza per	CD	Livello
Aprire una saracinesca di legno	23	15
Aprire una saracinesca di ferro	28	26
Aprire una saracinesca di adamantio	33	30+

Porte segrete e botole: All'interno di un dungeon, alcune porte possono essere camuffate per apparire come parte di una parete, del pavimento o del soffitto. Superando una prova di Percezione sufficientemente difficile, un PG può scorgere una versione media di uno di questi passaggi. Sono ottimi punti da cui tendere imboscate o dove nascondere tesori.

Statue e colonne piccole: Questi elementi del terreno sono considerati terreno difficile e forniscono copertura. È possibile per un personaggio muoversi sui loro quadretti, in quanto sono sufficientemente piccoli da consentire di stringersi oltre di essi.

Statue e colonne grandi: Questi elementi sono considerati terreno bloccante. Generalmente, una statua o una colonna grande occupano completamente uno o più quadretti.

Arazzi e tende: Per attraversare un arazzo o una tenda appesa attraverso una stanza o un corridoio è necessario spendere 1 quadretto di movimento. Gli arazzi e le tende ostruiscono le linee di visuale.

Scale: Le scale sono considerate tratti di terreno difficile, a meno che gli scalini non siano molto grandi o la pendenza non sia molto leggera.

Pozze: Le pozze di acqua bassa, dove il livello dell'acqua arriva al massimo alla vita di un personaggio, sono considerate tratti di terreno difficile. I personaggi devono invece effettuare delle prove di Atletica per nuotare all'interno delle pozze più profonde.

Scale a pioli: I personaggi possono salire su una scala a pioli senza bisogno di effettuare prove di Atletica. Un PG si muove a velocità dimezzata quando sale o scende una scala a pioli.

Cornicioni e piattaforme: I cornicioni e le piattaforme più basse (fino ad altezza vita del personaggio) sono considerate tratti di terreno difficile. Per saltare o salire su quelli più alti è necessaria una prova di Atletica.

Danneggiare gli oggetti

Proprio come i personaggi, anche gli oggetti sono dotati di punti ferita e punteggi di difesa (fatta eccezione per la difesa di Volontà; vedi "Immunità e vulnerabilità degli oggetti", sotto).

La CA, la Tempra e i Riflessi di un oggetto dipendono interamente dalla sua taglia. (Come si può intuire dalla relativa tabella, colpire un oggetto è molto facile; talmente facile che molti DM evitano direttamente di chiedere un tiro per colpire, a meno che la situazione non sia particolarmente ostica.)

Il totale in punti ferita di un oggetto generalmente dipende da due fattori: la sua taglia e il suo materiale. Generalmente, gli oggetti più grandi o più spessi hanno più punti ferita rispetto a quelli più piccoli o più sottili. Gli oggetti fatti di pietra o di metallo possiedono più punti ferita rispetto a quelli fatti di legno o di vetro.

Esistono tuttavia molte eccezioni a questa regola. Un oggetto grosso ma pieno di delicati ingranaggi potrebbe avere meno punti ferita rispetto a un oggetto più piccolo ma più solido, in quanto è sufficiente un ammontare minore di danni per rendere quell'oggetto a tutti gli effetti inutilizzabile.

Per determinare i punti ferita di un oggetto si parte individuando la sua taglia sulla tabella "Proprietà degli oggetti", riportata più sotto. Se è possibile applicare più moltiplicatori, non ha importanza l'ordine in cui essi vengono applicati. Ad esempio, un grosso agglomerato di ingranaggi di ferro dovrebbe avere circa 60 punti ferita (40 per la taglia Grande, x 3 essendo di ferro, x 0,5 per la costruzione complessa).

Un oggetto ridotto a 0 punti ferita viene distrutto o reso comunque inutilizzabile. A discrezione del DM, l'oggetto potrebbe rimane più o meno integro, ma il suo funzionamento ne risulterebbe compromesso: ad esempio, una porta potrebbe venire scalzata dai cardini o un meccanismo a ingranaggi potrebbe rompersi internamente.

PROPRIETÀ DEGLI OGGETTI

Taglia dell'oggetto	CA/ Riflessi	Tempra	base	Esempio
Minuscola	10	5	5	Bottiglia, libro
Piccola	8	8	10	Forziere del tesoro, manette
Media	5	10	20	Porta, statua
Grande	4	12	40	Carro, porta della cripta
Enorme	3	15	100	Statua grande
Mastodontica	2	20	200	Statua ancora più grande

Effetti improvvisati del terreno

Il gioco di D&D diventerebbe un marasma ingestibile se tentasse di comprendere ogni tipo di terreno o di ostacolo concepibile. Se il DM desidera usare qualcosa che non è stato coperto dalle regole di questo capitolo, può usare gli esempi qui forniti come ispirazione. Può liberamente inventare qualcosa di analogo basandosi su un'interpretazione logica di ciò che ritiene dovrebbe accadere.

Trovare un caso analogo: Esaminando i vari tipi di terreno disponibili, si trova quello che più si avvicina al terreno in questione e si usano le relative regole.

Imporre movimento extra: Se è difficile entrare o attraversare un quadretto contenente un certo elemento, il DM può aumentare di 1, di 2 o di 3 i quadretti di movimento richiesti per entrarvi.

Prove di abilità o di caratteristica: Esiste la probabilità che un personaggio possa entrare in un certo quadretto e cadere? In tal caso, il DM chiederà una prova appropriata. Atletica è adatta agli ostacoli che possono essere superati saltando o scalando, mentre Acrobazia è l'ideale per quegli ostacoli che richiedono sottigliezza e agilità. Usando la tabella "Classe Difficoltà e danni per livello" (pagina 42), può stabilire facilmente la CD appropriata.

Materiale o composizione	Moltiplicatore dei punti ferita
Molto fragile	x 0,25
Fragile/complesso	x 0,5
Rinforzato	x 1,5
Carta o stoffa	x 0,1
Vetro o ghiaccio	x 0,25
Cuoio o pelle	x 0,5
Legno	Nessuno
Pietra	x 2
Ferro o acciaio	x 3
Adamantio	x 5

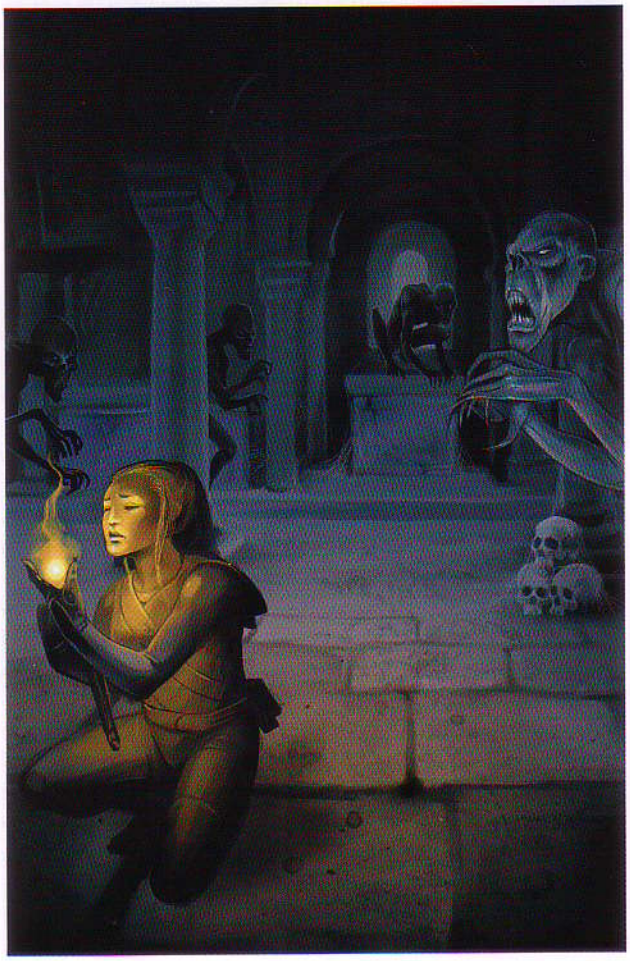
Immunità e vulnerabilità degli oggetti

In genere non ha importanza il tipo di attacco che un personaggio effettua contro un oggetto. I danni sono danni e basta. Tuttavia, esiste qualche eccezione.

Tutti gli oggetti sono immuni ai danni da veleno, ai danni psichici e ai danni necrotici.

Gli oggetti non hanno una difesa di Volontà e sono immuni agli attacchi che usano come bersaglio la difesa di Volontà.

Alcuni materiali insoliti potrebbero risultare particolarmente resistenti ad alcuni o a tutti i tipi di danno. Inoltre, il DM potrebbe decidere che certi tipi di danno siano particolarmente efficaci contro certi oggetti, e conferire a tali oggetti vulnerabilità a quel tipo di danno. Ad esempio, una vecchia tenda o un cumulo di fogli di carta potrebbero avere vulnerabilità 5 al fuoco, in quanto qualsiasi scintilla rischierebbe di distruggerli.



Terreni esterni

Dal fitto delle foreste ai deserti arroventati, i personaggi affronteranno vari tipi di terreni esterni.

Alberi: Gli alberi sono considerati terreno difficile e forniscono copertura. Gli alberi grandi sono considerati terreno bloccante.

Sottobosco: Arbusti bassi e folti, piccole piante, rovi ed erbacce sono considerati terreno difficile.

Fogliame, foglie e liane: Cortine di fogliame, foglie e liane sono considerati terreno occultante, se la materia vegetale pende dall'alto o si spinge all'esterno fino a ostruire la vista. La materia vegetale di questo tipo può anche essere considerata terreno difficile se i rami sono troppo fitti o difficili da attraversare.

Sabbia e terriccio: La sabbia e il terriccio instabile sono considerati terreno difficile. La sabbia e il terriccio compressi sono invece considerati terreno normale.

Colline: Un pendio è considerato terreno difficile, ma quelli più leggeri o digradanti possono essere considerati terreno normale.

Ghiaccio: Le chiazze di ghiaccio viscido sono considerate terreno difficile. Il DM potrebbe anche richiedere una prova di Acrobazia per evitare che il personaggio cada. Vedi le CD rilevanti alla voce "Equilibrio" dell'abilità Acrobazia nel *Manuale del Giocatore* (pagina 180).

Palude: La palude è un misto tra una pozza di acqua bassa e il fango. È considerata terreno difficile.

Terreno artificiale

Esistono numerose fortificazioni erette per respingere gli attacchi e che possono fornire al DM varie opzioni interessanti per il terreno.

Strade: Le strade in buone condizioni sono considerate terreno normale, ma dove sono presenti buche o la strada è in disuso, nelle zone più malfamate di una città, potrebbero essere considerate terreno difficile.

Finestre: Le finestre forniscono linea di visuale e copertura. Aprire una finestra è un'azione minore e attraversare una finestra abbastanza grande da lasciar passare una creatura costa 1 quadretto extra di movimento.

Feritoie per frecce: Le feritoie per frecce sono piccoli fori creati per fornire agli arcieri il massimo della protezione al momento di tirare. Una feritoia per frecce conferisce a un attaccante a distanza copertura superiore e una visuale sgombra del campo di battaglia. Il tiratore determina la copertura del bersaglio a partire da quadretto appena oltre la feritoia.

Caditoie: Le caditoie usano le stesse regole delle feritoie per frecce, con la differenza che sono collocate nel soffitto di una stanza per consentire agli arcieri soprastanti di tempestare di frecce gli aggressori al piano di sotto.

Passerelle: Le passerelle più strette sono considerate terreno difficile. Un personaggio potrebbe dover effettuare delle prove di Acrobazia per evitare di cadere. Vedi la relativa CD alla voce "Equilibrio" dell'abilità Acrobazia nel *Manuale del Giocatore* (pagina 180).

Mobilia: Per salire su una sedia o su un tavolo è necessario usare 1 quadretto di movimento extra, mentre per scendere non serve alcun quadretto aggiuntivo. Un personaggio può anche strisciare sotto a un tavolo, per ottenere copertura nei confronti dei nemici rimasti in piedi.

EVA WIDERMANN

Fonti di luce

Molti dungeon e caverne dispongono di un'illuminazione di qualche tipo, dal momento che sono pochi i mostri che si trovano a loro agio nell'oscurità completa. La tabella "Esempi di fonti di luce" elenca le varie fonti di luce disponibili, sia di natura comune che di natura magica. (È un'espansione della tabella fornita a pagina 262 del *Manuale del Giocatore*.) La tabella descrive il raggio in quadretti della luce, l'intensità e la durata dell'effetto di luce. Il DM può alterare questi valori come ritiene più opportuno nel contesto di un terreno specifico di sua creazione.

Le ultime voci della tabella si riferiscono alla luce emessa dalle creature di fuoco, come ad esempio gli elementali del fuoco, i segugi infernali o gli immolith. Soltanto le creature fatte di fuoco (che comprendono la maggior parte delle creature contenti la parola chiave "fuoco") emanano una luce del genere.

ESEMPI DI FONTI DI LUCE

Fonte	Raggio	Intensità	Durata
Candela	2	fioca	1 ora
Torcia su sostegno a muro	5	intensa	1 ora
Lanterna	10	intensa	8 ore per ogni pinta d'olio
Fuoco da accampamento	10	intensa	8 ore
Verga del sole	20	intensa	4 ore
Funghi fosforescenti	10	fioca	continua
Braciere sacrificale	10	intensa	8 ore
Focolare/forno	5	intensa	8 ore per carico di combustibile
Forgia	2	intensa	8 ore per carico di combustibile
Magma	40	intensa	continua
Creatura di fuoco Minuscola	2	intensa	continua
Creatura di fuoco Piccola	5	intensa	continua
Creatura di fuoco Media	10	intensa	continua
Creatura di fuoco Grande	20	intensa	continua
Creatura di fuoco Enorme o Mastodontica	40	intensa	continua

Visione e sensi speciali

Molte creature sono in grado di vedere al buio meglio degli umani. Alcune creature riescono addirittura a vedere in situazioni di oscurità completa. Altre creature si orientano nell'oscurità affidandosi ad altri sensi: udito finissimo, sensibilità alle vibrazioni e ai movimenti dell'aria o olfatto acuto.

Visione normale: Le creature dotate di visione normale possono vedere normalmente nelle aree di luce intensa. Le aree di luce fioca risultano leggermente oscurate. Le aree di oscurità risultano totalmente oscurate.

Visione crepuscolare: Le creature dotate di visione crepuscolare vedono normalmente nelle aree di luce intensa e luce fioca. Le aree di oscurità risultano totalmente oscurate.

Scurovisione: La scurovisione consente alle creature di vedere normalmente, a prescindere dalla presenza o meno di luce.

Vista cieca e percezione tellurica: Le creature dotate di vista cieca e percezione tellurica ignorano i quadretti oscurati o l'invisibilità entro la gittata della loro visione. Sono in grado di vedere le creature entro gittata a prescindere da queste condizioni. Oltre la gittata, devono affidarsi alla visione (sempre che non siano cieche).

Esempi di terreno fantastico

Il mondo di D&D è ricco di magia, e da tale potere nascono terreni meravigliosi di ogni genere. Ragnatele gigantesche che occludono antichi passaggi. Flussi di energia elementale che investono una caverna, infondendo potenza agli incantesimi basati sul fuoco.

Rango e prove di abilità e di caratteristica: In tutti questi esempi, il termine "per rango" è usato per indicare la scala che dovrebbe avere un effetto. Il valore per rango va moltiplicato per uno al rango eroico, per due al rango leggendario e per tre al rango epico. Se un elemento del terreno conferisce un bonus di +1 per rango ai tiri per colpire, il bonus sarà equivalente a +1 al rango eroico, a +2 al rango leggendario e a +3 al rango epico.

Le difficoltà del terreno crescono in modo proporzionale ai PG, in modo da rimanere rilevanti anche quando i mostri e i personaggi acquisiscono bonus di attacco maggiori e ulteriori punti ferita. Questo sta a rappresentare sia un'esigenza di equilibrio in termini di gioco che la maggiore potenza magica che caratterizza i luoghi leggendari ed epici.

Cerchio sacro

Un cerchio sacro è dedicato a una specifica divinità ed è pervaso di energia divina. Se una creatura condivide lo stesso allineamento di quella divinità, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire finché si trova all'interno del cerchio. Un cerchio sacro solitamente occupa un'area di 3 quadretti per 3.

Colonna della vita

Questa alta colonna di pietra è pervasa di energia vitale. Qualsiasi creatura che inizi il suo turno in posizione adiacente ad essa recupera 5 punti ferita per rango.

Cristalli speculari

I cristalli speculari provocano strane distorsioni nello spazio. Una creatura situata su un cristallo speculare può guardare verso il basso e vedere tutti gli spazi occupati da altri cristalli speculari nel raggio di 20 quadretti. Le creature possono sferrare attacchi a distanza attraverso un cristallo speculare, scegliendo come bersaglio qualsiasi creatura situata su un quadretto di cristallo speculare o su un quadretto ad esso adiacente. La gittata verso una creatura attaccata tramite un cristallo speculare è pari a 1 quadretto.

Erba avvinghiante

Queste folte e rigogliose chiazze d'erba crescono nel fitto delle foreste della Selva Fatata o in quelle aree in cui la magia della Selva Fatata si riversa nel mondo materiale. Una creatura che cade a terra prona in un quadretto di erba avvinghiante deve superare una prova di Forza per rialzarsi. Si usa la tabella "Classe Difficoltà e danni per livello" (pagina 42) per stabilire una CD appropriata al livello del personaggio.

Fanghiglia afferrante

Questo liquame nero e viscoso si nutre degli insetti e dei parassiti del Sottosuolo intrappolandoli sulla sua superficie e consumandoli lentamente. Non costituisce alcuna minaccia per le creature più grosse, ma la sua sostanza aderente potrebbe bloccare una creatura. La fanghiglia afferrante è considerata terreno difficile. Si usa la tabella "Classe Difficoltà e danni per livello" (pagina 42) per stabilire una CD della prova di Atletica necessaria per passare attraverso la fanghiglia che sia appropriata al livello del personaggio. In caso di prova fallita, la creatura entra nel quadretto della fanghiglia ma termina il suo movimento immediatamente.

Fanghiglia di caverna

Questa sottile fanghiglia azzurra è innocua ma estremamente appiccicosa. Se una creatura entra in un quadretto contente fanghiglia di caverna, deve superare una prova di Acrobazia, altrimenti cade a terra prona. Si usa la tabella "Classe Difficoltà e danni per livello" (pagina 42) per stabilire una CD appropriata al livello del personaggio.

Fonte di potere

Un flusso di energia planare, la presenza di un potente artefatto o altri fattori possono indurre un tratto di terreno a potenziare certi tipi di attacco. Il DM sceglie una parola chiave relativa al tipo di potere, come ad esempio fuoco, charme o arcano. Gli attacchi contenenti quella parola chiave ottengono un bonus di +5 per rango ai danni.

Gelo soffocante

Il gelo soffocante è una minaccia tipica delle più profonde caverne dell'estremo nord o delle tane delle creature di ghiaccio elementale. Questa foschia biancastra si solidifica fino a diventare una patina di ghiaccio quando è attraversata da una creatura o da un'altra fonte di calore. Ogni volta che una creatura entra in un quadretto di gelo soffocante, subisce una penalità di -1 alla velocità. Come azione di movimento, una creatura può negare questa penalità. Le creature contenenti la parola chiave "freddo" sono immuni a questo effetto.

Illusioni

Le illusioni possono simulare ogni tipo di terreno. Se una creatura capisce che un oggetto è in realtà un'illusione, può ignorare i suoi effetti, mentre coloro che non si rendono conto della verità reagiscono all'illusione nel modo più appropriato. Il DM usa le prove di Intuizione passiva dei PG per determinare se notano qualcosa che "non va", ma non consentirà loro di effettuare delle prove attive senza un buon motivo. Quando un personaggio ha un buon motivo per nutrire qualche sospetto, può effettuare una prova di Intuizione come azione minore per tentare di dubitare dell'illusione. Si usa la tabella "Classe Difficoltà e danni per livello" (pagina 42) per stabilire una CD appropriata al livello del personaggio e alla relativa difficoltà che il DM ritiene necessario superare per dubitare dell'illusione.

Le illusioni non infliggono danni veri e propri; se un personaggio interagisce con un'illusione, potrebbe svelare la sua vera natura. Ad esempio, se una creatura cammina su una fossa illusoria, non cade di sotto. A quel punto, il personaggio si renderà conto che la fossa è finta.

Magnetite

Questa strana pietra incrementa il peso di tutti gli oggetti. È considerata terreno difficile e quegli attacchi a distanza la cui linea di visuale passa attraverso di essa subiscono una penalità di -2 al tiro per colpire.

Muro illusorio

Un muro illusorio ostruisce le linee di visuale. Le creature possono attraversarlo senza subire penalità, anche se, ovviamente, le creature che ritengono l'illusione reale non tenteranno di farlo. Alcuni muri illusori sono simili a uno specchio di osservazione: da un lato sono trasparenti, e consentono a un osservatore di vedere le creature dall'altra parte, mentre dall'altro lato appaiono come muri normali, ostruendo le linee di visuale e apparendo in tutto e per tutto come un tratto di terreno occupato da un muro.

Muschio d'ambra

Questo strano muschio del Sottosuolo è un ingrediente utile per la creazione di torce perenni e verghe del sole. È altamente infiammabile ed emette luce intensa quando brucia. Un personaggio in un quadretto di muschio d'ambra subisce 5 danni extra da tutti gli attacchi da fuoco e subisce una penalità di -4 ai tiri salvezza per porre fine ai danni da fuoco continuati.

Nube di spore

Questi strani funghi del Sottosuolo sono considerati un tratto di terreno normale, ma non appena una creatura entra in un quadretto di questo tipo, i funghi generano una densa nube di spore. Il quadretto fornisce occultamento (vedi pagina 281 del *Manuale del Giocatore*) per 5 minuti. Una volta che un quadretto ha emesso una nube, non può più farlo per le 24 ore successive.

Ragnatele

Le ragnatele dei ragni giganti sono considerate terreno difficile. Se un personaggio entra in una ragnatela, deve superare una prova di Atletica o di Acrobazia, altrimenti rimane immobilizzato. Le creature intrappolate possono usare l'azione di sfuggire per liberarsi dalla ragnatela. Si usa la tabella "Classe Difficoltà e danni per livello" (pagina 42) per stabilire una CD appropriata al livello del personaggio. Le ragnatele forniscono anche occultamento.

Roccia di sangue

Queste rocce di colore del sangue, presente in quei luoghi che sono stati teatro di qualche sacrificio cerimoniale o calamità di altro tipo, sono infuse del sentore della morte. Una creatura situata in un quadretto di roccia di sangue può mettere a segno un colpo critico con un risultato naturale di 19 o di 20 al tiro del dado.

Scivoli

Uno scivolo solitamente viene rivestito di una sostanza viscida ed è progettato per spostare i personaggi velocemente, in cambio di un prezzo da pagare. Uno scivolo è considerato terreno difficile. Se un personaggio entra nel quadretto di uno scivolo, deve superare una prova di Acrobazia. Si usa la tabella "Classe Difficoltà e danni per livello" (pagina 42) per stabilire una CD appropriata al livello del personaggio. Se il personaggio fallisce la prova, si sposta immediatamente alla fine dello scivolo, cade a terra prono e conclude il suo movimento.

Teletrasporti

I teletrasporti sono portali magici che spostano i personaggi da un punto all'altro. Se una creatura entra nel quadretto di un teletrasporto, si sposta immediatamente nel quadretto di destinazione di quel teletrasporto. Tale quadretto potrebbe essere a sua volta un teletrasporto, per consentire lo spostamento in entrambi i sensi. In tal caso, la creatura si sposta automaticamente in posizione adiacente al teletrasporto di destinazione.

Vortice

I vortici vengono a crearsi nelle aree pervase di energia elementale (in genere in aria o in acqua). La corrente del vortice trascina le creature lungo il suo sentiero. Questo è un effetto di scorrere. Se una creatura entra in un vortice, si sposta di una distanza e di una direzione determinata dalla forza del vortice. Una creatura influenzata può opporsi alla corrente usando i suoi quadretti di movimento per ridurre la distanza di cui il vortice la farà scorrere. Una creatura può essere influenzata da un solo quadretto di vortice alla volta. Se il vento fa scorrere la creatura fino a un altro quadretto di vortice, quel quadretto non ha effetto. Un vortice può anche spostare le creature verso l'alto. Se una creatura conclude il suo turno al di fuori del quadretto di un vortice e rimane sospesa, cade al suolo (a meno che non possa volare; vedi "Volare," pagina 47).

CAPITOLO 5

Incontri di interazione

Nessuna avventura di D&D è composta soltanto da un'interminabile serie di combattimenti. C'è bisogno anche di altre sfide per rendere le avventure più avvincenti e variegate. A volte queste sfide hanno luogo unitamente agli incontri di combattimento, generando situazioni strategiche estremamente stimolanti. In altri casi, un incontro è totalmente incentrato sulle abilità dei personaggi e sulle interazioni sociali. Questo capitolo guida il DM nella creazione e nella gestione degli incontri costituiti da sfide di abilità, enigmi, trappole e pericoli.

Questo capitolo è composto dalle sezioni seguenti.

- **Sfide di abilità:** Quando i personaggi effettuano delle prove di abilità in reazione a una serie di condizioni mutevoli, in cui il successo o il fallimento non sono certi, prendono parte a una sfida di abilità. Esplorare la giungla alla ricerca di un tempio nascosto o persuadere il duca a inviare truppe in aiuto per difendere il passo di montagna sono due possibili incontri incentrati sulle sfide di abilità. Il DM può imparare a condurre le sfide di abilità, a inventarne di proprie usando le indicazioni fornite in questa sezione e a mescolare le sfide di abilità agli incontri di combattimento per creare situazioni veramente memorabili.
- **Enigmi:** Alcune avventure di D&D fanno uso di enigmi. Alcuni DM credono che gli enigmi debbano mettere alla prova i personaggi, e considerano gli enigmi un tipo particolare di sfida di abilità. Altri li considerano una sfida per i giocatori e gradiscono la natura diversificata e pratica degli enigmi, che i personaggi possono risolvere da soli o in gruppo. Gli enigmi possono essere usati come sfide di entrambi i tipi all'interno del gioco.
- **Trappole e pericoli:** Le trappole e i pericoli sono minacce inanimate che possono mettere a rischio la vita, la mente, gli arti o lo spirito dei personaggi. Come parte di un incontro hanno ruoli simili a quelli dei mostri, ma possono costituire anche incontri a sé stanti. Il DM può apprendere come usare le trappole e i pericoli, scegliendoli tra i numerosi esempi forniti, o modificarli per adattarli alle proprie avventure.

DAN SCOTT

Un'udienza presso il duca, una misteriosa serie di sigilli in una camera nascosta, trovare l'uscita dalla Foresta di Senzaluce... tutte queste imprese sono sfide che mettono alla prova sia i personaggi che i giocatori che li interpretano. La differenza tra una sfida di combattimento e una sfida di abilità non è la presenza o meno di rischi fisici, e neanche la presenza o meno di tiri per colpire, di tiri dei danni e dell'uso dei poteri. La differenza consiste nel modo in cui sono trattate le azioni dei PG all'interno di un incontro.

Le sfide di abilità possono costituire l'azione di un incontro nella sua interezza, oppure possono far parte di un incontro di combattimento per infondere maggiore varietà e urgenza all'azione.

Meccaniche di base

Quando prendono parte a una sfida di abilità, i personaggi giocanti effettuano delle prove per accumulare un determinato numero di successi nell'uso di certe abilità prima di ottenere troppi fallimenti, cosa che segnerebbe la conclusione dell'incontro.

Esempio: I PG cercano un tempio nascosto nel cuore della giungla. Se ottengono sei successi, riescono a giungere a destinazione. Se accumulano tre fallimenti prima di ottenere sei successi, tuttavia, si perderanno irrimediabilmente nelle terre selvagge.

Progettare le sfide di abilità

Una sfida di abilità è definita innanzi tutto dal suo contesto all'interno dell'avventura, forse più di ogni altro tipo di incontro. Gli avventurieri possono combattere contro un gruppo di cinque progenie aberranti praticamente in qualsiasi avventura di 8° - 10° livello. Ma una sfida di abilità in cui i PG devono smascherare il doppelganger nascosto all'interno della corte del barone è necessariamente collegata all'avventura e alla campagna specifica in corso.

Per progettare le proprie sfide di abilità da inserire all'interno delle avventure è sufficiente seguire questi passi.

Passo 1: Obiettivo e contesto

Qual è l'obiettivo della sfida? Dove ha luogo la sfida? Cosa prevede questa sfida? È una sfida di abilità a sé stante o una sfida di abilità che fa parte di un incontro di combattimento?

Come prima cosa, il DM definisce l'obiettivo della sfida e gli ostacoli che i personaggi devono affrontare per raggiungere tale obiettivo. L'obiettivo deve riguardare da vicino la trama generale dell'avventura. Vincere la sfida di abilità dovrebbe essere importante ai fini dell'avventura, ma non essenziale. È meglio non rischiare che una serie di prove di abilità sfortunate portino l'avventura ad arenarsi. Nel peggiore dei casi, il fallimento della sfida dovrà costringere i personaggi a compiere una lunga deviazione che darà origine a una nuova parte dell'avventura, altrettanto interessante.

L'ambientazione di una sfida di abilità deve essere curata quanto l'ambientazione del resto dell'avventura. Forse per una sfida di abilità non sarà necessaria una mappa dettagliata dei vari tipi di terreno, ma un'ambientazione interessante consente comunque di infondere un'atmosfera particolare all'incontro.

Se la sfida prevede un'interazione di qualsiasi tipo con dei personaggi non giocanti o dei mostri, anche tali personaggi andranno definiti in dettaglio. In un incontro sociale complesso, definire in modo chiaro le motivazioni, gli interessi e gli obiettivi dei PNG coinvolti consente al DM di collegarli meglio alle prove di abilità dei personaggi.

Una sfida di abilità può fungere da incontro a sé stante, oppure può far parte di un incontro di combattimento, unitamente a qualche mostro.

Passo 2: Livello e complessità

Qual è il livello della sfida? Quant'è complessa la sfida?

Il DM deve scegliere un grado di complessità, da 1 a 5 (1 per il grado più semplice, 5 per quello più complesso).

COMPLESSITÀ DELLA SFIDA DI ABILITÀ

Complessità	Successi	Fallimenti
1	4	2
2	6	3
3	8	4
4	10	5
5	12	6

Il livello e la complessità determinano la difficoltà della sfida che i personaggi devono superare. Il livello della sfida di abilità determina la CD delle prove di abilità previste, mentre il grado di complessità determina il numero di successi che i personaggi devono raggiungere per vincere la sfida e il numero di fallimenti a cui la sfida ha termine. Più complessa è la sfida, più prove di abilità sono necessarie per superarla.

La complessità della sfida dipende da quanto il DM desidera che essa sia significativa. Se desidera che abbia lo stesso peso di un incontro di combattimento, una complessità 5 è adeguata. Una sfida di quella complessità richiede tra le 12 e le 18 prove per essere completata, e in caso di vittoria i personaggi dovrebbero guadagnare un ammontare di punti esperienza pari a quelli previsti per un incontro di combattimento dello stesso livello (una sfida di abilità del genere equivale a sconfiggere cinque mostri del livello della sfida). Nel caso di sfide più rapide e meno significative, o nel caso di sfide abbinate a un incontro di combattimento, la complessità deve essere inferiore. (È sufficiente tenere

È una sfida?

Non è detto che ogni occasione in cui sia necessario effettuare una prova di abilità sia l'inizio di una sfida di abilità. Quando un ostacolo richiede soltanto un tiro per essere superato, non costituisce una sfida. Una prova di Diplomazia per contrattare con un mercante, una prova di Atletica per arrampicarsi fuori da una fossa, una prova di Religione per scoprire quale tomo sacro contiene la parabola desiderata: nessuno di questi esempi costituisce una sfida di abilità.

in considerazione che la complessità equivale a un pari numero di mostri del livello della sfida.)

Poi si stabilisce il livello della sfida e le CD delle prove previste. Come punto di partenza, è opportuno scegliere per la sfida lo stesso livello del gruppo e usare CD moderate per le prove di abilità (vedi la tabella "Classe Difficoltà e danni per livello", pagina 42).

Se si utilizzano CD facili, il livello della sfida si riduce di uno. Se si usano CD difficili, il livello della sfida aumenta di due. Il DM può anche modificare il livello della sfida riducendo il numero di fallimenti necessario per concludere l'incontro. Dimezzando il numero di fallimenti richiesti, il livello della sfida aumenta di due. (È possibile anche usare CD miste all'interno della stessa sfida, come descritto a pagina 74.)

Esempio: In una sfida di complessità 3 che faccia uso di CD difficili e che dimezzi il numero di fallimenti richiesti, il livello aumenta di quattro.

Passo 3: Abilità

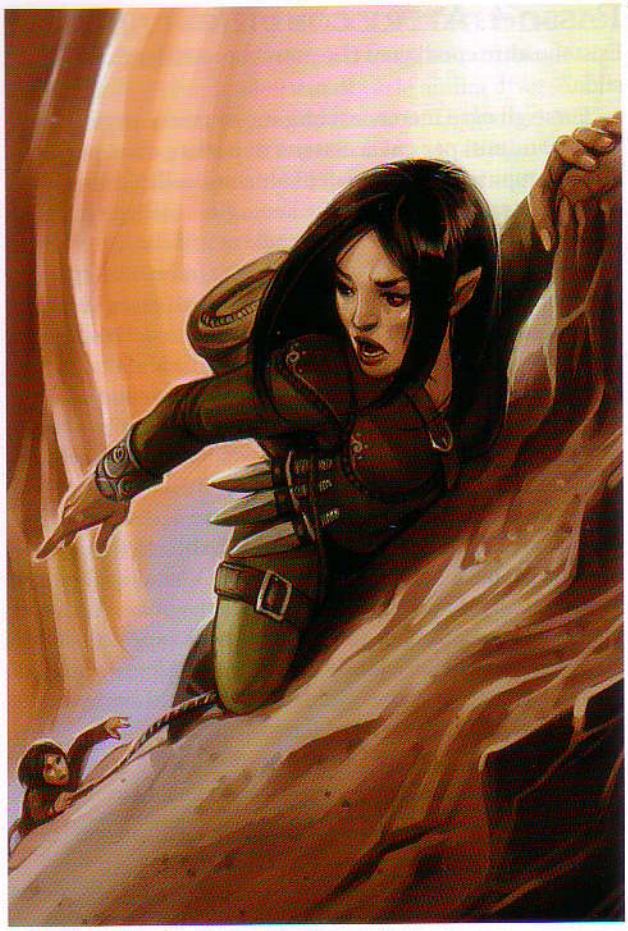
Quali abilità possono contribuire in modo naturale alla soluzione della sfida? Come fanno i personaggi a usare queste abilità all'interno della sfida?

Certe abilità conducono in modo naturale alla soluzione del problema posto dalla sfida. Tali abilità dovrebbero svolgere un ruolo primario all'interno della sfida. Il DM deve riflettere sulle abilità che seleziona, tenendo bene a mente l'obiettivo di coinvolgere tutti i giocatori nell'azione. Il DM sa in quali abilità è più ferrato ogni personaggio, quindi avrà cura di offrire a ciascun PG l'opportunità di distinguersi. In generale è utile includere nella sfida un assortimento di abilità di interazione (Diplomazia, Raggirare), di conoscenze (Arcano, Natura) e di attività fisica (Atletica, Acrobazia), come abilità primarie o come abilità secondarie. Queste categorie generiche di abilità chiamano in gioco i punti forti di buona parte dei personaggi.

Una volta compilata la lista delle abilità primarie della sfida, il DM deve riflettere su cosa farà il personaggio quando userà quelle abilità. Non è necessario stilare una lista esaustiva: è sufficiente cercare di definire delle categorie di azioni che i personaggi potrebbero intraprendere. A volte i personaggi decidono di fare esattamente ciò che il DM si aspetta, ma in altre occasioni il DM deve ascoltare ciò che il giocatore intende fare e trovare la cosa che più si avvicina tra le azioni che ha contemplato.

Aggiungere una sfida di abilità a un incontro di combattimento

Il DM può anche aggiungere una sfida di abilità a un incontro di combattimento, usandola allo stesso modo in cui userebbe un mostro al fine di determinare il livello corretto della sfida. Ad esempio, combinando tre mostri standard di 7° livello con una trappola di 7° livello con una sfida di abilità di complessità 2 il DM ottiene un incontro di combattimento di 7° livello. Mentre parte del gruppo si occupa dei mostri, il resto cerca di superare la trappola, effettuando prove di abilità prima che le pareti si stringano fino a schiacciare tutti coloro che si trovano nella stanza.



Quando giunge il turno di un giocatore all'interno di una sfida di abilità, quel giocatore deve essere libero di usare qualsiasi abilità desideri. Fintanto che il giocatore o il DM riescono a giustificare un modo in cui l'abilità secondaria può contribuire alla sfida, va tutto bene. Se un giocatore intende usare un'abilità che il DM non ha incluso tra le abilità primarie della sfida, tuttavia, la CD per l'uso di questa abilità sarà difficile. L'uso dell'abilità potrebbe risolvere la situazione in modo inaspettato, ma anche il rischio sarà maggiore. Inoltre, un'abilità secondaria non potrà mai essere usata da un singolo personaggio per più di una volta all'interno della sfida.

Il DM dovrebbe sempre tenere a mente che i giocatori possono pensare a modi inaspettati di utilizzare le abilità (e molto spesso lo faranno). Dovrà stare in guardia, e lasciare che l'uso improvvisato di queste abilità definisca le ricompense e le penalità da applicare a fine sfida. Non deve dimenticare che non tutto deve essere necessariamente correlato alla sfida. Certi benefici marginali o scollegati, come ad esempio farsi nuovi alleati inaspettati all'interno della corte del duca o trovare un piccolo tesoro dimenticato, risultano comunque divertenti.

Passo 4: Altre condizioni

Esistono altre condizioni che potrebbero influenzare la sfida?

Forse gli ogre mercenari esigono di essere pagati per ogni 10 minuti per cui accettano di parlare con i personaggi? Oppure all'interno del Labirinto delle Ombre è attivo un campo risucchia che l'energia e infligge penalità sempre maggiori ai personaggi nel corso della loro incursione? Queste altre condizioni possono infondere una sensazione di urgenza alla sfida di abilità o essere incluse nelle penalità previste in caso di fallimento della sfida. Se il DM aggiunge un costo monetario alla sfida (come ad esempio nel caso degli ogre mercenari), dovrebbe compensare il costo sostenuto incrementando il tesoro che i personaggi ottengono se vincono la sfida. Se falliscono, il costo è invece la penalità pagata.

È consigliabile anche pensare ad altre opzioni che i personaggi potrebbero mettere in atto e all'effetto che potrebbero avere sul corso della sfida. I personaggi hanno accesso a vari poteri di utilità e rituali che possono rivelarsi di aiuto. Potrebbero avere diritto a usi speciali delle abilità, magari beneficiando di un bonus. Alcuni rituali in particolare potrebbero conferire un successo automatico o rimuovere un fallimento dal totale attuale.

Passo 5: Conseguenze

Cosa succede se i personaggi portano a termine con successo la sfida? Cosa succede se falliscono?

Quando la sfida di abilità si conclude, i personaggi ricevono una ricompensa in caso di successo (consistente in ricompense specifiche della sfida e in punti esperienza) o penalità in caso di fallimento.

La complessità della sfida di abilità, unitamente al suo livello, definisce il valore della sfida in termini di punti esperienza. Una sfida di abilità di un certo livello vale un ammontare di PE pari a un numero di mostri di quel livello equivalente alla sua complessità. Quindi una sfida di 7° livello a complessità 1 vale 300 PE (proprio come un mostro di 7° livello), mentre una sfida di 7° livello di complessità 5 vale 1.500 PE, proprio come un incontro di combattimento di 7° livello.

Il DM potrebbe anche decidere di utilizzare parte del tesoro previsto per l'avventura come ricompensa della sfida.

Al di là di queste ricompense fondamentali, il successo dei personaggi dovrebbe avere un impatto significativo sulla storia dell'avventura. Ulteriori ricompense potrebbero comprendere informazioni, indizi e favori, o semplicemente una progressione più rapida dell'avventura.

Se i personaggi perdono la sfida, la storia deve comunque continuare, ma lo farà in una direzione diversa, e probabilmente lungo un cammino più arduo e pericoloso. Una sfida di abilità è paragonabile alla stanza di un dungeon. Se i personaggi non riescono a sconfiggere il drago in quella stanza, non ottengono i punti esperienza previsti per la sua uccisione o il tesoro da esso custodito, e non possono aprire la porta situata sul lato opposto della stanza. Potrebbero comunque raggiungere la camera oltre quella porta, ma dovranno seguire un percorso diverso e più difficoltoso. Analogamente, perdere una sfida di abilità costringerà i personaggi a seguire una strada diversa all'interno dell'avventura, ma non dovrebbe metterli totalmente fuori gioco.

Inoltre, perdere una sfida di abilità potrebbe rendere certi incontri futuri più difficili. Il barone infuriato potrebbe porre nuovi ostacoli sul cammino dei personaggi oppure, una volta messo in allarme dai loro piani, incrementare le sue difese.

Condurre una sfida di abilità

Il DM dà il via a una sfida di abilità descrivendo la situazione e ponendo i termini della sfida. Condurre la sfida vera e propria non è poi troppo diverso dal condurre un incontro di combattimento (vedi Capitolo 3). Il DM descrive l'ambiente, ascolta le reazioni dei personaggi, chiede loro di effettuare delle prove di abilità e descrive i risultati. La descrizione della sfida di abilità serve a elencare le abilità utilizzabili nella sfida e gli eventuali risultati del loro utilizzo.

Si tira per l'iniziativa e si stabilisce un ordine di gioco per la sfida di abilità. Se la sfida di abilità fa parte di un incontro di combattimento, la sfida viene inserita nell'ordine come se fosse un mostro.

In una sfida di abilità, ogni personaggio deve effettuare delle prove di abilità per contribuire al successo o al fallimento dell'incontro. I personaggi devono effettuare una prova al loro turno usando una delle abilità primarie identificate (solitamente a CD moderata) oppure possono usare un'abilità diversa, se riescono a trovare un modo per contribuire alla sfida tramite quell'abilità (a CD difficile). Un'abilità secondaria può essere usata soltanto una volta da un singolo personaggio nell'ambito di una sfida di abilità. Se appropriato, i personaggi possono anche decidere di cooperare con un altro personaggio (vedi "Prove di abilità di gruppo", sotto).

A volte, un giocatore annuncia: "Voglio fare una prova di Diplomazia per convincere il duca che aiutare noi va anche a suo vantaggio." Ottimo: il giocatore ha annunciato cosa intende fare e che abilità intende utilizzare. In altri casi, un giocatore dice: "Voglio fare una prova di Diplomazia." In tal caso, il DM deve incoraggiare il giocatore a fornire ulteriori informazioni su come il personaggio intende usare quell'abilità. A volte i personaggi fanno l'opposto: "Voglio spaventare il duca per convincerlo ad aiutarci." Spetta al DM, in questi casi, decidere quale abilità il personaggio intende usare e chiedergli di effettuare una prova.

Il DM può anche fare uso della regola del "migliore amico del DM", ricompensando gli usi particolarmente creativi delle abilità (o penalizzando i più improbabili) con un bonus di +2 o una penalità di -2 alla prova del personaggio. Poi, in base al successo o al fallimento della prova, descriverà le conseguenze e passerà all'azione successiva.

Prove contrapposte

Al fine di velocizzare e semplificare il gioco, il DM userà soltanto delle CD fisse da contrapporre alle prove di abilità dei PG. Contrapporle ai risultati di altre prove renderebbe il sistema troppo casuale.

Se il DM desidera includere le prove degli avversari nelle proprie sfide di abilità, può usare le loro prove passive (10 + il bonus base di abilità alla prova). Intuizione e Percezione sono le abilità usate più spesso in questo modo.

Prove di abilità di gruppo

A volte una sfida di abilità può richiedere una prova di abilità di gruppo. Quando il gruppo è impegnato a scalare una parete rocciosa, tutti devono effettuare una prova di Atletica per scalare. In questo caso, un personaggio deve fungere da capo scalatore. Questo personaggio è colui che effettua la prova vera e propria, determinandone il successo o il fallimento. Gli altri effettuano delle prove per aiutare il personaggio principale, aiutandolo a tutti gli effetti, ma le loro prove non sono conteggiate né come fallimenti né come successi al fine di determinare l'esito della sfida. Ogni alleato che ottiene un risultato di 10 o più fornisce un bonus di +2 alla prova del personaggio principale (fino a un bonus massimo di +8).

Informare i giocatori

In un incontro di combattimento, i giocatori sono già al corrente di quasi tutto ciò che serve per superare la sfida. Sanno che i mostri sono dotati di difese e punti ferita, e che tutti agiscono secondo l'ordine di iniziativa. Inoltre, sanno esattamente cosa accade quando i loro attacchi colpiscono: dopo qualche round, si sono fatti un'idea precisa di quanti dei loro attacchi colpiranno.

Nel caso di una sfida di abilità, le cose stanno diversamente. Quando i PG si fanno strada attraverso il Sottosuolo in cerca della fortezza nanica in rovina di Gozar-Duun, non sanno in che modo il gioco simulerà questa ricerca. In termini di gioco, non sanno cosa devono fare per ottenere un successo finché il DM non lo specifica.

Non si può iniziare una sfida di abilità finché i PG non sono al corrente del ruolo che devono svolgere, il che significa che il DM deve indicare almeno un paio di abilità con cui cominciare. Potrebbe farlo in modo semplice, come ad esempio "Potete usare Atletica per scalare la parete rocciosa, ma sappiate che se fallite una prova potreste far cadere una roccia su quelli che si trovano sotto di voi." Se i PG cercano di intrufolarsi nella scuola del mago, il DM illustrerà loro la situazione in questo modo: "I vostri travestimenti magici, l'abilità Raggirare e la vostra conoscenza degli aspetti accademici della magia (in altre parole, l'abilità Arcano) saranno fondamentali in questa sfida."

Interrompere una sfida di abilità

Nella maggior parte dei casi, le sfide di abilità si concludono in tempi relativamente brevi. Nel caso di sfide di abilità da giocare nei tempi lunghi, tuttavia, è possibile ripartire l'azione nel modo più opportuno. È sufficiente tenere il conto dei successi e dei fallimenti. Ad esempio, una sfida di abilità potrebbe prevedere delle prove da effettuare una volta ogni ora, una volta al giorno, una volta alla settimana o a intervalli anche più lunghi. A volte un successo o un fallimento ottenuto in un incontro tra una prova o l'altra potrebbe procurare altri successi o fallimenti nella sfida di abilità di più ampio respiro. Ad esempio, se un gruppo di assassini entra in azione nel bel mezzo dei negoziati e i PG riescono a respingerli, la cosa potrebbe impressionare il duca e fornire ai personaggi un successo o due da conteggiare al fine di completare la sfida di abilità.

Sfide diverse per giocatori diversi

Una sfida dovrebbe coinvolgere il maggior numero di PG possibili, richiedendo l'uso di varie abilità diverse. È giusto che un personaggio addestrato in Diplomazia sia quello a parlare, ma all'atto pratico è come se un unico personaggio si occupasse dell'intero combattimento. È invece opportuno utilizzare varie abilità diverse all'interno di ogni sfida di abilità, allo stesso modo in cui i ladri e i maghi si rivelano importanti in combattimento. In una sfida di abilità, ogni personaggio deve avere qualcosa da fare e nessun giocatore deve annoiarsi. Che si tratti dell'uso di un'abilità primaria o secondaria, o che si tratti di cooperare per aiutare un altro personaggio a effettuare una prova, ciascun PG dovrebbe partecipare in qualche modo a una sfida di abilità.

Come sempre, il DM deve fornire ai giocatori le informazioni di cui hanno bisogno per fare le scelte giuste. Deve essere chiaro riguardo alle abilità che risulteranno utili nel corso della sfida. Non è necessario che i giocatori conoscano ogni abilità che può condurli al successo, ma devono quanto meno conoscerne qualcuna. Infine, il DM deve specificare chiaramente quando il risultato di una prova ha come esito un successo o un fallimento. Se i giocatori non capiscono se stanno andando bene o meno, non sapranno come procedere. Non è possibile coinvolgere i giocatori se non vengono informati su come è possibile interagire con la sfida.

Ricompensare le idee migliori

Un giocatore che pensa è un giocatore coinvolto. Nel corso delle prove di abilità, i giocatori penseranno a certi usi delle abilità che il DM non immaginava potessero avere un ruolo nella sfida in corso. Il DM dovrebbe cercare di non dire di no. Lascerà invece che i PG effettuino un tiro usando l'abilità in questione, ma a CD difficile, oppure consentendo l'uso di quell'abilità soltanto per un successo. Questo incoraggia i giocatori a concentrarsi sulla sfida e li induce a sfruttare al meglio le loro abilità.

Tuttavia, è particolarmente importante assicurarsi che queste prove siano basate su azioni che abbiano un senso all'interno dell'avventura e della situazione. Se un giocatore chiede "Posso usare Diplomazia?" il DM dovrebbe chiedergli a sua volta cosa intende fare esattamente il personaggio per aiutare il gruppo a sopravvivere nelle distese sabbiose desertiche tramite quell'abilità. Non dovrebbe dire di no troppo spesso, ma non dovrebbe nemmeno dire di sì se l'abilità proposta non ha senso nel contesto della sfida.

Esempio: Il chierico vuole sapere se la sua abilità di Religione può fornirgli qualche idea riguardo al luogo in cui i cultisti potrebbero avere eretto il loro tempio. Se supera una CD difficile, sa con certezza che i cultisti hanno costruito il loro tempio sulle rive di un fiume. Il guerriero vuole arrampicarsi in cima a un albero usando Atletica per godere di una buona visuale della foresta circostante, ipotizzando che una chiazza priva di alberi possa indicare la presenza di un fiume. Questa prova ha una CD facile. Quando questi personaggi usano le abilità Religione e Atletica in questo modo, tuttavia, non potranno usarle nuovamente. In questo caso, ognuna di esse potrà fornire soltanto un successo riguardo alla sfida in questione.

Prove di abilità

Le prove di abilità richiedono ai giocatori di effettuare un tiro in un momento ben preciso. Il DM deve richiedere queste prove basandosi sul ritmo della narrazione e sulla natura della sfida. Potrebbe chiederne una a ogni round all'inizio del turno, durante ogni riposo breve o esteso, o in qualsiasi altro intervallo determinato dalla sfida in questione.

Le prove di abilità solitamente vengono conteggiate come successi o come fallimenti della sfida, ma in alcuni casi, un uso specifico di una certa abilità all'interno di una sfida potrebbe fornire un beneficio o una penalità minore.

Esempi: Facendosi strada attraverso la giungla, ogni personaggio deve effettuare una prova di Tenacia dopo ogni riposo esteso, al fine di rimanere in salute. I personaggi che falliscono la prova perdono un impulso curativo finché la sfida non si conclude, ma il gruppo non accumula i fallimenti relativi a questa prova.

Nel mezzo di un serrato negoziato del duca, la castellana interviene per sfidare i PG riguardo a una questione di etichetta. Una prova di Diplomazia superata non conta come successo ai fini del totale della sfida, ma potrebbe fornire un bonus alla prossima prova di interazione con il duca, o procurare a chi l'ha superata un piccolo favore da parte della castellana.

Conseguenze degli incontri

Le sfide di abilità hanno sempre delle conseguenze, positive o negative che siano, proprio come gli incontri di combattimento. Quando i personaggi vincono una sfida di abilità, si procurano le stesse ricompense che otterrebbero uccidendo dei mostri in combattimento, e forse anche gli stessi tesori. Le conseguenze di una sconfitta netta sono generalmente ovvie: nessun PE e nessun tesoro.

Un successo o un fallimento in una sfida di abilità influenzano anche il corso dell'avventura: i personaggi trovano il tempio e iniziano a infiltrarsi al suo interno, oppure si smarriscono e hanno bisogno di aiuto. In ogni caso, l'avventura continua. In caso di successo non ci sono problemi, ma il DM non deve cadere in trappola: il proseguimento dell'avventura non deve dipendere inevitabilmente dal successo della sfida di abilità. Il fallimento implicherà delle complicazioni, ma non dovrà porre fine all'avventura. Se i personaggi si smarriscono nella giungla, dovranno fare fronte ad altre sfide, ma non alla fine dell'avventura.

Perché gli impulsi curativi?

A volte la penalità prevista per il fallimento di una prova di abilità è la perdita di un impulso curativo. Questo può voler dire che una marcia logorante attraverso un territorio ostile fiacca la vitalità dei personaggi a livello generico, nel qual caso gli impulsi curativi non vengono recuperati finché il gruppo non torna in un ambiente più ospitale. In altri casi, il costo di un impulso curativo è semplicemente un modo abbreviato per subire dei danni. Un personaggio si ferisce, ma non essendo in combattimento, usa un impulso curativo per ripristinare i punti ferita perduti. Se l'incontro sfocia rapidamente in un combattimento, senza concedere ai personaggi il tempo di sottoporsi a un riposo breve, il DM può invece infliggere dei danni veri e propri.

Esempi di sfide di abilità

I seguenti archetipi delle sfide di abilità possono essere utilizzati dal DM come modelli su cui basare le sfide di abilità che creerà per le sue avventure. Il livello e il valore di complessità sono puramente indicativi: il DM può adattarli come meglio crede per soddisfare i bisogni dell'avventura.

Il negoziato

Il duca siede a capotavola del banchetto. Alzando il calice di vino che tiene in mano, vi invita a sedervi. "Mi dicono che portate notizie dal confine."

Questa sfida di abilità simula un tentativo di ottenere favori o assistenza da un governante locale o da un altro rappresentante delle autorità. La sfida potrebbe durare semplicemente quanto una normale conversazione, oppure potrebbe protrarsi per giorni, se i personaggi dovessero eseguire delle imprese per guadagnarsi il favore del PNG.

Preparazione: Affinché il PNG fornisca assistenza, i PG devono convincerlo della loro affidabilità, e del fatto che la loro causa tornerà anche a beneficio del PNG in qualche modo.

Livello: Pari al livello del gruppo.

Complessità: 3 (richiede 8 successi prima di 4 fallimenti).

Abilità primarie: Diplomazia, Intuizione, Raggirare.

Diplomazia (CD moderate): Il personaggio chiede esplicitamente aiuto al PNG per portare a termine l'impresa. Il primo successo ottenuto con questa abilità attiva l'uso dell'abilità di Storia (il PNG menziona un evento del passato che considera importante).

Intimidire: Il PNG si rifiuta di lasciarsi intimidire dai PG. Ogni uso di questa abilità procura ai PG un fallimento.

Intuizione (CD moderate): Il personaggio fraternizza con il PNG e usa questa empatia per incoraggiarlo a fornire assistenza. Il primo successo ottenuto con questa abilità rivela che qualsiasi uso dell'abilità Intimidire sarà conteggiato come fallimento.

Raggirare (CD moderate): Il personaggio cerca di convincere il PNG a offrire il suo aiuto nell'impresa usando argomentazioni false. Gli altri personaggi possono cooperare per aiutare il personaggio principale che usa questa abilità.

Storia (CD facile): Il personaggio fa un'osservazione acuta riguardo all'evento significativo relativo al passato del PNG. Questa opzione diventa disponibile soltanto dopo che un personaggio ha ottenuto un successo usando l'abilità di Diplomazia e può essere usato soltanto una volta in questo modo nel corso della sfida.

Successo: Il PNG acconsente a fornire assistenza ai personaggi, entro i limiti della ragionevolezza. Tale assistenza potrebbe anche comprendere dei tesori.

Fallimento: I personaggi sono costretti ad agire senza l'aiuto del PNG. Potrebbero andare incontro ad altri problemi provocati dal PNG, se lo hanno fatto arrabbiare o lo hanno reso loro antagonista.

Esempio di gioco

L'ordine di iniziativa per questa sfida di abilità è il seguente: Jarret (20), Kathra (17), Elias (12), Baredd (8) e Uldar (3). Il duca (interpretato dal DM) non effettua prove di abilità, ma risponde in modo appropriato a ogni prova di abilità dei personaggi nel corso del round.

Round 1

Jarret: Proverò a risolvere la questione in modo diplomatico. Mio buon duca, se risponderete alla nostra richiesta di aiuto, non solo ci aiuterete a portare a termine la nostra impresa, ma proteggerete anche il vostro ducato dalle incursioni dell'orda dei goblin per una stagione o più. Di certo converrete che si tratta di un'occasione vantaggiosa. *(Effettua una prova di Diplomazia e ottiene un successo.)*

Duca: Hmm, ben detto. Ricordo bene la Battaglia di Colle Arcione. Una brutta faccenda. *(Il DM informa i giocatori che ora è possibile usare l'abilità di Storia per progredire in questa sfida.)*

Kathra: Io sono addestrata in Storia! Faccio una prova di Storia per vedere cosa so riguardo a quella battaglia. *(Effettua una prova di Storia e ottiene un successo.)*

DM: Sai che il Duca prese parte alla Battaglia di Colle Arcione prima di occupare la posizione attuale. Fu una terribile battaglia tra la gente del ducato e un'orda di goblin proveniente dalle montagne vicine. La vittoria arrise al ducato per un soffio, soprattutto grazie alle azioni del duca.

Kathra: Bene, allora dico al duca che ricordo bene la storia di quella battaglia, e di come si batté con coraggio contro i goblin per salvare il ducato. Aiutateci ora, e non ci sarà bisogno di ripetere quella battaglia!

Duca: Vi ascolto. Continuate. *(Il DM afferma che la risposta di Kathra fornisce a Elias un bonus di +2 alla sua prova.)*

Elias: Ho un bonus di +2? Ottimo! Lo userò per convincere il duca a collaborare alla causa raggirandolo per bene. Duca, so per certo che il capo dei goblin ha già iniziato a radunare un'armata. Se non entriamo nella montagna e non disperdiamo quell'armata, i goblin invaderanno il ducato prima della prossima luna! *(Effettua una prova di Raggirare con un bonus di +2 e ottiene un successo.)*

Duca: Un esercito? Non ho intenzione di stare a guardare mentre la storia si ripete. Tuttavia, mi chiedete molto...

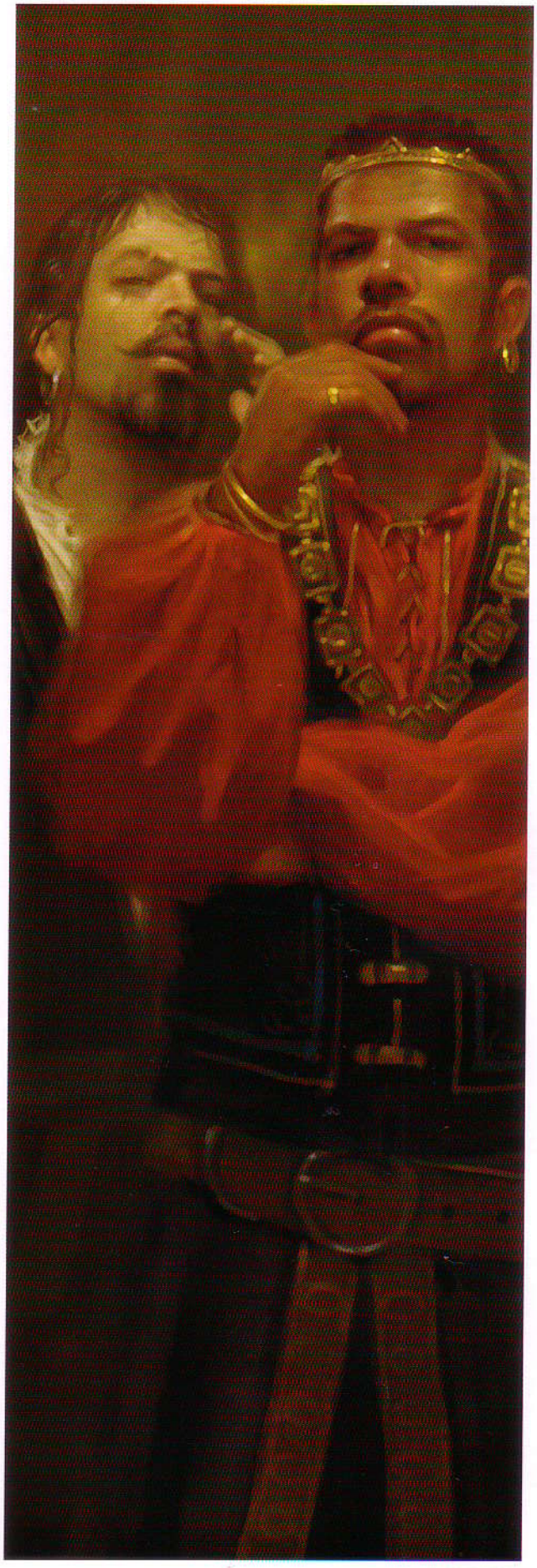
Baredd: Basta con queste chiacchiere! È tempo di agire! Cerco di intimidire il duca affinché ci aiuti. Ascoltate, duca, i goblin sono l'ultima delle vostre preoccupazioni. Acconsentite alle nostre richieste o ci prenderemo da soli ciò che ci serve. *(Effettua una prova di Intimidire, ignorando che un'azione del genere provoca un fallimento automatico.)*

Duca: Come osi! Non mi lascerò minacciare da gente della vostra risma!

Uldar: Va bene, stiamo tutti calmi. Siamo tutti amici qui. Comprendo bene il vostro desiderio di proteggere la vostra gente, duca, e vi assicuro che noi desideriamo la stessa cosa. Ma per poterlo fare, abbiamo davvero bisogno del vostro aiuto. *(Effettua una prova di Intuizione e ottiene un successo.)*

Duca: Sì, certamente. Ma non tollererò alcun tentativo di minacce o di intimidazione. *(Il DM spiega per inciso che tali tentativi risulteranno sempre in un fallimento.)* Comunque, fintanto che riusciamo a capirci, proseguiamo.

Alla fine del round, i PG hanno ottenuto 4 successi e 1 fallimento. La sfida di abilità continua.



Il testimone defunto

Le ossa scricchiolano, il cadavere ha un brivido e inala una boccata d'aria. Con un sussurro strascicato, domanda: "Chi osa disturbare il mio riposo eterno? Chi rischia la mia collera? Lasciatemi in pace, o ne subirete le conseguenze."

Dopo avere invocato il rituale Parlare con i Morti, i personaggi devono convincere un cadavere riluttante a condividere le sue conoscenze. Il cadavere rifiuta di lasciarsi comandare dal potere del rituale... almeno finché qualcuno non esercita un minimo di persuasione. Ciò si esplicita in una conversazione che solitamente dura all'incirca 10 minuti. Se i PG hanno successo, il cadavere risponde alle domande che gli vengono poste come previsto, e si spinge perfino a rispondere a una domanda aggiuntiva. Se i PG perdono la sfida, il cadavere rimane in silenzio e la sua collera aleggia su di loro, rendendo il successivo incontro con i non morti più impegnativo di quanto sarebbe stato altrimenti.

Con le modifiche appropriate, il DM può usare questa sfida anche per gli altri rituali utilizzati per ottenere conoscenze o informazioni.

Preparazione: Per scoprire cosa sa il cadavere, i PG devono fornirgli una ragione per collaborare.

Livello: Pari al livello del gruppo.

Complessità: 2 (richiede 6 successi prima di 3 fallimenti).

Abilità primarie: Diplomazia, Intuizione, Raggirare, Storia.

Diplomazia (CD moderate): Il personaggio parla di qualche evento relativo alla vita passata del cadavere, oppure gli rivela ciò che è successo dopo la sua morte per metterlo più a suo agio e incoraggiarlo a parlare.

Intuizione (CD moderate): Il personaggio tenta di toccare le corde emotive del cadavere per incoraggiarlo a rispondere in modo più aperto alle domande. Il primo successo ottenuto con questa abilità attiva l'uso dell'abilità Religione (il cadavere si ricorda di non avere ricevuto l'estremo rito prima di morire).

Raggirare (CD moderate): Il personaggio suggerisce falsamente di condividere un legame con il cadavere: potrebbe trattarsi di un legame familiare o religioso, di un obiettivo comune o qualcosa di simile. Se il cadavere si accorge che il PG mente (se la prova fallisce), il DM gli consente di rispondere con una menzogna a una delle domande.

Religione (CD facile): Il personaggio celebra i riti estremi previsti dalla religione del cadavere. Questa opzione diventa disponibile soltanto dopo che un personaggio ha ottenuto un successo con l'abilità Intuizione e può essere usata in questo modo soltanto una volta nel corso della sfida.

Successo: Il cadavere risponde a una domanda aggiuntiva (oltre al numero di domande consentite dal rituale) prima che il tempo si esaurisca.

Fallimento: Il cadavere non risponde a nessuna domanda. Inoltre, la malevolenza generata dal cadavere recalcitrante rende il successivo incontro dei PG con i non morti più difficile (il livello dei mostri aumenta di uno o due).

Inseguimento urbano

I mercanti gridano e i negozianti sbraitano quando la vostra preda sguscia via per i viali del mercato. Non capite con precisione cosa sita succedendo, ma capite che dovete muovervi più in fretta di lei e acciuffarla prima che riesca a dileguarsi.

I PG sono alle calcagna dell'unica donna che conosce le informazioni di cui hanno bisogno. Oppure i PG cercano di fuggire mentre i loro nemici li inseguono. Un tipico inseguimento si svolge per round, ma potrebbe richiedere minuti o perfino ore nel mondo di gioco.

Preparazione: Per raggiungere i PNG o per seminarli, i personaggi devono farsi strada per le vie cittadine più in fretta e con più astuzia dei loro avversari.

Livello: Pari al livello del gruppo.

Complessità: 5 (richiede 12 successi prima di 6 fallimenti).

Abilità primarie: Acrobazia, Atletica, Bassifondi, Percezione.

Acrobazia (CD moderate): Il personaggio schiva un ostacolo, sguscia tra la folla o attraversa un passaggio stretto per accorciare o allungare le distanze tra lui e l'avversario. Una prova fallita significa che il personaggio urta contro qualcosa e perde un impulso curativo, oltre a contare come un fallimento ai fini della sfida.

Atletica (CD moderate): Il personaggio corre veloce, scala una parete, salta oltre un recinto o attraversa a nuoto un canale per guadagnare vantaggio nell'inseguimento. Una prova fallita significa che il personaggio si fa male e perde un impulso curativo, oltre a contare come un fallimento ai fini della sfida.

Bassifondi (CD difficili): Il personaggio conosce l'ambiente urbano abbastanza bene da sfruttarlo a suo tornaconto nel corso dell'inseguimento.

Percezione (CD facili): Il personaggio nota una scorciatoia, si accorge di una nicchia nascosta o di qualcos'altro che potrebbe aiutarlo nell'inseguimento. L'uso di questa abilità non conta come successo o come fallimento ai fini della sfida, ma fornisce invece un bonus di +2 o una penalità di -2 alla successiva prova di abilità del personaggio.

Successo: Se i PG inseguono una preda, la raggiungono (cosa che forse potrebbe fruttare loro una ricompensa in denaro); da ciò potrebbe nascere un incontro di combattimento. Se i PG sono inseguiti, eludono gli inseguitori o li conducono dritti verso un'imboscata (che potrebbe esplicitarsi direttamente in un incontro di combattimento).

Fallimento: I PG perdono di vista la preda e dovranno faticare per rintracciarla in un secondo tempo. Potrebbe avere trovato rifugio in un covo di ladri, costringendo i personaggi a dover affrontare numerosi tagliagole o un signore del crimine per poter riprendere il filo dell'avventura. Se i PG erano inseguiti, gli inseguitori li raggiungono e ha inizio immediatamente un incontro di combattimento.

L'INTERROGATORIO

L'orco prigioniero vi risponde con un ringhio e vi scruta con occhi carichi di odio.

In questa sfida di abilità, i PG cercano di estrarre informazioni a un prigioniero. Un interrogatorio può durare minuti, ore o perfino giorni.

Preparazione: Per convincere un PNG a fornire le informazioni desiderate, i personaggi devono raggiungere un accordo o piegare la volontà del PNG, deciso a non rispondere alle loro domande più insistenti.

Livello: Pari al livello del gruppo.

Complessità: 1 (richiede 4 successi prima di 2 fallimenti).

Abilità primarie: Diplomazia, Intimidire, Raggirare.

Diplomazia (CD moderate): Il personaggio cerca di ragionare o di venire a patti con il PNG, offrendogli qualcosa in buona fede in cambio delle informazioni desiderate. Alla fine della sfida, se questo approccio ha fornito tre o più successi, il personaggio deve fare tutto ciò che gli è possibile per mantenere la parola data.

Intimidire (CD moderate): Il personaggio minaccia il PNG. Un fallimento preclude ogni ulteriore approccio di questo tipo e aumenta le CD delle altre prove, portandole a difficili per la durata della sfida.

Raggirare (CD moderate): Il personaggio cerca di ingannare il PNG spingendolo a rivelare informazioni cruciali. Un fallimento preclude ogni ulteriore approccio di questo tipo e aumenta le CD delle altre prove, portandole a difficili per la durata della sfida.

Successo: I PG apprendono le informazioni preziose di cui avevano bisogno dal PNG; quest'ultimo potrebbe perfino acconsentire a spiare per loro conto o a fornire ulteriori informazioni in futuro.

Fallimento: Il PNG si rifiuta di fornire qualsiasi informazione utile, oppure fornisce informazioni errate o pericolosamente imprecise. I PG potrebbero cadere in un'imboscata, fornire la parola d'ordine sbagliata o imbattersi in guai di altro tipo a causa delle informazioni errate ricevute.

SMARRITI NELLE TERRE SELVAGGE

Dopo avere corso per due ore, finalmente siete riusciti a seminare gli orchi che vi inseguivano. Sfortunatamente, non avete idea di dove vi trovate ora.

I PG cercano di sopravvivere quanto basta per farsi strada oltre un territorio selvaggio a loro sconosciuto. Le prove previste da questa sfida potrebbero avere luogo una volta ogni ora o una volta ogni giorno di viaggio attraverso la regione ignota.

Preparazione: I personaggi devono usare la loro conoscenza delle terre selvagge per sopravvivere finché non tornano in un'area conosciuta o non raggiungono un insediamento di qualche tipo.

Livello: Pari al livello del gruppo.

Complessità: 2 (richiede 6 successi prima di 3 fallimenti).

Abilità primarie: Natura, Percezione, Tenacia.

Natura (CD moderate): Almeno un personaggio del gruppo deve superare una prova di Natura ad ogni turno per aiutare il gruppo a farsi strada nelle terre selvagge, evitando pericoli naturali e procacciando cibo e acqua a sufficienza per il periodo in questione. Una prova fallita significa che tutti i membri del gruppo perdono un impulso curativo, oltre a contare come fallimento ai fini della sfida. Se il gruppo viaggia nel Sottosuolo, al posto delle prove di Natura deve effettuare delle prove di Dungeon.

Percezione (CD facili): Il personaggio nota qualcosa che gli sarà di aiuto per sopravvivere durante il viaggio. L'uso di questa abilità non conta come successo o come fallimento ai fini della sfida, ma fornisce invece un bonus di +2 o una penalità di -2 alla successiva prova di Natura o di Tenacia del personaggio.

Tenacia (CD moderate): Almeno due personaggi del gruppo devono superare una prova di Tenacia ad ogni turno per resistere agli effetti debilitanti della marcia nelle terre selvagge e alle intemperie. Una prova fallita indica che tutti i membri del gruppo perdono un impulso curativo, oltre a contare come fallimento ai fini della sfida.

Successo: I PG emergono dalle terre selvagge e raggiungono un insediamento amichevole, una strada conosciuta, o comunque tornano sulla pista giusta, lontani da qualsiasi pericolo imminente.

Fallimento: I PG si imbattono nel covo di un mostro. Questo conduce immediatamente a un incontro di combattimento di livello pari al loro + 2. Dopo avere affrontato il covo del mostro, devono comunque completare un'altra sfida di abilità "Smarriti nelle terre selvagge" per tornare a un ambiente familiare o comunque per tornare in pista ai fini dell'avventura.

Scoprire conoscenze segrete

Le tue conoscenze non vanno oltre. È ora di cercare altrove la risposta al mistero che ti si presenta.

In questa sfida di abilità, i PG cercano di scoprire ulteriori informazioni riguardo a un indizio in cui si sono imbattuti nel corso delle loro avventure. Prevede ricerche nelle biblioteche locali e tentativi di ottenere informazioni dai sapienti e dagli altri studiosi. La sfida potrebbe richiedere alcuni minuti, ore o perfino giorni, nel caso di indizi particolarmente complessi o criptici.

Preparazione: Per trovare le informazioni necessarie, i PG devono condurre ricerche nelle biblioteche e consultarsi con i maestri del sapere.

Livello: Pari al livello del gruppo.

Complessità: 3 (richiede 8 successi prima di 4 fallimenti).

Abilità primarie: Arcano, Diplomazia, Religione.

Arcano (CD moderate): Il personaggio visita una biblioteca e setaccia i suoi vasti archivi in cerca di un indizio utile. Un successo fa fare alla ricerca un passo avanti verso la conclusione. Un fallimento indica che questa pista in particolare conduce a un vicolo cieco.

Diplomazia (CD moderate): Il personaggio fa visita a un sapiente o a uno studioso, nella speranza di ottenere un favore e di scoprire informazioni che lo porteranno più vicino alla rivelazione delle conoscenze segrete che cerca. Questo approccio richiede che un personaggio spenda un ammontare di monete d'oro pari al livello della sfida x 100. Il personaggio deve pagare questa somma sia che la prova si concluda con un successo che con un fallimento. Un successo gli fornisce un bonus di +2 alla prova successiva di Arcano o di Religione e conta anche come successo ai fini del completamento della sfida. Un fallimento infligge una penalità di -2 alle prove succitate e conta come fallimento ai fini del completamento della sfida.

Religione (CD moderate): Il personaggio esamina degli scritti sacri, riflette su un presagio o va in cerca del consiglio di qualche sacerdote per completare la sua ricerca. Un successo fa fare alla ricerca un passo avanti verso la conclusione. Un fallimento indica che questa pista in particolare conduce a un vicolo cieco.

Successo: I PG risolvono l'enigma o comunque ottengono le informazioni di cui avevano bisogno.

Fallimento: I PG ottengono informazioni incomplete o falsate. Quando procedono oltre, si ritroveranno ad agire svantaggiati. Forse hanno trovato la risposta sbagliata a un enigma, che farà detonare una trappola o sopprimerà l'aiuto che avrebbero ottenuto da un rituale o da un oggetto magico. Oppure potrebbero tradurre le conoscenze erroneamente, andando incontro a equivoci e disavventure di ogni genere quando si sforzeranno di completare l'impresa.

Incontro di combattimento

Quando i mostri attaccano, notate che la camera inizia a riempirsi di un letale gas verdastro.

Questo è un esempio di incontro di combattimento che comprende anche una sfida di abilità. Mentre alcuni dei PG affrontano l'attacco dei mostri, altri devono darsi da fare per disattivare o distruggere la trappola prima che essa riesca a sopraffare gli avventurieri.

L'uso di un'abilità in combattimento prevede solitamente un'azione standard, come descritto nel *Manuale del Giocatore*.

Preparazione: Per completare con successo questo incontro, i PG devono sconfiggere i mostri e vincere la sfida posta dalla trappola.

Livello: Pari al livello del gruppo.

Complessità: 2 (richiede 6 successi prima di 3 fallimenti). Comprende tre mostri dello stesso livello del gruppo.

Abilità primarie: Arcano, Manolesta, Percezione, Tenacia.

Arcano (CD difficili): Il personaggio si appella alla sua conoscenza degli effetti magici per studiare la trappola e trovare un qualche modo di neutralizzarla.

Manolesta (CD moderate): (Un personaggio deve prima superare una prova di Percezione per trovare il meccanismo che disattiverà la trappola.) Il personaggio si adopera per disattivare la trappola.

Percezione (CD facili): Il personaggio cerca di notare qualcosa che gli sia di aiuto per disattivare la trappola. L'uso di questa abilità non conta come successo o come fallimento ai fini della sfida, ma fornisce invece un bonus di +2 o una penalità di -2 alla successiva prova di Manolesta del personaggio.

Tenacia (CD moderate): Ogni personaggio del gruppo deve effettuare una prova di Tenacia a ogni turno come azione gratuita per resistere agli effetti debilitanti della trappola. L'uso di questa abilità non conta come successo o fallimento ai fini della sfida, ma un successo fornisce un bonus di +2 alle difese del personaggio contro l'attacco successivo della trappola, mentre un fallimento fornisce una penalità di -2 alle difese del personaggio contro l'attacco successivo della trappola.

Successo: Se un PG ottiene 6 successi prima di accumulare 3 fallimenti, disattiva la trappola e il gruppo non ne subirà più gli effetti.

Fallimento: Se un PG ottiene tre fallimenti prima di accumulare 6 successi, la trappola completa il suo ciclo. Questo potrebbe significare che la trappola esplode e infligge più danni, oppure che raggiunge il suo stato funzionale massimo e diventa più letale (incrementando i suoi bonus di attacco e i suoi danni) per il resto dell'incontro.

ENIGMI

Gli enigmi rappresentano un tipo di sfida particolare nel gioco di D&D, che mette alla prova le capacità dei giocatori al tavolo anziché quelle dei loro personaggi. Il combattimento pone una sfida tattica ai giocatori, molte trappole e sfide di abilità possono presentare qualche elemento tipico degli enigmi, ma richiedono anche molti tiri dei dadi volti a simulare le capacità dei personaggi. Un enigma, almeno generalmente parlando, funziona diversamente.

Inoltre, gli enigmi pongono ai giocatori una sfida che di solito non dipende dalla loro esperienza nel gioco. I giocatori più esperti sono avvantaggiati nelle situazioni di combattimento o nelle sfide di abilità, data la loro familiarità con le regole e le situazioni del gioco. Un enigma, a meno che non si basi invece sulla conoscenza del gioco, è accessibile a chiunque, da chi non ha mai giocato a D&D ai veterani più consumati. È per questo motivo che gli enigmi sono ottime sfide da proporre ai gruppi di gioco che contengono sia giocatori esperti che nuovi giocatori (sempre che i nuovi giocatori mostrino interesse e un minimo di abilità nei confronti degli enigmi). Gli enigmi sono un'opportunità che consente ai nuovi giocatori di inserirsi nel gioco sullo stesso piano degli altri.

La natura basilare degli enigmi, incentrata sulle capacità dei giocatori, è il motivo principale per cui alcuni li adorano e altri li detestano. I giocatori a cui piacciono gli enigmi e che sono di solito abili a risolverli sono ben lieti di affrontarne qualcuno nel corso di un'avventura. Altri giocatori non amano gli enigmi oppure si irritano al pensiero che il loro mago di 25° livello con Intelligenza 26 non riesca a risolvere una radice quadrata; per questi giocatori, gli enigmi sono inappropriati al gioco. Se il gruppo è composto per buona parte dalla seconda categoria di giocatori, è meglio tenersi alla larga dagli enigmi.

Come accade con tutti i tipi di sfide, è meglio non eccedere nell'uso degli enigmi. Un dungeon composto esclusivamente da un enigma dopo l'altro può essere divertente per un po' di tempo, ma presto i giocatori inizieranno a chiedersi se stanno giocando a D&D o alla Settimana Enigmistica. Il DM dovrebbe saper cogliere gli eventuali segni di frustrazione o di noia e porre rimedio fornendo qualche suggerimento o magari con un incontro di combattimento che interrompa le riflessioni del gruppo sull'enigma da risolvere.

UN ENIGMA È UN INCONTRO?

Anche se questa sezione sugli enigmi fa parte del capitolo relativo agli incontri di interazione, non è sempre detto che un enigma sia un incontro. Un incontro, per definizione, prevede un significativo rischio di fallimento. È possibile che un enigma si adatti a questa definizione, specialmente se è stato abbinato a una trappola o prevede un incontro di combattimento con un mostro, come ad esempio una sfinge. Altri enigmi, tuttavia, non sono incontri. Possono fungere da ostacoli sul cammino dei personaggi, ma è sempre possibile trovare dei percorsi alternativi per aggirarli. In genere, il DM può considerare un enigma un incontro se esiste un limite di tempo entro cui risolverlo, e se la mancata risoluzione entro quel periodo prevede seri rischi fisici o di altro tipo. In caso contrario, non si tratta di un incontro.

USARE GLI ENIGMI

Un enigma può essere un modo molto interessante di iniziare un'avventura. Il conte è stato rapito, e nella sua camera da letto viene rinvenuto un messaggio cifrato. Una profezia criptica spinge i personaggi a fare in modo che si compia (o a impedire che si compia). Una mappa sembra totalmente priva di senso finché i personaggi non la osservano allo specchio, nel qual caso scopriranno che conduce fino al dungeon. Una sfinge si è insediata su un passo di montagna e lascerà passare soltanto coloro che rispondono in modo esatto al suo enigma... e finora, nessuno c'è riuscito.

Più comunemente, gli enigmi possono svolgere la stessa funzione degli altri ostacoli e delle altre sfide nel gioco, compresi i mostri, i pericoli e le barriere fisiche: anch'essi si frappongono tra i personaggi e il loro obiettivo, e li costringono a trovare una soluzione o un percorso alternativo. Il forziere del tesoro non si aprirà finché i giocatori non collocano le pietre colorate nell'ordine esatto sulla griglia, secondo le indicazioni seguenti: ogni fila, ogni colonna e ogni sottosezione della griglia deve contenere soltanto una pietra di un determinato colore. La porta di un antico santuario si aprirà soltanto se qualcuno recita nove preghiere al dio a cui è stato dedicato il santuario, il cui nome è nascosto in un enigma. I minotauri hanno intrappolato i prigionieri nel cuore di un vasto labirinto.

Alcuni enigmi nascondono un messaggio importante che i personaggi devono scoprire, da "Il barone è in realtà un mind flayer" a "Dietro la terza porta non c'è nessuna trappola." Gli enigmi incentrati sulle parole funzionano bene per utilizzare messaggi nascosti, specialmente messaggi in codice, cercaparole (dove le lettere rimanenti formano un messaggio) e frasi a strisce.

Altri enigmi prevedono che i giocatori riescano a trovare la soluzione nel contesto dell'avventura. Conoscendo qualche dato riguardo ai tre figli dell'Imperatore Darvan il Folle e alle tre cripte al di sotto del palazzo imperiale in rovina, i personaggi devono scoprire quale figlio è stato seppellito della Cripta del Ripudiato, un enigma logico complesso.

LA PROVA "SCOPRI UN INDIZIO"

Un modo per incoraggiare un giocatore frustrato, convinto che il suo personaggio, essendo dotato di un alto punteggio di Intelligenza, dovrebbe essere in grado di risolvere l'enigma che egli personalmente non riesce a risolvere, può essere quello di chiedere al giocatore di effettuare delle prove di Intelligenza o varie prove di abilità per risolvere l'enigma. In caso di prova superata (si usa la tabella "Classe Difficoltà e danni per livello", pagina 42, tendendo verso le CD difficili), il giocatore ottiene un suggerimento: una piccola parte dell'enigma, una mossa esatta o un indizio che consenta di esaminare l'enigma da un diverso punto di vista.

Tipi di enigmi

Gli **indovinelli** sono una forma di enigma con una storia illustre, che risale fino alla leggenda greca della sfinge, per non parlare de *Lo Hobbit*. Il classico tipo di indovinello incentrato sulla formula "Chi sono?" consiste in pratica di una serie di indizi formulati in un linguaggio volutamente criptico. Per risolvere l'indovinello è necessario cogliere il significato meno ovvio delle parole dell'enigma.

> *Di giorno mi nascondo,*
> *Di notte scendo come la nebbia.*
> *Striscio nelle scatole chiuse*
> *E nel tuo pugno serrato.*
> *Mi vedi quando non vedi,*
> *Perché in realtà non esisto.*

I vari paradossi, giochi di parole e metafore nascondono la risposta giusta all'indovinello: l'oscurità.

I **messaggi cifrati** sono parole o frasi in cui le lettere sono state sostituite con altre lettere o simboli. Un messaggio cifrato facile che usa uno schema di sostituzione basilare è quello in cui ogni lettera dell'alfabeto è sostituita dalla lettera successiva (le A diventano B, le B diventano C, e così via). Quelli più difficili non usano schemi ben definiti ma scambiano le lettere secondo un metodo più casuale. Invece di altre lettere, è possibile usare rune o altri simboli per comporre il messaggio.

I **cercaparole** sono griglie di lettere che nascondono parole scritte orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente all'interno della griglia, in qualsiasi senso. Il DM può fornire ai giocatori una lista di parole da trovare, oppure utilizzare parole correlate a uno stesso tema (i nomi delle varie gemme, ad esempio) e costringere i giocatori a trovare tutte le parole di questo tipo da soli. I cercaparole possono nascondere un messaggio fornito dalle lettere che rimarranno quando tutte le altre parole saranno state trovate, o quando le stesse parole trovate saranno usate per comporre una frase.

Le **frasi a strisce** sono perfette per nascondere un messaggio. In una frase a strisce, un messaggio viene nascosto all'interno di una griglia, poi le lettere di ogni colonna vengono disposte in ordine alfabetico anziché lasciate nel loro ordine naturale. I giocatori devono riportare le lettere nel loro ordine originale per poter leggere il messaggio. Un acrostico è simile, ma le lettere del messaggio sono mescolate e ripartite tra varie parole. I giocatori dovranno decifrare degli indizi per identificare le parole, per poi far combaciare le lettere di quelle parole con le lettere del messaggio, usando una chiave numerica. Molti giornali pubblicano regolarmente degli acrostici.

I **cruciverba** sono enigmi a parole crociate, dove l'obiettivo è quello di collocare tutte le parole di una lista in una griglia di caselle simile a quella delle parole crociate pubblicate sui giornali. Le parole crociate possono nascondere un messaggio rivelato dai quadretti evidenziati sulla griglia, mentre un cruciverba funziona meglio come un ostacolo che i personaggi dovranno risolvere per poter proseguire oltre.

Un altro enigma comune facilmente adattabile per essere utilizzato come ostacolo è la **griglia numerica**. Al posto dei numeri, il DM può utilizzare una serie precisa di simboli, gemme colorate, monete o altri oggetti. Partendo da alcuni numeri o simboli già collocati, i giocatori hanno un obiettivo evidente: riempire la griglia in modo che ogni numero o simbolo compaia con esattezza soltanto una volta in ogni riga, in ogni colonna e in ogni sottosezione della griglia. (Una tipica griglia numerica è composta da 9 caselle per 9 e da nove sottosezioni da 3 x 3.)

In un **enigma logico**, i giocatori devono cercare una risposta usando degli indizi che escludano gradualmente tutte le altre possibilità fino a rimanere con un'unica risposta. Ad esempio:

> *L'imperatore Darvan il Folle aveva tre figli. Fieran, il maggiore, fu ucciso dalla mano di suo fratello. Madrash non conobbe furia. Delvan era il minore.*
>
> *I tre figli brandivano tre spade leggendarie, che furono sepolte assieme a loro. Il Cuore della Furia non fu mai toccata dalla mano di un giusto. L'Abbraccio della Notte non fu mai macchiata da sangue reale. Il Brivido della Morte uccise il capotribù orchesco Aruk.*
>
> *Una volta appreso tutto questo, gli avventurieri si trovano nell'anticamera della cripta che conduce alle cripte dei tre fratelli e leggono le scritte scolpite sulle porte. La Cripta del Ripudiato ospita i resti del figlio che uccise il fratello. La Cripta dell'Innocente ospita i resti del figlio senza colpe, che morì di vecchiaia. La Cripta del Giusto, che la notte non può oscurare, ospita i resti del figlio paladino.*
>
> *I personaggi devono scoprire quale figlio e quale spada sono custoditi nella Cripta del Ripudiato.*

Un esame attento degli indizi e l'uso della logica rivelerà che la Cripta del Ripudiato contiene i resti di Delvan, che usò il Cuore della Furia per uccidere suo fratello.

I **labirinti** sono i classici enigmi associati alle figure dei minotauri (grazie alla famosa leggenda greca), ma il DM dovrebbe usarli con cautela nelle avventure basate sui dungeon. Un'esplorazione costituita puramente da svolte e vicoli ciechi non è propriamente emozionante, e generalmente finisce per coinvolgere soltanto il DM e il giocatore che tiene la mappa. Se usato con cautela, e vivacizzato con mostri e trappole, un labirinto può rivelarsi un enigma molto efficace. In genere chi costruisce un dungeon erige un labirinto per impedire a qualcuno di uscire (come fece Dedalo per imprigionare il minotauro della leggenda), per proteggere qualcosa dagli intrusi, o come trappola, per impedire a coloro che vi entrano di uscirne. (Come trappola, un labirinto funziona bene soprattutto se l'entrata viene ostruita non appena i personaggi la oltrepassano, impedendo loro di tornare semplicemente sui propri passi.)

Progettare gli enigmi

A meno che il DM non sia particolarmente portato per creare enigmi o non sia un appassionato di questo genere, il modo migliore per includere degli enigmi in D&D è riciclarli spudoratamente da altre fonti. È possibile trovare interi scaffali di libri e riviste di enigmi in qualsiasi edicola o biblioteca, e anche Internet offre una riserva di enigmi pressoché illimitata. A volte è possibile usare gli enigmi esattamente nella versione esistente, mentre in altri casi un enigma funziona meglio se il DM lo modifica e lo personalizza per adattarlo all'ambientazione del gioco e al contesto dell'avventura.

Indovinelli

Molti degli indovinelli pubblicati appartengono a una cultura specifica o sono destinati ai bambini, oppure sono talmente famosi da non costituire alcuna sfida significativa per i giocatori. Tuttavia, non è difficile cambiare i dettagli di un indovinello per proporlo in modo diverso e renderlo più difficile da risolvere. Si prenda come esempio il classico indovinello della sfinge: "Cos'è che cammina con quattro gambe al mattino, due gambe al pomeriggio e tre gambe alla sera?"

Questo enigma è talmente noto che difficilmente potrà essere utilizzato così com'è all'interno di un'avventura. Ma se il DM cambia la metafora principale (le fasi del giorno) e trasforma l'idea di camminare con un numero diverso di gambe in qualcos'altro, può riuscire a camuffare l'indovinello.

A primavera, quattro colonne mi sorreggono,
una cupola splendente sopra la terra.
In estate, due colonne mi sorreggono,
una soglia che conduce al mistero.
In autunno, tre colonne si ergono sotto di me,
un tempio della Città Lucente.
D'inverno, le mie colonne si sbriciolano in polvere,
rovine della gloria di un tempo passato.

La risposta all'indovinello è sempre la stessa: l'uomo, che cammina carponi da bambino, cammina su due gambe nel fiore degli anni e usa un bastone per appoggiarsi durante la vecchiaia. Usare le stagioni invece delle fasi del giorno come metafora che rappresenti le età della vita è un cambiamento marginale, e consente di introdurre un quarto elemento per camuffare ulteriormente l'enigma. Invece di menzionare esplicitamente le gambe, come fa l'enigma originale, si usa la metafora delle colonne, assieme a una descrizione allegorica di ogni età della vita.

Quando un DM crea un indovinello da zero, i sinonimi e le metafore sono i migliori strumenti a sua disposizione. Deve partire dall'idea della risposta all'indovinello, che teoricamente dovrebbe essere un indizio correlato alla trama dell'avventura. Quindi compila una lista delle qualità possedute da quell'oggetto, e descrive ogni qualità in termini metaforici o volutamente criptici: ha creato in questo modo un indovinello pronto da utilizzare.

Messaggi cifrati

I messaggi cifrati sono gli enigmi più facili da creare. È possibile realizzarne uno semplicemente scegliendo uno schema generale, come ad esempio sostituire ogni lettera con un'altra collocata un certo numero di lettere più avanti nell'ordine alfabetico (e ricominciando da capo quando si arriva alla Z, naturalmente). Oppure stilando semplicemente una legenda, e assicurandosi di non usare la stessa lettera due volte (a meno che non si desideri rendere l'enigma particolarmente difficile). Se il DM trova dei messaggi cifrati già pubblicati che facciano uso di simboli di suo gradimento, può usare quei simboli per compilare il suo enigma. Una volta stabilita la legenda, basta trascrivere il messaggio secondo l'abbinamento lettere-simboli e fornire il risultato ai giocatori.

Cercaparole e cruciverba

Potrebbe essere difficile reperire dei cercaparole contenenti parole adatte al mondo in cui si muovono i personaggi di D&D, ma fortunatamente i cercaparole sono piuttosto facile da realizzare. Si parte con una griglia vuota (un qualsiasi pezzo di carta a quadretti) e si compila una lista di parole accomunate dallo stesso tema. Un possibile approccio è quello di utilizzare le parole che compongono il messaggio destinato a essere scoperto dai giocatori. Oppure è possibile usare i nomi delle gemme, dei mostri aberranti, o dei sovrani dell'antica dinastia di Bael Turath per una sfida particolarmente difficile (le parole sconosciute sono più difficili da notare rispetto a quelle comuni). Poi si collocano le parole nella griglia in ogni direzione (senza dimenticare le diagonali e la possibilità di inserirle alla rovescia). Si parte dalle parole più lunghe e si procede gradualmente fino alle più brevi. Se il DM desidera che i giocatori mettano assieme un messaggio con le lettere che non appartengono a nessuna parola, deve ricordarsi di lasciare spazio sufficiente per tali lettere. Una volta collocate tutte le parole, basta riempire i quadretti rimasti vuoti con le lettere del messaggio nascosto o con qualche lettera casuale.

La creazione di un cruciverba è una procedura analoga. In entrambi i tipi di enigmi bisogna disporre le parole di una lista in uno schema incrociato.

Frasi a strisce

È facile realizzare una frase a strisce. Innanzi tutto, si scrive il messaggio breve che si desidera usare come soluzione, poi si conta il numero di lettere che compone il messaggio. (Un messaggio più lungo di 120 lettere diventa piuttosto ostico da gestire.) Gli spazi e la punteggiatura non vanno calcolati, mentre le virgolette e gli apostrofi vanno conteggiati. Il numero di lettere viene poi diviso per 3 nel caso di un enigma facile, per 6 nel caso di un enigma veramente difficile o per un qualsiasi numero compreso tra questi due valori.

Poi si prende un foglio di carta a quadretti e si conta un numero di quadretti pari al nuovo numero ottenuto, arrotondando per eccesso. Si conta poi un numero di righe pari al numero utilizzato per dividere il totale, e

Enigmi e accessori

L'inclusione di un enigma in un'avventura è un'ottima occasione per utilizzare un accessorio (vedi pagina 25). Anche se si tratta soltanto di un indovinello scritto su un foglio di carta, è sempre qualcosa che i giocatori possono tenere in mano, esaminare e far circolare per il tavolo mentre tentano di risolverlo. A volte è possibile usare gli enigmi stessi come accessori: le scatole degli enigmi, i tangram e altri enigmi manipolabili sono un ottimo punto di partenza. È possibile acquistare uno schema vuoto su cui disegnare una mappa o scrivere un enigma, per poi smontarlo e sparpagliare i pezzi in parti diverse del dungeon (o perfino in dungeon diversi!). I negozi che vengono libri e giochi scolastici per bambini in genere offrono anche una vasta gamma di giochi a enigma ragionevolmente impegnativi anche per gli adulti.

infine si scrive il messaggio, inserendo una lettera in ogni quadretto e tracciando una linea di separazione tra i due quadretti laddove finisce una parola. Quando si giunge alla fine di una riga, si continua nel quadretto più a sinistra della riga sottostante. Una volta trascritto il messaggio, se rimangono dei quadretti vuoti alla fine dell'ultima riga, si anneriscono.

Sotto il messaggio si trascrivono le lettere di ogni colonna, disponendole in ordine alfabetico. Saranno queste lettere ad essere copiate su un altro foglio di carta da fornire ai giocatori.

Un acrostico è più difficile da creare, ma per chi sa come risolverli è una procedura piuttosto ovvia. La vera sfida sta nel trovare delle parole che usino tutte le lettere del messaggio originale, senza usare nessuna lettera due volte e senza lasciarne nessuna inutilizzata.

Griglie numeriche

Non c'è motivo di creare una griglia numerica da zero quando esistono già enigmi di questo tipo in abbondanza pronti per essere riciclati. L'enigma sembrerà più esoterico agli occhi dei giocatori se il DM sostituisce i numeri con simboli, gemme colorate da disporre in una griglia tracciata su una porta di pietra o lettere che compongono una parola di nove lettere (ricordando che la parola di nove lettere non deve mai contenere la stessa lettera due volte!) Come nel caso di un messaggio cifrato, il DM compila una legenda: ogni numero 1 sarà sostituito da una C, ad esempio. Se l'enigma va a comporre una parola in una riga o in una colonna, il DM potrebbe fornire ai giocatori un indizio che alluda a quella parola per aiutarli a risolvere l'enigma.

Enigmi logici

Gli enigmi logici sono piuttosto facili da adattare e riciclare. Se il DM trova un enigma in cui c'è bisogno di abbinare correttamente a tre bambini i rispettivi colori della maglietta e i rispettivi frutti preferiti, può trasformare ogni bambino nel figlio dell'Imperatore Darvan, ogni colore in una spada leggendaria e ogni frutto in una cripta. Il trucco sta nel trasformare gli indizi in modo appropriato.

In pratica, ogni indizio di un puzzle logico equivale a un fatto del tipo: "L'oggetto A non è collegato all'oggetto 2", dove A può essere sia una cripta che un frutto e 2 può essere una spada o un colore. A volte, un enigma usa invece un'affermazione positiva ("l'oggetto A è collegato all'oggetto 2"), ma in questo modo l'enigma diventerà più facile. Se si riducono gli indizi dell'enigma di esempio a questa forma basilare, trasformarli in qualcos'altro sarà più facile.

Il lato divertente di un enigma logico consiste nel modo in cui viene inserito all'interno dell'avventura. A differenza dell'enigma pubblicato in una rivista, gli indizi non devono essere necessariamente forniti in modo ordinato e nella stessa occasione: l'intera avventura potrebbe basarsi sul recupero degli indizi sparsi in varie antiche biblioteche e complessi in rovina. È possibile usare la struttura di un enigma logico per costruire un'avventura simile a un giallo, in cui personaggi metteranno assieme gli indizi e scopriranno un assassino, un movente e un complice.

Enigmi come sfide di abilità

Una voce echeggia dall'interno della statua con tono gelido e remoto. "Quali sono le quattro virtù di Keblor Kest? Rispondete ora, prima che il tempo si esaurisca!"

È possibile anche presentare un enigma come una sfida di abilità. In questo esempio, i PG effettuano le prove di abilità appropriate per simulare il ragionamento dei loro personaggi riguardo agli indizi forniti dell'enigma. Se ottengono il numero indicato di successi prima di accumulare troppi fallimenti, risolvono l'enigma e ottengono la ricompensa. Se invece accumulano prima troppi fallimenti, non riescono a risolvere l'enigma e devono subire le conseguenze del fallimento.

Preparazione: Per aprire la porta di una camera segreta, i PG devono risolvere l'enigma della statua. Dopo ogni risposta giusta, la voce afferma, "Bene, voi ricordate la grandezza di Keblor." Dopo ogni fallimento, la voce tuona "Voi non sapete nulla della grandezza di Keblor, e il tempo scorre!"

Livello: Pari al livello del gruppo.

Complessità: 1 (richiede 4 successi prima di 2 fallimenti).

Abilità primarie: Arcano, Intuizione, Religione, Storia.

Arcano (CD moderate): Il personaggio si appella ai suoi studi di conoscenze magiche per ricordare una delle quattro virtù.

Intuizione (CD moderate): Il personaggio cerca di individuare qualcosa che possa essere di aiuto al resto del gruppo. L'uso di questa capacità non conta come successo o fallimento ai fini della sfida, ma fornisce invece un bonus di +2 o una penalità di -2 alla successiva prova di Arcano, Religione o Storia del personaggio successivo.

Religione (CD facili): Essendo Keblor una figura religiosa di spicco, questa abilità offre il modo più facile di risolvere l'enigma della statua. Il personaggio si appella ai suoi studi religiosi per ricordare una delle quattro virtù.

Storia (CD difficili): Il personaggio si appella ai suoi studi di storia per ricordare qualche dettaglio dimenticato relativo alle quattro virtù di Keblor Kest.

Successo: Se i PG ottengono 4 successi prima di accumulare 2 fallimenti, il gruppo risolve l'indovinello e la statua scorre da un lato per rivelare l'ingresso alla camera segreta.

Fallimento: Se i PG accumulano 2 fallimenti prima di raggiungere 4 successi, il gruppo non riesce a risolvere l'enigma prima che il tempo si esaurisca. La statua si anima e attacca il gruppo. Ha inizio un incontro di combattimento.

TRAPPOLE E PERICOLI

Un passo falso in una tomba antica attiva una serie di falci semoventi in grado di tagliare le armature e le ossa. Le liane apparentemente innocue che pendono dall'entrata di una caverna afferrano e strangolano chiunque provi a farsi strada oltre di esse. Un esile ponte di pietra attraversa una fossa piena di acido sibilante e ribollente. Nel gioco di D&D, i mostri sono soltanto una tra le molte sfide a cui gli avventurieri devono far fronte.

Se qualcosa può danneggiare il gruppo ma non è un mostro, allora è una trappola o un pericolo.

TRAPPOLA O PERICOLO?

Qual è la differenza tra una trappola e un pericolo? Le trappole sono costruite con l'intento di danneggiare, incalzare od ostacolare gli intrusi. I pericoli possono essere di origine naturale o soprannaturale, ma in genere non hanno uno scopo ostile dichiarato come nel caso delle trappole. Anche se il tipo di rischio è lo stesso, una fossa scavata dai goblin e coperta da un tratto di falso pavimento è una trappola, mentre un profondo baratro che separa in due parti la caverna di un troglodita costituisce un pericolo.

Le trappole generalmente sono nascoste e il loro pericolo risulta apparente soltanto quando qualcuno riesce a scoprirle tramite sensi acuti o vi finisce sopra. La minaccia di un pericolo solitamente è palese e la sua sfida viene percepita dai sensi (a volte troppo tardi) o prevista da coloro che conoscono bene i pericoli dell'ambiente.

Ciò che accomuna le trappole e i pericoli sono la minaccia che entrambi costituiscono, sia per gli avventurieri che per i mostri. A causa di questa somiglianza, le trappole e i pericoli fanno uso di regole, convenzioni e presentazioni simili.

PERCEPIRE TRAPPOLE E PERICOLI

Quando il gruppo si trova entro la linea di visuale di una trappola, il DM confronta la prova di Percezione passiva di ogni personaggio con la CD delle trappole presenti nella stanza. Un PG la cui prova passiva sia pari o superiore alla CD nota la trappola o un aspetto rilevante della trappola. Anche altre abilità potrebbero consentire ai PG di notare una trappola o di identificare un pericolo, come ad esempio Dungeon o Natura.

Naturalmente, i PG possono sempre effettuare una prova di Percezione attiva con un'azione minore per trovare eventuali trappole sfuggite alla prova di Percezione passiva. In genere i PG decidono di effettuare una prova di Percezione attiva quando un qualche aspetto della trappola diventa apparente.

ATTIVARE TRAPPOLE E PERICOLI

Le trappole e i pericoli agiscono senza un barlume di intelligenza, quindi il loro comportamento è prevedibile, anche se a volte può apparire casuale. Una trappola costruita per scattare quando si verificano certe condizioni (un personaggio che poggia il piede su una pietra sensibile alla pressione, o un gruppo di intrusi che entra nel tempio malvagio senza portare il simbolo sacro dedicato alla divinità). Una volta attivate, le trappole attaccano o si mettono in funzione e tirano per l'iniziativa, agendo a ogni round nell'ordine di iniziativa.

ATTACCHI ED EFFETTI

L'attacco di una trappola è limitato soltanto dall'immaginazione del suo creatore. Una lama può scorrere orizzontalmente in mezzo al corridoio, sferrando attacchi in mischia. Un getto di fiamme può generare una propagazione ravvicinata. Un cumulo di detriti che cade dal soffitto genera un'emanazione ad area. Una raffica di frecce che parte dalla parete opposta effettua una serie di attacchi a distanza. Gli attacchi delle trappole utilizzano le stesse regole relative agli attacchi delle creature, ma gli attacchi a distanza e ad area delle trappole non provocano attacchi di opportunità.

NEUTRALIZZARE TRAPPOLE E PERICOLI

Sebbene il modo migliore di neutralizzare una trappola o un pericolo sia evitarlo, non sempre questo è possibile. Quindi ai personaggi rimangono tre opzioni per neutralizzare l'ostacolo: romperlo, disattivarlo o superarlo in astuzia.

Distruggere una trappola o un pericolo con un'arma o con degli attacchi spesso è difficile, se non addirittura impossibile: le frecce di una trappola in genere sono protette da pareti o scudi, le trappole magiche tendono a saltare in aria se qualcuno le attacca, e contro un enorme macigno che avanza rotolando per il corridoio c'è ben poco da fare. Tuttavia, attaccare e distruggere una trappola potrebbe essere il modo migliore per sconfiggerla quando il tempo a disposizione è poco.

Molte trappole possono essere disattivate o ritardate tramite l'abilità Manolesta. Altre abilità o caratteristiche possono fungere da supporto alla prova di Manolesta. Quando un personaggio ritarda una trappola, la trappola in questione smette di funzionare per un certo periodo di tempo (fino alla fine del turno successivo del personaggio, con una probabilità del 50% che si riattivi a ogni round dopo quel momento). Una trappola disattivata resta invece inutilizzabile finché qualcuno non si impegna a ripararla o a ripristinarla. Finché la trappola è ritardata o disattivata, è considerata assente a tutti gli effetti.

È possibile superare in astuzia una trappola o un pericolo. Individuare la posizione di una trappola ed evitare i punti di pressione da premere per farla scattare è il modo migliore per riuscirci, ma a volte è possibile applicare metodi più sottili e interessanti. Molte trappole prevedono varie contromisure oltre alla distruzione, al ritardo o alla disattivazione, che consentono a quasi tutti i personaggi di ingannarle o perfino di sconfiggerle.

COLLOCARE TRAPPOLE E PERICOLI

Le trappole e i pericoli possono essere collocate in un incontro allo stesso modo di un mostro aggiuntivo. Ad ogni trappola o pericolo è assegnato un livello (e un valore in PE appropriato a quel livello), in modo che il DM possa stabilire facilmente la ricompensa prevista per la sconfitta della trappola, qualora essa venga utilizzata come parte di un incontro assieme a dei mostri. Ad esempio, un incon-

tro per cinque PG di 10° livello potrebbe comprendere quattro mostri di 10° livello e una trappola di 10° livello. Se sconfiggono la trappola, i PG guadagneranno 500 PE, proprio come se avessero sconfitto un altro mostro.

Ruoli delle trappole e dei pericoli

Anche se le trappole e i pericoli possono prendere il posto di un mostro in un incontro ideato dal DM, restano comunque qualcosa di diverso. Attaccano diversamente, i loro effetti possono essere debilitanti e possono essere difficili da notare, almeno all'inizio. Quello che le trappole e i pericoli generalmente non fanno è scegliere tra vari attacchi, muoversi in una posizione vantaggiosa o scegliere il loro bersaglio. Inoltre, solitamente non effettuano nessuna azione che non sia stata strettamente definita dalla loro costruzione o dalla loro natura. Questa è la differenza fondamentale tra una trappola, un pericolo e un mostro.

A causa di queste differenze, le trappole e i pericoli hanno i loro ruoli specifici, che possono vagamente corrispondere ai ruoli dei mostri. Tali ruoli, proprio come i ruoli dei mostri, servono a fornire al DM un'idea di come ogni trappola o pericolo dovrebbe funzionare all'interno di un incontro, come tenderà ad agire e come potrebbe interagire con il terreno e con i mostri circostanti. Esistono quattro ruoli delle trappole: appostata, interdizione, ostacolo e propagante.

Appostata

Le trappole appostate attaccano e poi scompaiono o si dissipano, rivelandosi più difficili da attaccare o da neutralizzare. Un pendolo che colpisce e poi scompare nel muro a ogni round, strane scintille di energia provenienti dalla Coltre Oscura che danneggiano la forza vitale delle creature vicine e poi svaniscono per qualche istante sono tipici esempi di trappole appostate.

Le trappole appostate svolgono lo stesso ruolo dei mostri appostati. Attaccano e poi si spostano, e possono essere difficili da neutralizzare senza uno sforzo ben congegnato da parte dei personaggi.

Interdizione

Una trappola o un pericolo a interdizione funziona come un allarme: allerta le guardie o i mostri vicini, danneggiando al contempo i personaggi che l'hanno attivata. Una interdizione attacca all'inizio dell'incontro, infliggendo danni o altri effetti e dando l'allarme. Poi, alcune interdizioni continuano ad attaccare e a suonare l'allarme, mentre altre, una volta svolta la loro azione iniziale, diventano inattive.

Una interdizione può fungere da complemento a vari tipi di ruoli di mostri, ma solitamente funziona meglio unitamente a un gruppo di soldati, di controllori o di appostati. Fornisce a quei mostri tempo a sufficienza per organizzare le difese contro degli intrusi che sono già stati indeboliti dalla trappola.

Ostacolo

Come suggerisce il nome, una trappola o un pericolo di tipo ostacolo impedisce i movimenti e potrebbe stordire o frastornare le creature per rallentarle ulteriormente. Gli ostacoli sono barriere o pericoli che i personaggi possono oltrepassare, ma non senza qualche sforzo o senza subire qualche danno (o entrambe le cose). I quadretti elettrificati di un pavimento che può essere oltrepassato soltanto risolvendo un enigma, i glifi magici che devono essere decifrati ed evitati tramite l'abilità Arcano o una serie di saracinesche che si chiudono a scatto per costringere gli intrusi a seguire un certo percorso in un labirinto sono tipici esempi di trappole a ostacolo.

Gli ostacoli fungono da complemento per i bruti e gli schermagliatori. Gli ostacoli attentamente collocati consentono ai bruti di controllare meglio il campo di battaglia e agli schermagliatori di sfruttare al massimo le loro già notevoli opzioni di movimento. Queste minacce possono rivelarsi estremamente potenti se usate unitamente ai soldati e ai controllori, dal momento che la loro stessa presenza può rafforzare ulteriormente il controllo del campo di battaglia tipico di quei due ruoli.

Propagante

Se una trappola o un pericolo creano aree di effetto danneggianti o se attaccano molteplici bersagli da una certa distanza in modo regolare e programmato, si tratta di trappole o pericoli propaganti. Le trappole che scagliano armi da lancio, generano propagazioni esplosive a ogni round o scagliano effetti magici da una torretta incantata sono tutte trappole propaganti.

Le trappole propaganti spesso svolgono un ruolo simile a quello dei mostri artiglieri, ma possono anche funzionare da cuscinetto per i mostri appartenenti ad altri ruoli. Dal momento che la maggior parte delle trappole è più difficile da danneggiare rispetto ai mostri, le trappole propaganti possono costituire una prima o una seconda linea di difesa che offre protezione ai mostri artiglieri o controllori.

Trappole d'elite e solitarie

Proprio come i mostri, anche le trappole possono essere progettate in versioni d'elite o solitarie. È relativamente facile convertire una qualsiasi trappola o pericolo in una versione d'elite con qualche rapida modifica agli attacchi e alle CD. Molte delle trappole e dei pericoli presentati in questa sezione comprendono all'interno

Soluzioni improvvisate

C'è sempre più di un modo per affrontare una trappola o un pericolo. Anche le trappole meglio congegnate possono nascondere una falla di progettazione che i giocatori potrebbero sfruttare per neutralizzarla. A volte il modo migliore o più divertente per neutralizzare una trappola o un pericolo sono frutto di un lampo di genio verificatosi durante il gioco.

Il DM non deve mai dimenticare la prima regola dell'improvvisazione: cercare di non dire di no. Quando un giocatore suggerisce una contromisura plausibile per una trappola, anche se quella possibilità non è prevista nella presentazione della trappola, il DM dovrebbe riuscire a individuare il modo migliore per risolvere quell'azione usando le regole: una prova di abilità o di caratteristica alla CD appropriata, un attacco o l'uso di un potere. Può sempre usare le CD incluse nella descrizione della trappola come CD di esempio da applicare ad altre abilità o caratteristiche.

In breve, il DM dovrebbe sempre trovare un modo per ricompensare chi usa la testa rapidamente e in modo divertente quando ha a che fare con trappole e pericoli. Superare in astuzia una trappola, un pericolo o un nemico (o perfino il DM) è divertente per i giocatori, e il gioco dovrebbe sempre e innanzi tutto risultare divertente.

della presentazione vari modi in cui il DM può aggiornarle alla versione d'elite.

D'altro canto, le trappole e i pericoli solitari sono cose rare e complesse che solitamente hanno luogo soltanto come sfide di abilità.

Usare trappole e pericoli

Ancora più dei mostri, le trappole e i pericoli richiedono di essere collocate e gestite in modo sofisticato. Alcune trappole e pericoli si comportano proprio come dei mostri all'interno di un incontro, attaccando al loro turno nell'ordine di iniziativa. Altri attaccano una volta, solitamente quando i personaggi vi capitano sopra. Alcune funzionano addirittura come sfide di abilità e richiedono vari successi per essere sconfitte prima che accada qualcosa di grave.

Esempi di trappole e pericoli

Fossa con Pavimento Falso Livello 1 Interdizione
Trappola 100 PE

Al centro della sala è stata nascosta una fossa celata. Un'asse di legno ricoperta di pietre lastricate è regolata per cedere quando una creatura vi cammina sopra, facendola cadere in una fossa profonda 3 metri.

Trappola: Una sezione del pavimento di 2 quadretti per 2 cela una fossa profonda 3 metri.

Percezione

- CD 20: Il personaggio nota le false pietre lastricate che nascondono la fossa.

Attivazione

La trappola attacca quando la creatura entra in uno dei quattro quadretti della trappola.

Attacco

Reazione immediata **Mischia**
Bersaglio: La creatura che ha attivato la trappola.
Attacco: +4 contro Riflessi
Colpito: Il bersaglio cade nella fossa, subisce 1d10 danni, e cade in posizione prona.
Mancato: Il bersaglio torna nell'ultimo quadretto che occupava e termina la sua azione di movimento immediatamente.
Effetto: Il falso pavimento si apre e la fossa non è più celata.

Contromisure

- Un personaggio adiacente può attivare la trappola con una prova di Manolesta con CD 10 (azione standard). Il pavimento cade nella fossa.
- Un personaggio adiacente può disattivare la trappola con una prova di Manolesta con CD 25. Il pavimento diventa sicuro.
- Un personaggio che supera una prova di Atletica (CD 11, o CD 21 senza rincorsa) può saltare oltre la fossa.
- Un personaggio può scalare le pareti della fossa per uscirne con una prova di Atletica con CD 15.

Aggiornamento a versione d'elite (200 PE)

Le CD di Manolesta e Percezione aumentano di 2. La fossa è profonda 6 metri ed è piena di spuntoni avvelenati. Se un personaggio cade nella fossa, subisce 3d10 danni + 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Frana Livello 1 Appostata
Pericolo 100 PE

Una massa di rocce cade dall'alto.

Pericolo: Le rocce rotolano fino a un quadretto bersaglio ed effettuano un attacco a emanazione 3.

Percezione

I personaggi non possono usare Percezione per individuare questo pericolo.

Abilità aggiuntive: Dungeon o Natura

Una prova di Dungeon o Natura con CD 20 consente di notare che la formazione rocciosa è instabile.

Iniziativa +3

Attivazione

L'attivazione di una frana può essere casuale, provocata dalle azioni di altri o stabilita anzitempo. Quando viene attivata, la frana tira per l'iniziativa. Tra il momento dell'attivazione e l'attacco della frana, i personaggi entro l'area capiscono che sta per cadere una frana e quali quadretti influenzerà.

Attacco

Reazione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersagli: Le creature entro l'emanazione
Attacco: +4 contro Riflessi
Colpito: 2d6 + 2 danni
Mancato: Danni dimezzati
Mantenere standard: La frana continua per 1d4 round. L'area dell'emanazione è considerata terreno difficile durante e dopo la frana.

Contromisure

- Un personaggio entro l'area può sfruttare gli eventuali varchi naturali nello smottamento per evitare danni, se riesce a superare una prova di Dungeon o Natura con CD 25. In caso di prova superata, un personaggio subisce danni dimezzati (o nessun danno se l'attacco manca).

Morsa di Lance Livello 2 Ostacolo
Trappola 125 PE

Una serie di lance nascoste spunta all'improvviso dal pavimento, in reazione alla pressione su una pietra. Le singole piastre di attivazione e i congegni che fanno scattare le lance sono collegate a un pannello che fa uso di una chiave, situato sul muro vicino.

Trappola: Cinque quadretti all'interno della stanza contengono varie lance nascoste che scattano verso l'alto quando vengono attivate.

Percezione

- CD 20: Il personaggio nota le piastre di attivazione.
- CD 25: Il personaggio nota il pannello di controllo nascosto.

Attivazione

La trappola, collocata in cinque quadretti casuali all'interno della stanza, attacca quando una creatura entra in uno dei quadretti di attivazione o vi inizia il proprio turno. Quando la trappola viene attivata, tutte e cinque le lance scattano verso l'alto allo stesso tempo e attaccano chiunque si trovi su un quadretto di attivazione.

Attacco

Azione di opportunità **Mischia**
Bersaglio: Tutte le creature situate sui quadretti bersaglio quando la trappola si attiva.
Attacco: +7 contro CA
Colpito: 1d8 + 3 danni

Contromisure

- Un personaggio che supera una prova di Atletica (CD 6 o CD 11 senza rincorsa) può saltare oltre un singolo quadretto contenente una piastra a pressione.
- Un personaggio adiacente può disattivare una piastra di attivazione con una prova di Manolesta con CD 25.
- Una creatura adiacente al pannello di controllo può disattivare l'intera trappola con una prova di Manolesta con CD 20.
- Una prova di Dungeon con CD 20 conferisce al gruppo un bonus di +2 alle prove di Manolesta per ritardare o disattivare la trappola.
- Un personaggio può preparare un'azione per attaccare le lance (CA 13, altre difese 10; pf 10). Quando le lance di un quadretto vengono distrutte, quella piastra di attivazione diventa inutile.
- Un personaggio può attaccare una piastra di attivazione o il pannello di controllo (CA 12, altre difese 10; pf 30; resistenza 5 a tutti i danni). Una piastra di attivazione diventa inutile; se viene distrutto il pannello di controllo, l'intera trappola viene disattivata.

Aggiornamento a versione d'elite (250 PE)

Il numero di quadretti coperti dalla trappola aumenta a 10 e la CD delle prove di Manolesta e Percezione aumenta di 2.

Spore della Rovina Livello 3 Ostacolo
Pericolo 350 PE

Queste distese di grossi funghi a cappello largo sono presenti solitamente nelle caverne naturali più grandi o nelle aree contaminate dalla Coltre Oscura; ogni fungo può arrivare a misurare anche 90 cm di altezza. Se disturbato, emana una nuvola di spore micidiali.

Pericolo: Le spore della rovina occupano un quadretto (che viene considerato terreno difficile). Quando vengono attivate, si leva una nube di spore.

Percezione

Non è necessaria alcuna prova per notare i funghi.

Abilità aggiuntiva: Dungeon

- CD 20: Il personaggio riconosce i funghi e sa che possono emettere le spore della rovina.

Attivazione

Quando una creatura entra in un quadretto di spore della rovina, oppure se dà un calcio o urta i funghi da un quadretto adiacente, il fungo emette una nube di spore. Un personaggio sanguinante all'interno dell'emanazione iniziale o che inizi il proprio turno in una nube di spore della rovina subisce l'attacco del veleno.

Attacco

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: La creatura sanguinante entro l'emanazione

Attacco: +6 contro Tempra

Colpito: 1d10 danni da veleno e 5 danni continuati da veleno (tiro salvezza termina).

Effetto: La nube fornisce occultamento alle creature al suo interno. La nube permane fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti. Quando una chiazza di spore della rovina emana una nube, non può più farlo per le 24 ore successive.

Contromisure

- Un personaggio può entrare in un quadretto di spore della rovina senza attivare la nube superando una prova di Dungeon con CD 25. Il movimento del personaggio deve terminare nel quadretto delle spore della rovina.

Aggiornamento a versione d'elite (700 PE)

- Le CD delle prove di Dungeon aumentano di 2.
- I danni aumentano a 3d10 danni da veleno e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Torretta Magica con Balestra Livello 3 Propagante
Trappola 150 PE

Un paio di torrette corazzate dotate di balestra calano dal soffitto sul lato opposto della stanza e tempestano di quadrelli gli intrusi.

Trappola: Due attacchi con balestra a ogni round alla loro iniziativa, dopo l'attivazione.

Percezione

- CD 20: Il personaggio nota le piastre di attivazione.
- CD 25: Il personaggio nota l'ubicazione delle torrette nascoste.
- CD 25: Il personaggio nota l'ubicazione del pannello di controllo nascosto.

Iniziativa +3

Attivazione

La trappola si attiva e tira per l'iniziativa quando un personaggio entra in uno dei quattro quadretti di attivazione nella stanza.

Attacco

Azione standard **Distanza 10**

Bersagli: Ogni balestra attacca un intruso. Distingue magicamente gli intrusi dagli abitanti nativi del dungeon.

Attacco: +8 contro CA

Colpito: 2d8 + 3 danni

Contromisure

- Se un personaggio supera una prova di Atletica (CD 6 o CD 11 senza rincorsa) può saltare oltre un singolo quadretto contenente una piastra di attivazione.
- Un personaggio adiacente può disattivare una piastra di attivazione superando una prova di Manolesta con CD 25.
- Attaccare una piastra di attivazione (CA 12, altre difese 10) serve soltanto ad attivare la trappola.
- Un personaggio può attaccare una torretta (CA 16, altre difese 13; pf 38). Una torretta distrutta smette di attaccare.
- Un personaggio può prendere parte a una sfida di abilità per disattivare il pannello di controllo. Manolesta CD 20. Complessità 2 (6 successi prima di 3 fallimenti). Se il personaggio vince la sfida, disattiva la trappola. Se la perde, il pannello di controllo esplode (propagazione ravvicinata 3, 2d6 + 3 danni a tutte le creature entro la propagazione) e la trappola rimane attiva.

Aggiornamento a versione d'elite (300 PE)

La CD delle prove di Manolesta e Percezione aumenta di 2. Il numero di torrette presenti aumenta a 4.

Falci Oscillanti Livello 4 Appostata
Trappola 175 PE

Alcune falci oscillanti dondolano dal soffitto della stanza, seguendo un percorso apparentemente casuale e menando colpi letali a intervalli di 1,5 metri.

Trappola: Ogni fila di quadretti nella stanza è coperta dalla lama di una falce. Al suo turno, una lama attraversa una fila di quadretti a caso, attaccando tutte le creature presenti.

Percezione

- CD 17: Il personaggio nota alcuni tagli profondi sul pavimento del dungeon, a intervalli di 1,5 metri.
- CD 22: Il personaggio nota alcuni solchi sottili e profondi sul soffitto della stanza, in corrispondenza dei tagli analoghi sul pavimento. Se un personaggio supera una prova di Dungeon con CD 15, riconosce che questi sono i segni tipici di una trappola a falci oscillanti.
- CD 22: Il personaggio scorge le piastre di pressione all'ingresso della stanza.
- CD 27: Il personaggio nota il pannello di controllo nascosto, se si trova entro la linea di visuale.

Iniziativa +6

Attivazione

La trappola tira per l'iniziativa quando una creatura entra in uno dei sei quadretti contenenti piastre a pressione, situati all'ingresso della stanza, Come azione standard, una creatura può attivare la trappola usando il pannello di controllo situato al lato opposto della stanza, se dispone della chiave giusta.

Attacco

Azione standard **Mischia**

Bersagli: Tutte le creature in una fila di quadretti. Il DM tira casualmente ad ogni round per determinare quale fila sarà colpita dall'attacco della trappola.

Attacco: +9 contro CA

Colpito: 2d8 + 4 danni e attacco secondario

Attacco secondario: +7 contro Tempra

Colpito: Il bersaglio viene spinto di 1 (nella direzione del movimento della lama), cade a terra prono e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Contromisure

- Se un personaggio supera una prova di Dungeon con CD 22 come azione minore, può determinare la fila di quadretti che verrà attaccata dalla trappola al turno successivo.
- Un personaggio può preparare un'azione per attaccare una lama oscillante (CA 15, altre difese 12; pf 48). Una volta distrutta una lama, quella fila di quadretti non è più soggetta agli attacchi.
- Un personaggio può prendere parte a una sfida di abilità per disattivare il pannello di controllo. Manolesta CD 22. Complessità 1 (4 successi prima di 2 fallimenti). In caso di successo, la trappola viene disattivata. In caso di fallimento, 1d4+1 lame attaccheranno a ogni round.

Aggiornamento a versione d'elite (350 PE)

Due lame attaccano a ogni round, a conteggi di iniziativa separati. I nemici dei personaggi conoscono la logica con cui le lame attaccano ed evitano le file che le lame attaccheranno.

Lame Turbinanti — Livello 5 Ostacolo
Trappola — 200 PE

Varie lame escono dai loro compartimenti nascosti e iniziano a roteare selvaggiamente per tutta la stanza.

Trappola: Il congegno delle lame turbinanti emerge dal suo vano e inizia a ruotare come una trottola, muovendosi rapidamente in direzioni casuali e attaccando a ogni round.

Percezione
- CD 22: Il personaggio nota le piastre di attivazione lungo la stanza.
- CD 27: Il personaggio nota il pannello di controllo nascosto.

Iniziativa +7 **Velocità** 4

Attivazione
Quando un personaggio entra in un quadretto di attivazione, il congegno delle lame turbinanti esce e attacca.

Attacco
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersagli: Tutte le creature entro l'emanazione
Attacco: +10 contro CA
Colpito: 3d8+3 danni

Contromisure
- Un personaggio può prendere parte a una sfida di abilità per disattivare il pannello di controllo. Manolesta CD 22. Complessità 2 (6 successi prima di 3 fallimenti). In caso di successo, la trappola viene disattivata. In caso di fallimento, le lame turbinanti agiscono due volte in un round (si tira una seconda iniziativa per la trappola).
- Un personaggio può attaccare il congegno delle lame turbinanti (CA 16, altre difese 13; pf 55; resistenza 5 a tutti i danni) o il pannello di controllo (CA 14, altre difese 11; pf 35; resistenza 5 a tutti i danni). Distruggendo l'uno o l'altro, l'intera trappola viene disattivata.

Lastra di Ghiaccio Insidioso — Livello 5 Ostacolo
Pericolo — 200 PE

Una lastra di ghiaccio viscido costituisce un ostacolo pericoloso.

Pericolo: Questa lastra di ghiaccio sottile copre 10 quadretti contigui, rendendoli quadretti di terreno difficile.

Percezione
Non è necessaria alcuna prova per notare il ghiaccio.
Abilità aggiuntiva: Natura
- CD 22: Il personaggio identifica i quadretti di ghiaccio insidioso.

Attivazione
Il ghiaccio attacca quando una creatura entra in un quadretto di ghiaccio insidioso o vi inizia il proprio turno. Attacca anche quando una creatura si rialza in piedi da posizione prona su un quadretto di ghiaccio insidioso.

Attacco
Azione di opportunità **Mischia**
Bersaglio: La creatura sul ghiaccio
Attacco: +8 contro Riflessi
Colpito: 1d6+2 danni e il bersaglio cade a terra prono. Se la creatura è già prona, non subisce danni ma il suo turno si conclude immediatamente.

Contromisure
- Con una prova di Acrobazia con CD 27 e un'azione di movimento, un personaggio può entrare in un quadretto di ghiaccio insidioso senza rischiare di cadere. Se la prova fallisce o se il personaggio si muove di più di 1 quadretto, il ghiaccio attacca.

Aggiornamento a versione d'elite (400 PE)
- Le prove di Natura e i modificatori all'attacco aumentano di 2.
- Le dimensioni della lastra aumentano a 20 quadretti.

Muro di Dardi Avvelenati — Livello 6 Propagante
Trappola — 250 PE

Una raffica di dardi parte da una parete, trasformando la stanza in un pericolo mortale.

Trappola: A ogni round al suo conteggio di iniziativa, la trappola scaglia una raffica di dardi che attacca casualmente 2d4 bersagli entro gittata.

Percezione
- CD 22: Il personaggio nota i piccoli fori sulle pareti.
- CD 27: Il personaggio nota il filo teso di attivazione.

Iniziativa +7

Attivazione
Quando un personaggio tende il filo di attivazione collocato all'ingresso della camera, la trappola tira per l'iniziativa.

Attacco
Azione standard **Distanza 20**
Bersagli: 2d4 bersagli entro gittata
Attacco: +11 contro CA
Colpito: 1d8+2 danni e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Contromisure
- Un personaggio adiacente può disattivare il filo teso superando una prova di Manolesta con CD 30.
- Se un personaggio si muove soltanto di 1 quadretto in un turno, ottiene un bonus di +5 alla CA contro gli attacchi dei dardi.

Aggiornamento a versione d'elite (500 PE)
- Le CD delle prove di Manolesta e Percezione aumentano di 2.
- La trappola scaglia 4d4 dardi che infliggono 1d8+2 danni e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Glifo di Interdizione Livello 7 Interdizione
Trappola 300 PE

Un glifo nascosto dietro la porta inizia improvvisamente a risplendere e poi esplode quando qualcuno tenta di aprirla.

Trappola: Un glifo magico protegge un portale, pronto a emettere un'esplosione di furia arcana quando la trappola viene attivata.

Percezione
- CD 28: Il personaggio nota il glifo.

Abilità aggiuntiva: Arcano
- CD 24: Il personaggio nota il glifo e fornisce un bonus di +2 alle prove di Manolesta effettuate per disattivarlo.

Attivazione
Quando una creatura cerca di aprire la porta protetta dal glifo o di oltrepassarla, il glifo esplode.

Attacco
Reazione immediata **Emanazione ravvicinata 3**
Bersagli: Tutte le creature entro l'emanazione
Attacco: +10 contro Riflessi
Colpito: Il glifo può essere progettato per generare uno dei seguenti effetti:
- 4d6+4 danni da fuoco e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina)
- 4d6+4 danni da freddo e bersaglio immobilizzato (tiro salvezza termina)
- 4d6+4 danni da tuono e bersaglio frastornato (tiro salvezza termina)
- 4d6+4 danni da fulmine e bersaglio frastornato (tiro salvezza termina)
- 4d6+4 danni da acido e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina)
- 4d6+4 danni necrotici e penalità di -2 agli attacchi (tiro salvezza termina)
- 4d6+4 danni radiosi e bersaglio accecato (tiro salvezza termina)

Contromisure
- Un personaggio adiacente può disattivare il glifo con una prova di Manolesta con CD 28.

Aggiornamento a versione d'elite (600 PE)
- Le CD di Arcano, Manolesta e Percezione aumentano di 4.
- All'attacco del glifo si aggiunge:

Effetto secondario: 4d6+4 danni dello stesso tipo dei danni originali del glifo.

Roveto di Spine Pugnale Livello 7 Ostacolo
Pericolo 300 PE

I roveti di spine pugnale, presenti nelle foreste più fitte e nella Selva Fatata, sono un vegetale sanguinario che alcuni nobili senza cuore usano per proteggere i terreni delle loro tenute.

Pericolo: Un roveto di spine pugnale occupa 10 quadretti contigui, che devono essere considerati quadretti di terreno difficile.

Percezione
Non è necessaria alcuna prova per notare il roveto.

Abilità aggiuntiva: Natura
- CD 24: Il personaggio identifica il roveto come un roveto di spine pugnale.

Attivazione
Il roveto di spine pugnale attacca quando una creatura entra in un suo quadretto o vi inizia il proprio turno.

Attacco
Azione di opportunità **Mischia**
Bersaglio: La creatura adiacente al roveto o al suo interno
Attacco: +12 contro CA
Colpito: 2d10 + 5 danni e bersaglio immobilizzato finché non sfugge. L'attacco infligge 3d10 + 5 danni se il bersaglio è sanguinante.

Contromisure
- I personaggi immobilizzati possono usare Acrobazia o Atletica (CD 20) per liberarsi.
- Un personaggio può attaccare un quadretto di roveto di spine pugnale (CA 18, altre difese 15; pf 70; vulnerabilità 10 al fuoco). Una volta distrutto, un quadretto non può più attaccare e non è più considerato terreno difficile.

Aggiornamento a versione d'elite (600 PE)
- Le CD di Natura e i tiri per colpire aumentano di 2.
- La taglia del roveto aumenta a 15 quadretti,
- Un roveto di spine pugnale d'elite non è vulnerabile al fuoco.

Getto di Fiamme Livello 8 Propagante
Trappola 350 PE

Da due ugelli nascosti si sprigiona un violento getto di fiamme.

Trappola: Quando la trappola viene attivata, due ugelli nascosti sulle pareti attaccano a ogni round alla loro iniziativa.

Percezione
- CD 24: Il personaggio nota gli ugelli.
- CD 28: Il personaggio nota il pannello di controllo sul lato opposto della stanza.

Iniziativa +5

Attivazione
Quando un personaggio entra nell'area di propagazione di uno dei getti di fiamma, la trappola effettua il suo primo attacco come reazione immediata. Poi tira per l'iniziativa e attacca a ogni round.

Attacco
Reazione immediata o azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersagli: Tutte le creature entro la propagazione
Attacco: +11 contro Riflessi
Colpito: 3d8+4 danni da fuoco e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, nessun danno continuato.

Contromisure
- Un personaggio adiacente può disattivare un getto di fiamma con una prova di Manolesta con CD 24.
- Un personaggio può prendere parte a una sfida di abilità per disattivare il pannello di controllo. Manolesta CD 28. Complessità 1 (4 successi prima di 2 fallimenti). Se il personaggio vince la sfida, disattiva la trappola. Se fallisce, il pannello di controllo esplode (propagazione ravvicinata 3, 3d8 + 4 danni a tutte le creature entro la propagazione) e la trappola resta attiva.

Aggiornamento a versione d'elite (700 PE)
- Le CD delle prove di Manolesta e Percezione aumentano di 2.
- Il numero di ugelli aumenta a 6, o a 3 con un'area di propagazione ravvicinata 5.

Geyser Corrosivo — Livello 9 Propagante
Pericolo — 400 PE

Un geyser di liquido caustico prorompe dal terreno.

Pericolo: Il geyser agisce quando viene attivato. Da quel momento in avanti, attacca a ogni round al suo conteggio di iniziativa.

Percezione

- CD 28: Il personaggio individua il geyser prima di giungere entro 6 quadretti da esso.

Abilità aggiuntiva: Dungeon o Natura

- CD 24: Il personaggio riconosce il pericolo del geyser prima di giungere entro 6 quadretti da esso.

Iniziativa +3

Attivazione

Il geyser tira per l'iniziativa quando uno o più personaggi si muovono entro 6 quadretti da esso.

Attacco

Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersagli: Le creature entro l'emanazione
Attacco: +12 contro Riflessi
Colpito: 3d8+4 danni da acido e attacco a seguire.
Attacco a seguire: +10 contro Tempra.
Colpito: 5 danni da acido e bersaglio accecato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati

Contromisure

- Un personaggio entro l'emanazione può minimizzare i danni inferti dal geyser effettuando una prova di Acrobazia con CD 28 come interruzione immediata prima dell'attacco del geyser. Se supera la prova, subisce danni dimezzati se l'attacco del geyser lo colpisce e non subisce alcun danno se lo manca.

Pavimento Elettrificato — Livello 10 Ostacolo
Trappola — 500 PE

In un tratto di corridoio, alcune delle pietre del pavimento risplendono di blu. Quando qualcuno poggia il piede sulla pietra sbagliata, parte una micidiale scarica elettrica.

Trappola: Questa trappola consiste in 10 quadretti disposti casualmente e contenenti piastrelle elettrificate. Quando la trappola si attiva, attacca.

Percezione

- CD 26: Il personaggio riesce a capire se qualche quadretto adiacente contiene piastrelle elettrificate.

Abilità aggiuntiva: Arcano

- CD 22: Le conoscenze del personaggio forniscono un bonus di +2 alle prove di Manolesta per disattivare una piastrella.

Attivazione

Quando una creatura entra in un quadretto elettrificato o vi inizia il proprio turno, la trappola attacca quella creatura.

Attacco

Azione di opportunità **Mischia 1**
Bersaglio: La creatura situata in un quadretto della trappola
Attacco: +13 contro Tempra
Colpito: 2d10 + 6 danni da fulmine. In caso di colpo critico, il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.

Contromisure

- Se un personaggio supera una prova di Atletica (CD 6 o CD 11 senza rincorsa) può saltare oltre un singolo quadretto della trappola.
- Un personaggio adiacente può disattivare una piastrella superando una prova di Manolesta con CD 26.

Aggiornamento a versione d'elite (1,000 PE)

- Le CD delle prove di Manolesta e Percezione aumentano di 2.
- Gli attacchi della trappola infliggono 3d10 + 6 danni da fulmine e il bersaglio resta stordito (tiro salvezza termina).

Cedimento — Livello 13 Appostata
Pericolo — 800 PE

Un cedimento sul soffitto dà il via a una reazione a catena che non si arresta finché l'intera stanza non si riempie di detriti.

Pericolo: Quando questo pericolo viene attivato, rocce e detriti cadono dall'alto ed effettuano attacchi fino a riempire tutta l'area. Ad ogni turno, all'iniziativa del pericolo, l'attacco riguarda una parte diversa dell'area.

Percezione

- CD 31: Il personaggio nota che il soffitto sembra instabile.

Abilità aggiuntiva: Dungeon

- CD 26: Stesso effetto di Percezione, più sopra.

Iniziativa +6

Attivazione

L'attivazione di un cedimento può essere casuale, provocata dalle azioni di altri o stabilita anzitempo. Quando viene attivato, il cedimento tira per l'iniziativa. Tra il momento dell'attivazione e l'attacco del cedimento, i personaggi entro l'area capiscono che il cedimento è imminente. Al suo turno, il cedimento attacca un quadretto casuale all'interno dell'area di incontro.

Attacco

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersagli: Tutte le creature entro l'emanazione
Attacco: +16 contro Riflessi
Colpito: 2d12 + 8 danni
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'area dell'emanazione diventa terreno difficile.
Mantenere standard: Il cedimento attacca a ogni round, scegliendo come bersaglio un quadretto diverso.

Contromisure

- Se un personaggio effettua una prova di Dungeon con CD 31 come azione minore, può determinare il quadretto che la trappola attaccherà al turno successivo.

Tentacoli Spettrali — Livello 13 Ostacolo
Trappola — 800 PE

Dal terreno serpeggiano alcuni tentacoli spettrali che si protendono verso gli intrusi.

Trappola: Questa trappola consiste in un campo di 10 quadretti contigui. Quando una creatura entra nell'area di questo attacco, alcuni tentacoli spettrali sbucano fuori dal terreno e la attaccano.

Percezione

- CD 27: Il personaggio nota qualcosa di strano nell'area oltrestante, come se una foschia spettrale aleggiasse appena sopra il terreno.

Abilità aggiuntiva: Arcano

- CD 23: Il personaggio riconosce un elemento del terreno, solitamente un affresco o un'altra opera d'arte, che funge da focus della trappola.
- CD 31: Le conoscenze del personaggio forniscono un bonus di +2 alle prove di Manolesta effettuate per disattivare la trappola.

Attivazione

Quando una creatura entra in un quadretto della trappola o vi inizia il proprio turno, la trappola attacca.

Attacco

Azione di opportunità **Mischia**
Bersaglio: La creatura situata nel quadretto della trappola
Attacco: +18 contro CA
Colpito: 2d10 + 6 danni necrotici e bersaglio frastornato fino alla fine del suo turno successivo.
Effetto secondario: Bersaglio frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Contromisure

- Se un personaggio supera una prova di Acrobazia con CD 27, può passare attraverso un quadretto di attivazione senza provocare l'attacco. Il quadretto è considerato terreno difficile.
- Un personaggio adiacente può disattivare una piastra di attivazione superando una prova di Manolesta con CD 31.

Altare dello Zelota Livello 15 Appostata
Trappola 1.200 PE

L'altare antistante ha un aspetto contorto e malvagio, ed emana un inquietante alone di crudeltà e di terrore.

Trappola: Questo santuario, a forma di un grosso altare dedicato a una divinità del terrore, cerca di dominare coloro che gli si avvicinano. L'area di attivazione è il santuario intero. Trae energia dalle creature viventi che non sono fedeli alla sua divinità e funziona soltanto finché c'è qualche creatura presente all'interno del santuario.

Percezione
Non è richiesta alcuna prova per notare l'altare.
Abilità aggiuntiva: Religione
✦ CD 27: Il personaggio riconosce la natura dell'altare.
Iniziativa +6

Attivazione
Quando i personaggi entrano nell'area, la trappola si attiva e tira per l'iniziativa. La trappola continua ad attaccare finché nell'area non rimane nessun infedele vivente.

Attacco
Azione standard **Distanza visuale**
Bersaglio: Una creatura casuale che non porti il simbolo sacro della divinità a cui è dedicato l'altare.
Attacco: +19 contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Contromisure
✦ Un personaggio può attaccare l'altare (CA 26, altre difese 24; pf 125; resistenza 10 a tutti i danni). Distruggendo l'altare, la trappola si disattiva.

Aggiornamento a versione d'elite (2.400 PE)
✦ L'altare può attaccare due volte per round.

Campo di Fiamma Perenne Livello 18 Propagante
Pericolo 2.000 PE

Quando una figura muove un passo all'interno della stanza, l'alone di caldo soffocante attorno a essa si trasforma in un inferno di fiamme incandescenti.

Pericolo: Quando un portale o un varco verso una regione infuocata del Caos Elementale resta aperto per molti secoli, una piccola area attorno a esso può rimanere carica della magia della fiamma perenne. Sebbene il luogo possa apparire normale anche al più acuto osservatore, è in realtà un posto pericoloso per quelle creature non abituate al cuore fiammeggiante del Caos Elementale. Un campo di fiamma perenne solitamente occupa 20 quadretti contigui.

Percezione
✦ CD 33: Un debolissimo bagliore nell'area indica la presenza di un pericolo di qualche tipo.
Abilità aggiuntiva: Arcano
✦ CD 29: Il personaggio riconosce l'area come un campo di fiamma perenne.

Attivazione
Quando una creatura vivente entra nell'area o vi inizia il suo turno, il pericolo viene attivato e attacca, sprigionando un'intensa fiammata visibile tutt'attorno alla creatura. (Il resto dell'area rimane difficile da scorgere.)

Attacco
Azione di opportunità **Mischia**
Bersaglio: La creatura vivente all'interno del campo
Attacco: +21 contro Tempra
Colpito: 2d10 + 5 danni da fuoco e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.

Aggiornamento a versione d'elite (4.000 PE)
✦ Il bonus di attacco aumenta di 2.
✦ Il campo è talmente potente da ignorare la resistenza al fuoco.

Onda Cinetica Livello 19 Propagante
Trappola 2.400 PE

L'oggetto antistante improvvisamente risplende di energia e sprigiona un'ondata di energia cinetica che investe gli intrusi con la stessa violenza di un'onda dell'oceano.

Trappola: Quando una creatura giunge entro 5 quadretti da un particolare oggetto, in genere un altare, un portale o un altro oggetto di evidente potere, l'oggetto inizia a proiettare ondate di energica cinetica che respingono le creature viventi.

Percezione
I personaggi non possono usare Percezione per individuare questa trappola.
Abilità aggiuntiva: Arcano
✦ CD 31: Il personaggio riconosce l'oggetto come focus di una trappola cinetica.
Iniziativa +8

Attivazione
Quando una creatura giunge entro 5 quadretti dall'oggetto focus, la trappola si attiva e tira per l'iniziativa.

Attacco
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Tutte le creature entro l'emanazione
Attacco: +22 contro Riflessi
Colpito: 3d12 + 5 danni e il bersaglio viene spinto di 3 quadretti e buttato a terra prono.

Contromisure
✦ Un personaggio adiacente può disattivare la trappola con una prova di Manolesta con CD 31.
✦ Un personaggio può attaccare l'oggetto focus (CA 30, altre difese 27; pf 69). Distruggendo l'oggetto, la trappola viene disattivata.

Crollo Entropico Livello 23 Interdizione
Pericolo 5.100 PE

Un turbinio di polvere si leva dalla camera, come se nessuno avesse disturbato questo luogo per molto, molto tempo.

Pericolo: Quando una creatura lancia un incantesimo o porta un oggetto magico all'interno di una stanza antica e polverosa, fa collassare per qualche istante i filamenti del tempo. Anche se la realtà si riassesta dopo pochi istanti, i danni alla psiche di coloro che hanno intravisto fugacemente ciò che si trova oltre la barriera del tempo richiedono molto più tempo per essere curati. La polvere solitamente copre 10 quadretti contigui in una stanza.

Percezione
✦ CD 36: Il personaggio nota che la nube di polvere è pervasa da una debole luminescenza.
Abilità aggiuntiva: Arcano
✦ CD 32: Il personaggio nota e identifica il bagliore rivelatore della polvere che solitamente preannuncia un crollo entropico.

Attivazione
Quando un personaggio che trasporta un oggetto magico entra in un quadretto occupato dalla polvere, o quando un personaggio situato su un quadretto di polvere lancia un incantesimo, il pericolo attacca.

Attacco
Azione di opportunità **Emanazione ravvicinata 5**
Bersagli: Tutte le creature entro l'emanazione
Attacco: +29 contro Volontà
Colpito: 5d6 + 8 danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Speciale: Gli immortali, gli animati e i non morti sono immuni agli effetti del crollo entropico.

Simbolo di Sofferenza Livello 24 Interdizione
Trappola 6.050 PE

Un simbolo scintillante protegge l'area oltrestante.

Trappola: Chiunque sia pratico di magia riconosce il simbolo come una potente interdizione contro chiunque tenti di avvicinarsi. Tuttavia, la sua natura esatta rimane ignota finché una creatura non si avvicina abbastanza da comprenderla. Una volta attivato, il simbolo infligge un dolore lancinante.

Percezione

✦ CD 28: Il personaggio nota il simbolo scintillante.

Abilità aggiuntiva: Religione

✦ CD 32: Il personaggio riconosce la natura del simbolo.

Attivazione

Quando una creatura giunge entro 5 quadretti dal simbolo, la trappola attacca. Una volta che la creatura è entrata nell'area, può rimanervi senza subire ulteriori attacchi. La trappola attacca di nuovo quando un'altra creatura entra nell'area, o se una creatura esce dall'area e poi vi rientra.

Attacco

Azione di opportunità **Emanazione ravvicinata 5**

Attacco: +27 contro Volontà

Colpito: 3d6 + 9 danni psichici e il bersaglio è rallentato fino all'inizio del turno successivo del bersaglio.

Effetto secondario: 15 danni psichici continuati e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).

Contromisure

✦ Un personaggio adiacente può disattivare la trappola con una prova di Manolesta con CD 36 o una prova di Arcano con CD 32.

Gemma dell'Anima Livello 26 Propagante solitaria
Trappola 45.000 PE

Una strana gemma sfaccettata al centro della camera proietta improvvisamente una serie di scariche luminose accecanti.

Trappola: Questo cristallo sfaccettato delle dimensioni di un pugno in genere è incastonato in una statua o posto su un piedistallo al centro della stanza. Quando una creatura giunge entro 5 quadretti dalla gemma dell'anima, la gemma inizia a proiettare scariche di potere radioso dalle sue molte facce.

Percezione

✦ CD 29: Il personaggio nota la strana gemma.

Abilità aggiuntiva: Arcano

✦ CD 33: Il personaggio riconosce la gemma dell'anima.

Iniziativa +8

Attivazione

Quando una creatura giunge entro 5 quadretti dalla gemma dell'anima, la gemma tira per l'iniziativa e attacca.

Attacco

Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Tutte le creature entro la propagazione

Attacco: +29 contro Tempra

Colpito: 4d10 + 5 danni radiosi, 5 danni radiosi continuati e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Effetto secondario dello stordimento: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Speciale: A ogni round, il DM tira 1d8 per determinare la direzione della propagazione. La propagazione è incentrata su un quadretto dello spazio occupato dalla gemma, partendo dal lato nord del quadretto e contando in senso orario attorno allo spazio della gemma.

Contromisure

✦ Un personaggio può prendere parte a una sfida di abilità per rimuovere la gemma dell'anima dal suo incavo, disattivandola. Manolesta CD 37. Complessità 1 (4 successi prima di 2 fallimenti). Se il personaggio vince la sfida, stacca la gemma e disattiva la trappola. Se la perde, la gemma esplode (emanazione ravvicinata 8, 4d10 + 5 danni radiosi e stordimento (tiro salvezza termina) per tutte le creature entro l'emanazione).

✦ Un personaggio può attaccare la gemma (CA 33, altre difese 29; pf 100; resistenza 15 a tutti i danni). Quando la gemma scende a 0 punti ferita esplode in un'emanazione ravvicinata 8, come descritto più sopra. Distruggendo la gemma, la trappola viene disattivata.

Sfera Annientatrice Livello 29 Appostata
Pericolo PE 15.000

Una sfera fatta di oscurità impenetrabile aleggia sopra gli intrusi.

Pericolo: Una sfera di pura oscurità occupa un quadretto o, in alternativa, può essere installato sulla parete lungo un quadretto. Non fornisce copertura e non ostruisce il movimento.

Percezione

Non è necessaria nessuna prova per vedere la sfera.

Abilità aggiuntiva: Arcano

✦ CD 34: Il personaggio riconosce la natura della sfera.

Attivazione

Quando una creatura entra nel quadretto della sfera o la sfera entra nel quadretto di una creatura, la sfera attacca.

Speciale: Se un personaggio possiede un talismano speciale, sintonizzato sulla sfera, può controllarla. Con un'azione di movimento e una prova di Arcano con CD 25, il personaggio può muovere la sfera fino a un massimo di 6 quadretti. La sfera fluttua nell'aria. È necessario un rituale speciale per creare e sintonizzare il talismano, che è un oggetto magico di livello 29.

Attacco

Azione di opportunità **Mischia 0**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: +32 contro Tempra

Colpito: 6d6 + 10 danni e 15 danni continuati (tiro salvezza termina). Una creatura ridotta a 0 punti ferita dai danni della sfera viene distrutta e ridotta a un cumulo di sottile polvere grigia.

Contromisure

✦ Distruggere o disincantare il talismano è l'unico modo di distruggere la sfera. Il talismano ha CA 38, altre difese 35, pf 200, resistenza 15 a tutti i danni.

Avventure

Questo capitolo insegna al DM come costruire e modificare le avventure. Un'avventura è semplicemente una serie di incontri. Definendo come e perché questi incontri si incastrano l'uno con l'altro, dal più semplice al più complesso, si crea la struttura dell'intera avventura.

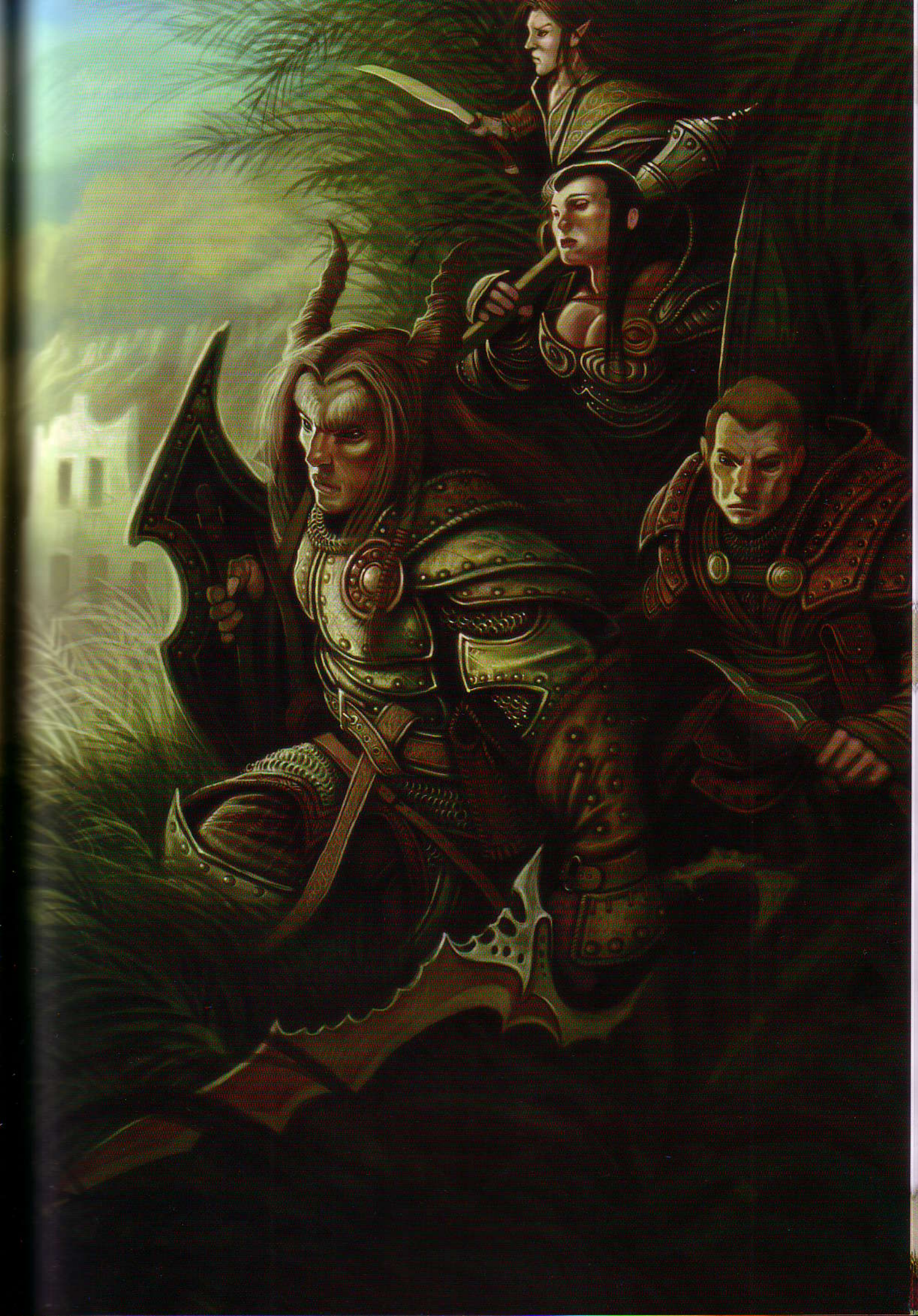
Un'avventura può essere incentrata su una particolare spedizione, una missione o una serie di imprese in cui i PG sono gli eroi. Può essere definita come una storia distinta in cui tutti gli elementi sono legati l'uno all'altro. Un'avventura può nascere da un'avventura precedente e condurre a una successiva, ma esistono anche avventure singole totalmente indipendenti e autoconclusive.

Potrebbero essere necessarie varie sessioni affinché un gruppo porti a termine un'avventura, oppure una sola sessione potrebbe essere più che sufficiente. Se il DM usa un'avventura pubblicata, probabilmente saranno necessarie varie sessioni per completarla. Un'avventura tratta dal *Dungeon Magazine* del *D&D Insider* potrebbe richiedere altrettanto tempo, oppure potrebbe essere conclusa in una sola serata di gioco.

Questo capitolo è composto dalle sezioni seguenti.

- **Avventure pubblicate:** Condurre un'avventura pubblicata è molto facile. Questa sezione contiene alcuni suggerimenti su come modificare l'avventura per adattarla al proprio mondo di gioco, ai propri giocatori e ai progetti del DM per la campagna in generale.
- **Risoluzione dei problemi:** Sia nel caso di un'avventura pubblicata che di una scritta dal DM in persona, possono presentarsi dei problemi. Questa sezione offre alcuni consigli per risolvere quelli più ricorrenti.
- **Costruire un'avventura:** Quando il DM costruisce le proprie avventure, deve pensare a un inizio, a una fase intermedia e a una conclusione, e fare in modo che ogni parte appaia soddisfacente e sia legata alle altre.
- **Imprese:** Le imprese sono gli spunti che inducono i personaggi a prendere parte alle avventure più pericolose.
- **Assortimento degli incontri:** Una buona avventura presenta sempre un buon assortimento di incontri.
- **Ambientazione delle avventure:** Come delineare l'atmosfera dell'ambientazione, dal concetto generico ai dettagli più piccoli: mappe, ambientazioni esterne e avventure basate sugli eventi, che non hanno bisogno di mappe.
- **Cast dei personaggi:** I mostri e i personaggi non giocanti che infondono vita all'avventura.

WILLIAM O'CONNOR



AVVENTURE PUBBLICATE

Le avventure pubblicate sono disponibili sul *D&D Insider* e nei vari prodotti di Wizards of the Coast, come le guide alle campagne o i prodotti autoconclusivi. Se la campagna del DM è di natura episodica (una serie di episodi collegati tra loro soltanto in modo marginale), è possibile condurla usando esclusivamente avventure pubblicate. Questa è la soluzione ideale per chi non ha molto tempo da dedicare alla preparazione. Ma anche in quelle campagne dove la storia è più centrale è possibile fare uso delle avventure pubblicate: è sufficiente un pizzico di preparazione in più.

AGGANCI PER I PERSONAGGI

La prima operazione da compiere è trovare il modo di agganciare l'avventura pubblicata alla propria campagna. Affinché sembri una prosecuzione naturale della storia della campagna, il DM ha bisogno di tessere alcuni fili in entrambe le direzioni, che colleghino l'avventura pubblicata a quelle precedenti e a quelle successive.

PIANIFICAZIONE

Al momento di pianificare le sessioni di gioco, il DM dovrebbe sempre pensare all'avventura successiva che intende giocare. Così facendo può trovare i punti più adatti in cui inserire gli agganci alla storia che condurranno i personaggi dall'avventura attuale a quella successiva. Due o tre sessioni prima di cominciare l'avventura successiva, il DM deve esaminarla e trovare un PNG, un luogo o un evento della trama da poter inserire nell'avventura attuale.

USARE GLI AGGANCI PER L'AVVENTURA

La maggior parte delle avventure pubblicate comprende vari agganci per l'avventura ideati per coinvolgere i personaggi nella trama dell'avventura in questione. Il DM può trovare il modo di inserire questi agganci all'interno della sua avventura attuale, invece di gettarli bruscamente sul piatto all'inizio dell'avventura pubblicata vera e propria. La trama è un potente elemento di coesione: più un aggancio per l'avventura riesce a inserirsi all'interno di un'avventura precedente, meglio è. Ad esempio, uno degli agganci per l'avventura *Fortezza sulla Coltre Oscura* prevede che i personaggi sentano parlare di una fortezza in rovina che potrebbe contenere grandi tesori risalenti a un impero perduto. Il DM potrebbe far sì che i personaggi ottengano queste informazioni all'inizio dell'avventura, ma se invece i personaggi sentissero parlare di questa fortezza in un'avventura precedente, l'avventura in questione apparirebbe molto più integrata nel resto della campagna.

COLLEGARE I PNG E I GRUPPI

Un personaggio non giocante o un gruppo di PNG possono fungere da ulteriori elementi di connessione tra le avventure. Se un mercante premuroso ha fornito ai personaggi delle informazioni utili nel corso di un'avventura, i PG tenderanno a dargli ascolto quando chiederà il loro aiuto nell'avventura successiva. Il DM dovrebbe tentare di caratterizzare i personaggi ricorrenti con dei tratti o dei modi di fare particolari, affinché i giocatori possano ricordarsene da un'avventura all'altra.

Un'altra possibile strategia consiste nel collegare tra loro i personaggi comparsi in avventure diverse. Se in un'avventura compare un cultista di Zehir e in un'altra i PG devono affrontare un culto di Asmodeus, il DM può cambiare uno dei due (o entrambi!) affinché i culti risultino affiliati alla stessa divinità. Se nell'avventura successiva che il DM intende condurre è previsto che i personaggi si scontrino con un culto di Bane, sarà sufficiente alterare un personaggio o un gruppo di banditi nell'avventura attuale facendone degli adoratori di Bane (con tanto di simbolo sacro incluso nel loro equipaggiamento).

INSERIRE AGGANCI PER I LUOGHI O MAPPE

Anche i luoghi sono ottimi elementi di connessione, dalla classica mappa del tesoro che riproduce il luogo dell'avventura successiva agli abitanti della zona che parlano nervosamente di una torre infestata sulle montagne mentre i personaggi sono intenti a esplorare le rovine all'interno di una foresta. Il DM potrebbe inserire una mappa parziale dell'avventura successiva nell'avventura attuale (collocarla addosso al nemico principale in genere è la cosa migliore).

MODIFICHE SEMPLICI

Anche nel caso in cui il DM non abbia tempo di tracciare collegamenti tra un'avventura e l'altra, può sempre applicare alcune tecniche basilari che gli consentano di dare un'impronta speciale a un'avventura pubblicata e di adattarla meglio alla propria campagna.

CAMBIARE I NOMI

Se la campagna del DM è ambientata a Huzuz la Dorata, la Città delle Delizie, retta dal Gran Califfo Khalil al-Assad, per i PG potrebbe risultare fastidioso recarsi al vicino villaggio di Brindinford e parlare con il barone Eufemio. Fortunatamente, è sempre possibile cambiare un nome. Brindinford diventa Halwa, il barone diventa l'Amir Ghalid al-Fahad e i dettagli architettonici della città cambiano per adattarsi al resto della campagna. E poi si può procedere!

ALTERARE L'AMBIENTAZIONE

È raro che nevichi nel raggio di millecinquecento chilometri da Huzuz la Dorata, ma il DM ha appena trovato un'avventura che prevede un viaggio attraverso una distesa ghiacciata fino a un antico e maestoso complesso di rovine. Il DM potrebbe essere tentato di scartare l'avventura e di considerarla inutilizzabile per la propria campagna, ma anche l'ambientazione di un'avventura può essere facilmente alterata.

Per alterare un'ambientazione può essere sufficiente esaminare i brani di testo descrittivo in cerca di dettagli e cambiare quei dettagli per adattarli al concetto che il DM ha in mente. Invece del vento gelido che solleva nubi di cristalli ghiacciati nell'aria, basterà descrivere le folate di vento arido che gettano granelli di sabbia pungente in faccia ai personaggi.

Modificare i mostri

Se il DM ha cambiato l'ambientazione di un'avventura, potrebbe avere bisogno di cambiare anche alcuni mostri. Forse un drago bianco può risultare fuori posto nel deserto al di fuori di Huzuz la Dorata (anche se la sua presenza potrebbe costituire uno strano mistero all'interno della storia, che il DM potrebbe sviluppare successivamente). Un rapido sguardo alla lista di mostri contenuti nel *Manuale dei Mostri* e ordinati per livello consente di effettuare questi cambiamenti con grande rapidità. Se il drago bianco adulto sembra fuori posto, forse un oni infestatore notturno accompagnato da alcuni ogre selvaggi risulterà più adatto a ciò che il DM ha in mente.

Calibrare i livelli

Che fare se l'avventura che il DM intende condurre è scritta per un gruppo di livello di gioco diverso da quello dei propri giocatori? Innanzi tutto, va tenuto presente che un incontro superiore di due o tre livelli a quello dei PG non è un massacro: potrà risultare più impegnativo, ma non dovrebbe spazzarli via. Analogamente, un incontro inferiore di due o tre livelli può comunque costituire una sfida interessante,

Se il DM vuole comunque modificare i livelli degli incontri contenuti in un'avventura pubblicata, può farlo in tre modi diversi: cambiare il numero di mostri degli incontri, cambiare il livello dei mostri o cambiare direttamente i mostri.

Il Capitolo 4 spiega come modificare il livello di un incontro aggiungendo o rimuovendo mostri. Il DM può facilmente incrementare o ridurre il livello di un incontro di tre o quattro ulteriori livelli. Ad esempio, se desidera usare un incontro pubblicato di 10° livello contro un gruppo di 14° livello, deve aggiungere all'incontro 2.500 PE. (Vedi la tabella "Ricompense in punti esperienza" e la tabella "PE bersaglio totali degli incontri" a pagina 56 e 57). È possibile raddoppiare i mostri dell'incontro, oppure gettare nella mischia anche un mostro d'elite di 15° livello. Rimuovendo due mostri di 14° livello da un incontro di 14° livello, l'incontro diventa ottimale per un gruppo di personaggi di 10° livello.

Il Capitolo 10 fornisce alcuni suggerimenti su come modificare il livello dei mostri o su come trasformare i mostri normali in mostri d'elite o solitari. Per modificare un mostro di due o quattro livelli è sufficiente modificare i suoi attacchi e le sue difese di 1 o 2 punti. Trasformando un singolo mostro di un incontro in un mostro d'elite si aumenta il livello dell'incontro di uno, mentre trasformando un mostro standard in un mostro solitario si aumenta il livello di quattro.

Infine, è possibile usare la lista del *Manuale dei Mostri* che presenta i mostri per ordine di livello per sostituire i mostri con altri mostri analoghi di livello diverso. Di molti mostri esistono varie versioni o varianti appartenenti a livelli diversi, quindi è possibile sostituire un vermeiena di 7° livello con un vermeiena enorme di 17° livello, o viceversa (ma in questo caso, bisognerà tenere d'occhio le dimensioni dell'area di incontro).

Portare i giocatori oltre

Traghettare i giocatori oltre un'avventura pubblicata, sia che la destinazione sia un'avventura scritta dal DM collegata alla trama principale della campagna regolare sia che si tratti di un'altra avventura pubblicata che il DM desidera condurre, è soltanto un'applicazione diversa della stessa procedura che ha condotto i personaggi all'interno dell'avventura a suo tempo.

Inserire altri fili

Usando le stesse tecniche descritte in "Usare gli agganci per l'avventura," è possibile inserire all'interno dell'avventura pubblicata qualche accenno dell'avventura che il DM intende condurre successivamente. Se il DM fa uso di nemici ricorrenti nella sua campagna, può inserire uno di quei nemici (o un membro di un'organizzazione nemica) all'interno degli incontri conclusivi dell'avventura pubblicata (o nel corso di tutta l'avventura), per ricordare ai giocatori la storia più vasta che abbraccia tutta l'avventura attuale.

Alterare il finale

Un'altra tecnica interessante è giungere a una conclusione inaspettata, in cui i giocatori scoprono improvvisamente che l'avventura che hanno appena completato era soltanto un diversivo per distoglierli dalla trama principale della campagna. Forse era soltanto una deviazione laterale interessante, o forse i nemici li hanno fuorviati intenzionalmente al fine di evitare ulteriori interferenze per qualche tempo. "Tornate trionfanti dalla vostra ultima avventura soltanto per scoprire che mentre vi trovavate nelle terre interne occidentali, i Cavalieri di Zehir hanno spodestato il barone e hanno preso il controllo di Roccastella"

Tuttavia, non bisogna abusare di questa tecnica. Se i giocatori hanno l'impressione di essere costantemente raggirati e condotti su false piste, cederanno presto alla frustrazione.

Usare questioni rimaste in sospeso

Se il DM non ha ancora mai ideato una sua avventura, un ottimo modo per cominciare è esaminare la situazione alla conclusione di un'avventura pubblicata. L'avventura potrebbe porre delle domande senza risposta ai personaggi; qualche nemico potrebbe essere scappato, qualche parte del dungeon potrebbe essere rimasta inesplorata. I giocatori saranno grati al DM per avere ottenuto un'opportunità di risolvere una questione in sospeso piuttosto che essere convogliati in un'avventura totalmente scollegata. Il resto di questo capitolo offre consigli in abbondanza sulla creazione delle avventure; per chi usa un'avventura pubblicata come punto di partenza, è un ottimo modo per iniziare.

Vada come vada, le avventure pubblicate non possono tenere conto di tutte le azioni che i personaggi potrebbero intraprendere. Di tanto in tanto, i PG decidono di andare esattamente nella direzione sbagliata, e di perseguire un sentiero che l'avventura non copre affatto. Oppure scoprono una scorciatoia che il creatore dell'avventura non aveva tenuto in considerazione e passano direttamente alla battaglia culminante. Oppure si fanno strada da un incontro all'altro senza subire neanche un graffio o ricorrere a nessuno dei loro poteri giornalieri.

Cosa deve fare il DM?

Può chiedere ai giocatori di mostrare pietà e di fare quello che l'avventura si aspetta che facciano. I giocatori più comprensivi acconsentiranno, ma la situazione lascerà comunque un sapore amaro in bocca a tutti. Si può tentare invece di applicare la prima regola dell'improvvisazione: dire di sì e procedere da cosa accade in quel caso. (Vedi pagina 28 per ulteriori consigli su come improvvisare.)

Uscire dal percorso

In genere il DM ha molti modi per ricondurre i personaggi più imprevedibili verso la trama principale dell'avventura, ma dovrebbe fare attenzione a non usare una mano troppo pesante. Può incoraggiarli a tornare dove dovrebbero essere, ma non deve prelevarli di peso e portarceli. Non vanno nemmeno ricondotti all'interno dell'avventura ricorrendo alla noia. Annunciare che i personaggi vagano per le terre selvagge per settimane senza effettuare nessun incontro è un modo molto chiaro di comunicare il proprio disappunto, ma è anche un modo drastico di pilotare le azioni dei personaggi.

Usare gli incontri extra: Il DM può usare alcuni degli incontri extra che aveva preparato anzitempo per riempire gli spazi vuoti dell'avventura e assicurarsi che tali incontri risultino comunque divertenti e frenetici quanto gli incontri dell'avventura. Inserirà poi in quegli incontri qualche aggancio per ricondurre i giocatori al materiale preparato.

Generare incontri casuali: Se il DM non dispone di nessun incontro preparato, può inventarne qualcuno. Il Capitolo 10 contiene varie opzioni su come generare dei dungeon e degli incontri casuali. Nel peggiore dei casi, si tratterà di allestire qualche incontro usando questi strumenti improvvisati fino alla fine della sessione. Potrà poi usare il tempo di preparazione alla sessione successiva per riportare in pista l'avventura.

Lasciar perdere e passare oltre: A volte non vale la pena di ricondurre i personaggi all'avventura che il DM intendeva dirigere. I personaggi potrebbero avere deviato dal percorso in modo eccessivo, in quanto trovavano l'avventura insoddisfacente. Non è il caso di continuare a ricondurre i giocatori all'interno di un'avventura che non è riuscita a stuzzicare il loro interesse, a meno che il DM non sia sicuro di avere un asso nella manica con cui riaccendere il loro entusiasmo nell'incontro successivo. Se i personaggi si allontanano troppo dal sentiero previsto per un'avventura, forse potrebbe essere opportuno passare all'avventura successiva.

Passare alla fine

A volte i creatori dell'avventura non tengono conto delle capacità dei personaggi di alto livello o dell'ingegno dei giocatori più intelligenti, e così il gruppo trova il modo di saltare buona parte dell'avventura e di giungere subito allo scontro culminante. Anche in questo caso, è meglio accettare i fatti e ripartire da quel punto, piuttosto che imporre un motivo arbitrario per cui il loro piano non funzionerà. Meglio che i giocatori si sentano intelligenti e vedano ricompensato il loro ingegno.

Promuovere un nemico minore: Il fatto che la battaglia culminante si sia conclusa non significa che anche l'avventura debba avere termine. Se i PG sconfiggono il capo del complotto e passano oltre, uno dei suoi bracci destri o sottoposti (un personaggio che i giocatori hanno lasciato in vita nella fretta di arrivare alla fine dell'avventura) potrebbe farsi avanti e prendere le redini del piano del suo padrone, e l'avventura potrà proseguire come se poco o nulla fosse cambiato.

Introdurre ulteriori colpi di scena: Un altro modo in cui i personaggi potrebbero saltare alla fine dell'avventura è giungendo a una conclusione che, secondo l'avventura, avrebbero dovuto raggiungere soltanto dopo avere accumulato molte altre informazioni. Forse hanno indovinato o capito immediatamente che il barone è un rakshasa sotto mentite spoglie, o che la nobildonna assassinata in realtà non è morta. Il fatto che i personaggi abbiano intuito la conclusione della trama non significa necessariamente che l'avventura sia stata progettata male. Fornire ai giocatori troppe informazioni è sempre meglio che fornirgliene poche e lasciare che i giocatori debbano andare in cerca di divertimento (vedi sotto). Il DM può sempre mantenere le cose in movimento introducendo altri colpi di scena. Ad esempio, magari il barone è veramente un rakshasa, ma agiva per ostacolare il vero nemico dell'avventura.

Passare oltre e riciclare per future improvvisazioni: Anche in questo caso, se i giocatori saltano buona parte di un'avventura, il tentativo di salvare la maggior parte di quell'avventura potrebbe essere uno sforzo sproporzionato al guadagno. Non è necessario che tutto vada sprecato, tuttavia. È sempre possibile riciclare buona parte dei luoghi e degli incontri per l'avventura successiva.

Un gioco da ragazzi

Forse i personaggi erano di livello più alto di quanto previsto dall'avventura, o disponevano di equipaggiamento migliore, oppure si sono dimostrati semplicemente più ingegnosi e abili tatticamente, ma a volte può capitare che il gruppo superi gli incontri a cui prendono parte senza correre mai un rischio significativo. Fortunatamente, questo problema è di facile risoluzione.

È possibile incrementare i livelli degli incontri usando le tre tecniche descritte nelle pagine precedenti: aggiungendo altri mostri, incrementando i livelli dei mostri, o sostituendo alcuni mostri con altri mostri più potenti. È anche possibile alterare il terreno per con-

sentire ai mostri di giocare in casa e mettere alla prova la maestria tattica dei giocatori. È sufficiente osservare cosa fanno i giocatori e usare le loro stesse tattiche contro di loro.

Queste modifiche sono sufficientemente facili da poter essere applicate durante il periodo di preparazione, ma il DM può anche applicarle al volo, se ce n'è bisogno. Altri mostri possono giungere come rinforzi. Un evento drammatico (come ad esempio un terremoto) può alterare il campo di battaglia e dare ai giocatori qualche preoccupazione in più allo stesso tempo. I mostri appariranno più minacciosi se i PG dovranno anche vedersela con soffitti che crollano e voragini che si aprono sotto i loro piedi. Un mostro o un nemico potrebbe improvvisamente manifestare una nuova capacità non appena diventa sanguinante. Potrebbe perfino trasformarsi improvvisamente in un mostro d'elite, solitario o in un mostro totalmente diverso. Il mondo di D&D è un mondo fantastico quindi, fintanto che gli eventi che il DM descrive appaiono adatti al mondo in questione, l'applicazione di qualche modifica al volo non creerà alcun problema.

In cerca di divertimento

A volte i personaggi vagano per l'avventura in preda alla frustrazione, non tanto perché hanno deviato dal percorso previsto, ma perché hanno mancato un'informazione importante che avrebbero dovuto invece ottenere per far procedere l'avventura. Il DM non dovrebbe costringere i PG ad andare in cerca del divertimento all'interno dell'avventura. Il divertimento dovrebbe essere sempre a portata di mano, anche se magari le risposte ai misteri dell'avventura non lo sono.

Ecco un altro caso in cui gli incontri preparati in anticipo possono risolvere la situazione. Quando l'andamento dell'avventura rischia di arenarsi, un nemico sfonda la porta con un calcio, dà il via a un emozionante incontro di combattimento e i personaggi finiranno per trovare le informazioni di cui avevano bisogno per procedere nell'avventura esattamente addosso al nemico in questione. Non è necessario usare per forza un incontro di combattimento: è sufficiente che sia un evento inaspettato che riscuota i giocatori.

Questi incontri aggiuntivi introducono anche nuovi, interessanti colpi di scena nella trama. Quando i personaggi si smarriscono mentre cercano di risolvere un mistero, uno straniero li invita a casa sua e offre loro l'indizio che stavano cercando. Perché? Che interesse ha lo straniero in tutto questo? Potrebbe trattarsi di un osservatore indifferente, oppure potrebbe essere interessato al buon esito delle loro indagini. Forse vuole un favore dai PG in cambio del suo aiuto (e potrebbe contrattarli per ottenere quel favore nel corso di una sfida di abilità carica di tensione.) Forse è in cerca di altre informazioni e spera di ottenerle nel corso della conversazione con i PG. Forse la risoluzione del mistero finirà per condurre i personaggi a scontrarsi con un odiato rivale dello straniero. Le possibilità sono illimitate: con un minimo di improvvisazione creativa è possibile creare numerosi colpi di scena e svolte inaspettate ed emozionanti all'interno della campagna.

COSTRUIRE UN'AVVENTURA

Quando il DM costruisce un'avventura, deve preparare una struttura su cui disporre i vari incontri. Per costruire quella struttura è sufficiente rispondere ad alcune semplici domande.

Non è necessario rispondere a queste domande in un particolare ordine. Si potrebbe partire da un'impresa: uno dei giocatori vuole conquistare una determinata spada magica, quindi l'avventura gli offre l'occasione di trovare quella spada. Un nemico o un mostro particolarmente minaccioso potrebbero fungere da motore e dare adito a uno scenario o a una serie di eventi. Un'idea interessante riguardo all'ambientazione potrebbe portare alla creazione di abitanti o trame particolari. Lo scontro culminante potrebbe fornire idee riguardo agli eventi che condurranno fino ad esso.

COMPONENTI DI UN'AVVENTURA

Struttura

- Come inizia e come finisce l'avventura?
- Cosa accade nella parte intermedia?

Imprese

- Qual è la situazione?
- Cosa ha condotto a questa situazione?
- Per risolvere la situazione è necessario recarsi in un luogo particolare?
- Per risolvere la situazione è necessario reagire a qualche evento?
- Perché i PG dovrebbero essere interessati a intervenire?
- Quali sono gli obiettivi dei PG?

Ambientazione

- Dove si svolge la situazione?
- Qual è la funzione originale dell'ambientazione?
- Per cosa viene usata l'ambientazione ora?
- Che tipo di terreno e di luoghi è possibile trovare nell'ambientazione?
- Cosa c'è di interessante e di pericoloso oltre ai mostri?
- Come si costruisce un'avventura basata sugli eventi?

Cast

- Chi o cosa vive nell'ambientazione?
- L'avventura prevede un nemico?
- Chi altri è interessato a questa situazione?
- Quali personaggi sono amichevoli, neutrali o ostili?

COSE DA TENERE A MENTE

Al momento di progettare un'avventura, il DM deve tenere a mente le motivazioni per cui i giocatori siedono al tavolo da gioco. Così facendo è sicuro che tutti si divertiranno. Vedi il Capitolo 1 per ulteriori informazioni sulle motivazioni dei giocatori.

Quindi sarà necessario tenere conto della collocazione dell'avventura all'interno della campagna. Se l'avventura è incentrata su un luogo meraviglioso, i giocatori proveranno la sensazione di trovarsi in un mondo che vive al di là delle azioni dei loro personaggi. Se invece l'avventura coinvolge i PG a livello personale, li farà sentire veramente parte di quel mondo. Entrambe queste sensazioni sono preziose per il gioco. Vedi il Capitolo 8 per ulteriori informazioni sulle campagne.

STRUTTURA DELL'AVVENTURA

Tutte le buone avventure seguono una struttura chiara. Come un romanzo o una storia, un'avventura ha un preciso inizio, una fase intermedia e una conclusione.

INIZIO

L'inizio di un'avventura è la proposizione di un problema, che a volte suggerisce anche la conclusione dell'avventura. Un'avventura può iniziare con un incontro di interpretazione in cui i PG scoprono cosa devono fare e perché. Oppure può iniziare con un attacco a sorpresa lungo la strada, o con gli eroi che si imbattono in qualcosa che non avrebbero dovuto vedere. A prescindere dalla forma utilizzata, i giocatori dovrebbero rimanere agganciati all'avventura prima che la fase di inizio giunga al termine.

L'inizio di un'avventura dovrebbe stimolare i giocatori e avvincerli. Un'avventura che inizia con qualcuno che chiede ai PG di fare qualcosa è praticamente un invito a far loro rispondere di no. Invece, i giocatori non dicono mai di no quando c'è da tirare per l'iniziativa. Partire con una scena di azione è un chiaro segno per far capire ai giocatori che si fa sul serio.

GLI INIZI MIGLIORI...

- Fanno capire subito ai giocatori che l'avventura è cominciata.
- Fanno desiderare ai giocatori di essere coinvolti, senza forzarli quasi mai.
- Sono emozionanti ma brevi: una sola sessione di gioco.

FASE INTERMEDIA

La fase intermedia di un'avventura è quella in cui ha luogo la maggior parte dell'azione. Nella fase intermedia di un'avventura potrebbero venire rivelate nuove imprese, oppure lo stesso obiettivo dei PG potrebbe cambiare, in seguito a nuove scoperte. In ogni caso, una buona fase intermedia dovrebbe costringere i PG a prendere decisioni importanti e trasmettere l'idea che l'avventura proceda in crescendo verso il gran finale.

LE FASI INTERMEDIE MIGLIORI...

- Comprendono sfide di vario tipo e scelte importanti da prendere.
- Suscitano emozioni in crescendo, ma concedono anche delle pause di riflessione.
- Incitano i PG e i giocatori a procedere oltre.

CONCLUSIONE

La conclusione di un'avventura risponde al quesito posto all'inizio e agli sviluppi della fase intermedia in modo soddisfacente. Una conclusione in genere è uno scontro con un nemico principale, ma può anche utilizzare un negoziato carico di tensione, una fuga miracolosa o la conquista di un trofeo. Una conclusione non deve essere necessariamente trionfante per i PG, ma dovrebbe avere un senso nel contesto più ampio dell'avventura.

LE CONCLUSIONI MIGLIORI...

- Collegano assieme gli inizi e le fasi intermedie.
- Esigono molta azione e molte scelte dai personaggi.
- Consentono ai giocatori e ai PG di distinguere chiaramente i successi e i fallimenti.
- Potrebbero preludere a nuovi inizi.

Buona struttura

Una buona struttura utilizza al meglio i parametri degli inizi, delle fasi intermedie e delle conclusioni.

Agganci: Fin dall'inizio, i giocatori dovrebbero desiderare che i loro personaggi prendano parte alla sfida proposta dall'avventura. L'"aggancio" usato per coinvolgere in personaggi dell'avventura deve essere impellente o personale (o entrambe le cose) per i giocatori e per i loro personaggi. Ecco perché è importante conoscere i giocatori e le loro motivazioni (vedi "Motivazioni dei giocatori," pagina 8, "Background del gruppo," pagina 10, "Dettagli della campagna," pagina 11 e "Usare i background dei personaggi," pagina 11). Tali conoscenze andranno sfruttate per creare degli agganci a cui i personaggi non sappiano resistere.

Scelte: Le scelte dei giocatori e dei personaggi devono essere importanti in una buona avventura. Non solo devono contare, ma almeno in alcuni casi devono rivelarsi cruciali per l'esito finale dell'avventura. Le abilità comunicative e il flusso di informazioni del DM diventano fondamentali in questo caso (vedi il Capitolo 2: "Condurre il gioco"). Il DM deve fornire ai giocatori informazioni a sufficienza, anche nelle situazioni più semplici, affinché essi possano prendere decisioni significative.

Sfide: Una buona avventura contiene varie sfide che mettono alla prova le capacità dei PG e stimolano la bravura dei giocatori. Il DM deve creare vari incontri che pongano l'enfasi sull'attacco, sulla difesa, sull'uso delle abilità, sulla risoluzione dei problemi, sull'investigazione e sull'interpretazione. Deve assicurarsi che gli incontri stimolino il comportamento che il DM desidera ottenere dai giocatori, incoraggiando e premiando quel tipo di comportamento. Imparando a conoscere le capacità dei personaggi, il DM può creare degli incontri imperniati proprio su quelle risorse. Il Capitolo 4 offre ulteriori consigli su come costruire degli incontri soddisfacenti.

Emozionante: In una buona avventura, la tensione sale gradualmente. Le avventure incentrate sugli eventi assolvono questo compito facilmente, ma anche le avventure basate sulle ambientazioni devono poter contare su un crescendo di tensione. Vedi "Ambientazioni delle avventure" (pagina 106).

Culmine: Anche le avventure più semplici dovrebbero avere un momento drammatico e decisivo in cui una conoscenza cruciale o un'azione decisiva risolvono la situazione, o danno al nemico della storia quello che si merita. Un vasto complesso di dungeon o una lunga avventura a eventi potrebbero contenere anche più di un momento del genere, e concludersi con uno scontro epocale ancora più grande.

Un combattimento impegnativo non basta a mettere in scena un incontro culminante. L'ultimo incontro dovrebbe dimostrarsi il più fantastico e il più epico di tutta l'avventura. Se i personaggi hanno appena concluso un incontro emozionante su un ponte, schivando lame oscillanti e sconfiggendo goblin arcieri a cavallo di un branco di worg, non dovrebbero uccidere il re dei goblin da solo, in una caverna spoglia.

Vittoria significativa: Quale che sia l'obiettivo dell'avventura, il successo dei personaggi dovrebbe risultare significativo. I giocatori dovrebbero preoccuparsi di cosa accade se falliscono.

Cattiva struttura

Il DM deve fare attenzione a evitare alcuni degli errori più comuni che possono compromettere la struttura dell'avventura e lasciare i giocatori insoddisfatti o addirittura irritati.

Collo di bottiglia: È necessario evitare che i giocatori possano progredire nell'avventura o risolverla esclusivamente portando a termine una singola azione, come ad esempio trovando la porta segreta che conduce al covo del nemico. Se i personaggi non trovano la porta segreta, l'avventura si arena in quel punto. Il DM dovrebbe assicurarsi che i personaggi possano procedere nel corso dell'avventura almeno in due modi diversi. Invece di punire i personaggi ponendoli davanti a un collo di bottiglia se non riescono a trovare gli indizi giusti, dovrebbe ricompensarli con un vantaggio extra se trovano quegli indizi.

Percorso obbligato: Se una serie di eventi si verifica a prescindere da ciò che fanno i personaggi, i giocatori finiranno per sentirsi inermi e frustrati. Le loro azioni non contano e le loro scelte non hanno conseguenze. Un dungeon composto da un'unica sequenza di stanze, senza nessuna diramazione, è un tipico esempio di percorso obbligato. Se l'avventura è incentrata su una serie di eventi, il DM deve prevedere vari modi in cui tali eventi possano verificarsi, o prepararsi nel caso che i giocatori più ingegnosi riescano a prevenire uno o più di questi eventi. I giocatori dovrebbero sempre essere convinti di avere il controllo dei loro personaggi, di poter fare delle scelte che contano e di poter influenzare con le loro azioni l'esito dell'avventura e gli eventi del mondo di gioco.

Spiazzante: D'altro canto, i giocatori non dovrebbero ritrovarsi davanti a così tante opzioni da non poter prendere nessuna decisione significativa. Anche se una situazione così aperta è ben lontana da un percorso obbligato, la presenza di troppe opzioni risulta comunque frustrante per i giocatori. Il DM può fornire qualche suggerimento, incitarli nella direzione che ritiene più opportuna, ma sempre premurandosi di tenere alto il ritmo dell'azione, della storia e del gioco.

In secondo piano: I personaggi giocanti dovrebbero sempre essere gli eroi protagonisti dell'avventura. Se esistono dei PNG che possono fare tutto ciò che possono fare i personaggi, allora i personaggi che ci stanno a fare? Per questo stesso motivo, il DM non dovrebbe fare intervenire dei potenti personaggi che fungano da deus ex machina e salvino i personaggi dalla catastrofe. I personaggi dovrebbero subire le conseguenze o godersi le ricompense frutto delle loro azioni.

Reprimere: I personaggi di D&D sono potenti e i loro poteri crescono; diventa sempre più difficile creare degli incontri che possano metterli in difficoltà. Il DM dovrebbe tenere presente cosa sono in grado di fare e ricompensare l'uso più ingegnoso dei loro poteri. Non dovrebbe ricorrere a strani effetti mirati a sopprimere le capacità dei personaggi.

Culmine deludente: Un'avventura che si concluda in modo insoddisfacente può rivelarsi una vera delusione per i giocatori. Il DM deve assicurarsi che ogni avventura si concluda con il botto e in modo memorabile.

Le imprese costituiscono la struttura fondamentale di un'avventura: il motivo per cui i personaggi desiderano prendere parte all'avventura stessa. Sono la ragione per cui l'avventura esiste, indicano ciò che i personaggi devono fare per risolvere la situazione presentata dall'avventura.

Le avventure più semplici possono essere imperniate su una singola impresa, in genere una che fornisca a ogni membro del gruppo un motivo per intraprenderla. Le avventure più complesse prevedono molteplici imprese, tra cui alcune correlate agli obiettivi dei singoli personaggi o altre in contrapposizione tra loro, che spingano i personaggi a fare scelte interessanti sugli obiettivi da perseguire.

TRACCE BASE PER LE IMPRESE

Avversari
- Catturarli
- Competere con loro per il completamento di un'altra impresa
- Sconfiggerli
- Scoprire il loro nascondiglio
- Scacciarli
- Sfuggire dalla loro prigionia
- Nascondersi ai loro occhi
- Infiltrarsi nel loro covo
- Sventare le loro attività o piani

Alleati, comparse e patroni
- Scortarli fino a un certo luogo
- Stabilire un rapporto con loro
- Aiutarli a svolgere un'impresa specifica
- Nasconderli o proteggerli dagli attacchi, dal rapimento o da altre azioni ostili
- Salvarli da un pericolo effettivo
- Saldare un debito con loro

Eventi
- Affrontare le conseguenze di un evento
- Fuggire o nascondersi da qualcosa di strano o di pericoloso
- Scambio di identità
- Prevenire o fermare un evento strano o pericoloso
- Essere trasportati in un luogo strano
- Vincere una competizione, una gara o una guerra

Oggetti o informazioni
- Consegnarli in un luogo o a un individuo
- Distruggerli, magari usando un metodo particolare
- Nasconderli
- Recuperarli da un alleato o da un patrono
- Recuperarli per uso personale

Luoghi
- Fuggire
- Esplorarli
- Proteggerli da attacchi o da danni
- Sigillarli
- Proteggerli per usi futuri
- Sopravvivere al loro interno

Usare le tracce base per le imprese

Quando il DM desidera progettare un'avventura semplice, da una a tre tracce base saranno più che sufficienti per cominciare. Una classica avventura incentrata su un dungeon fa uso di tre tracce: i personaggi partono per esplorare un luogo pericoloso, sconfiggono i mostri al suo interno e si impossessano dei tesori nascosti laggiù. A volte una singola impresa può essere più che sufficiente, come ad esempio l'uccisione di un drago.

Il DM può combinare assieme tutte le tracce base che vuole per creare un'avventura più sfaccettata. Più tracce si aggiungono all'assortimento, più complessa risulterà l'avventura. L'aggiunta del fattore tempo a una o più tracce utilizzate può servire a impartire maggiore profondità all'avventura.

Una volta stabilita la traccia o le tracce, si procede a definire i dettagli. È sufficiente rispondere alle domande elencate in "Componenti di un'avventura", pagina 100, tenendo bene a mente le tracce delle imprese scelte. Ancora una volta, non è necessario seguire un ordine preciso. Il DM potrebbe prima pensare a un gruppo interessante di mostri da usare, oppure potrebbe inventare un luogo o un oggetto intrigante, oppure potrebbe scegliere una o tre tracce da seguire. Quindi basterà consultare il Capitolo 4 e la sezione "Ambientazioni delle avventure" in questo capitolo per completare l'avventura.

Imprese maggiori

Le imprese maggiori definiscono i motivi fondamentali per cui i personaggi sono stati coinvolti nell'avventura. Sono gli obiettivi centrali dell'avventura stessa. Una singola impresa maggiore è solitamente sufficiente a definire un'avventura, ma le avventure più complesse possono arrivare a utilizzare numerose imprese diverse. Un'impresa maggiore dovrebbe risultare importante per ogni membro del gruppo, e il suo completamento dovrebbe equivalere al successo dell'avventura. Il completamento di un'impresa maggiore solitamente significa che l'avventura è finita, o che i personaggi hanno completato con successo un capitolo importante della trama principale.

Il DM non deve esitare a far capire ai giocatori quali sono le imprese da portare a termine. I giocatori devono avere un obiettivo evidente, magari un nemico famigerato da inseguire, o un percorso preciso che li conduca a destinazione. In quel modo si evita che i giocatori debbano andare in cerca del divertimento da soli, vagando senza una meta, discutendo tra loro su decisioni minimali e guardandosi in faccia l'un l'altro quando non sanno cosa fare. Il DM può divertirsi a usare un altro nemico segreto o un percorso meno evidente, ma dovrebbe assicurarsi di includere sempre almeno un percorso evidente che non sia falso o sbagliato. Basterà l'imprevedibilità dei giocatori a mantenere le cose interessanti anche nel caso delle avventure più semplici.

Pensare in termini di imprese servirà anche a mantenere l'avventura incentrata su ciò che conta di più: i personaggi giocanti. Nessuna avventura può avere luogo senza la loro partecipazione. Una trama o un evento possono svilupparsi senza il coinvolgimento dei personaggi, ma non un'intera avventura. Un'avventura ha inizio quando i personaggi vi restano coinvolti, o quando hanno un motivo per partecipare e un obiettivo da portare a termine. Le imprese garantiscono tutto questo.

Imprese minori

Le imprese minori costituiscono le sottotrame di un'avventura, le complicazioni o le svolte inaspettate della storia principale. I personaggi potrebbero portarle a termine lungo il percorso che li conduce al completamento di un'impresa maggiore, oppure potrebbero chiudere le questioni lasciate in sospeso dalle imprese minori dopo che hanno completato quella maggiore.

In genere le imprese minori contano per lo più per un personaggio in particolare o forse per una parte del gruppo. Tali imprese potrebbero essere correlate al background di un personaggio, all'obiettivo di un giocatore o ad alcuni eventi della campagna che coinvolgono uno o due personaggi. Queste imprese hanno comunque un valore anche per il gruppo nella sua interezza. Il gioco di D&D è un gioco di cooperazione, e le ricompense per avere completato un'impresa vengono condivise fra tutti. Ciò che conta è che l'intero gruppo si sia divertito nel portare a termine un'impresa minore collegata a un singolo personaggio.

A volte le imprese minori servono a coprire qualche dettaglio della trama principale dell'avventura. Ad esempio, i personaggi vengono a sapere che un prigioniero è fuggito dalla prigione locale del paese. Tutto questo non ha nulla a che fare con l'impresa principale. È una notizia insignificante in confronto alle razzie degli hobgoblin, che hanno saccheggiato molte carovane e schiavizzato molti individui. Tuttavia, quando i personaggi individuano e liberano alcuni schiavi degli hobgoblin, scoprono che il prigioniero in fuga si nasconde tra loro. Si assicurano che torni in prigione? Si fidano della sua parola di rigare dritto (e della sua offerta di una mappa del tesoro) e lo lasciano andare libero? Credono alle sue affermazioni di innocenza e lo aiutano a trovare il vero criminale? Ognuna di queste scelte può dare il via a un'impresa secondaria, ma ovviamente i personaggi non possono seguire tutte le opzioni. La situazione offre loro l'opportunità di cimentarsi in una scena di interpretazione e di fare una scelta interessante, rendendo il gioco più ricco e profondo.

Progettare le imprese

Le imprese devono essere progettate in modo che l'inizio, l'obiettivo e le conseguenze siano ben chiare. Ogni impresa dovrebbe fornire una risposta pronta quando i giocatori chiedono: "Che facciamo ora?"

Livello

Ogni impresa dovrebbe avere un livello basato sulla difficoltà complessiva del suo completamento. Una buona regola generica può essere quella di assegnare all'impresa il livello che i giocatori raggiungeranno all'epoca del suo completamento, secondo la stima del DM. Ad esempio, se il completamento di un'impresa richiede il superamento di vari incontri ben al di sopra del livello del gruppo, il livello medio di tali incontri è un ottimo livello da assegnare all'impresa.

Inizio

L'inizio di un'impresa è il momento in cui i personaggi cominciano a darsi da fare per portarla a compimento, se decidono di accettarla. Potrebbe essere segnato da un individuo che assegnerà loro l'impresa. Oppure potrebbe essere costituito da una loro osservazione che li condurrà a cimentarsi nell'impresa spontaneamente. In ogni caso, deve essere un punto di riferimento su cui i personaggi possano fare affidamento e forse a cui possano fare ritorno.

Obiettivo

L'obiettivo di un'impresa è quello che i personaggi devono conseguire per portare a termine l'impresa con successo. Il DM dovrebbe sempre rendere gli obiettivi delle imprese più chiari possibile. Gli obiettivi possono comunque cambiare mano a mano che i personaggi ottengono nuove informazioni, ma anche tali cambiamenti dovranno risultare ben chiari.

Conseguenze

Le ricompense in caso di successo e il prezzo da pagare in caso di fallimento dovrebbero essere o diventare chiari ai personaggi e ai loro giocatori. Come gli obiettivi, anche le conseguenze di un'impresa possono cambiare nel corso di un'avventura, mano a mano che i PG si avvicinano alla verità.

Evitare le imprese ridondanti

I personaggi non dovrebbero essere premiati due volte per le stesse azioni. Le imprese dovrebbero essere incentrate sui temi narrativi dell'avventura, non sulle azioni base del gioco che stanno alla base di tali temi: uccidere i mostri e acquisire i tesori. "Vincete dieci incontri del vostro livello" non è un'impresa. È una formula per avanzare di livello. Il suo semplice completamento funge anche da ricompensa. "Rendete il Passo Infestato sicuro per i viaggiatori" è invece un'impresa, anche se il modo migliore per portarla a termine potrebbe essere benissimo vincere dieci incontri del livello dei personaggi. Questa impresa si basa sugli eventi narrativi e prevede quanto meno una possibilità di essere portata a termine tramite altri mezzi.

Imprese conflittuali

Il DM può presentare ai giocatori delle imprese in conflitto tra loro, oppure con i loro allineamenti e obiettivi. I giocatori sono liberi di scegliere quali imprese accettare e le imprese conflittuali possono fornire ottime opportunità di interpretazione e di sviluppo dei personaggi.

Imprese ideate dai giocatori

Il DM può consentire ai giocatori di creare delle imprese personali collegate ai loro obiettivi personali o alle circostanze specifiche dell'avventura; anzi, dovrebbe incoraggiarli a farlo. Valuterà le imprese che gli vengono proposte e assegnerà a ogni impresa un livello... cercando di dire di sì a ogni occasione possibile!

Carte delle imprese

Il DM può fornire ai giocatori dei cartoncini scritti per tenere il conto delle loro imprese. Ogni carta dovrebbe contenere il livello dell'impresa, l'inizio dell'impresa, l'obiettivo e le possibili conseguenze di cui i personaggi sono al corrente. Questo aiuta i giocatori a ricordare cosa stanno cercando di fare, una cosa importante quando un'impresa si prolunga per varie sessioni di gioco. Le carte delle imprese possono anche essere di aiuto ai giocatori per tenere a mente i loro obiettivi quando giungono a un punto di svolta nell'avventura.

Una carta delle imprese dovrebbe avere spazio sufficiente da consentire ai giocatori di prendere appunti riguardo all'impresa, compresi gli eventuali cambiamenti degli obiettivi o delle conseguenze.

ASSORTIMENTO DEGLI INCONTRI

Al momento di costruire un'avventura, il DM dovrebbe cercare di variare gli incontri che la compongono, alternando combattimenti e sfide di interazione, incontri facili e difficili, ambientazioni e mostri diversificati e situazioni che sappiano soddisfare le diverse motivazioni e personalità dei giocatori. Questa varietà impartisce un ritmo emozionante all'avventura. Le avventure che non ne fanno uso possono diventare una monotona ripetizione.

Complessità

Gli incontri possono rivelarsi complessi in molti modi diversi. Un incontro con cinque tipi di mostri diversi è complesso sia per i giocatori che per il DM, quindi è consigliabile alternarlo a degli incontri del tipo "branco di lupi" (un gruppo costituito da un singolo tipo di mostri, vedi pagina 59 nel Capitolo 4) e con altri incontri di giocabilità più immediata.

Alcuni incontri sono complessi in relazione alla trama, come ad esempio le interazioni più ingarbugliate, in cui i personaggi devono individuare le motivazioni e gli obiettivi segreti di ogni avversario, o perfino un incontro di combattimento che finisca per sollevare nuovi dubbi su cosa stia accadendo in realtà nell'avventura.

Le stanze dotate di molti tratti di terreno interessanti, coperture ed elementi interni sono ottimi scenari per gli incontri di combattimento, ma anche in questo caso il livello di complessità dovrebbe variare. Non è necessario limitarsi a un combattimento in mischia diretto in una piccola stanza spoglia, ma è giusto che anche il livello tattico cambi da un incontro all'altro.

Difficoltà

Se ogni incontro fornisce ai giocatori una sfida perfettamente bilanciata, il gioco può scadere nella routine. Di tanto in tanto, i personaggi hanno bisogno di prendere parte a un incontro che non prosciughi in modo significativo le loro risorse, oppure di un incontro che metta seriamente in dubbio le loro possibilità di sopravvivere... o li costringa addirittura a fuggire.

La maggior parte degli incontri di un'avventura dovrebbe essere di difficoltà moderata: incontri che risultino impegnativi, ma non soverchianti, di livello equivalente a quello del gruppo o superiore di un punto. I mostri di un incontro standard dovrebbero variare da tre livelli in meno a quattro livelli in più rispetto a quello dei personaggi. Questi incontri dovrebbero costituire il grosso dell'avventura.

Gli incontri facili hanno un livello inferiore di due o tre livelli rispetto a quello del gruppo e potrebbero comprendere mostri inferiori anche di quattro livelli rispetto al gruppo. Questi incontri consentono ai personaggi di sentirsi potenti. Se il DM mette assieme un incontro usando dei mostri che costituivano una seria minaccia ai personaggi sei o sette livelli fa, porrà in evidenza quanto sono cresciuti in potenza e capacità dall'ultima volta in cui hanno combattuto contro quei mostri. Può includere un incontro facile all'incirca una volta per livello di personaggio: meglio non esagerare.

Gli incontri difficili sono superiori di due o tre livelli rispetto a quelli del gruppo e possono includere dei mostri superiori anche di cinque o sette livelli rispetto a quello del gruppo. Questi incontri metteranno alla prova duramente le risorse dei personaggi e potrebbero costringerli a sottoporsi a un riposo esteso, a incontro concluso. Tuttavia, consentiranno anche ai giocatori di credere di avere compiuto qualcosa di importante, quindi è giusto includere almeno un incontro di questo tipo a ogni livello del personaggio. Il DM deve comunque fare attenzione a usare soldati o bruti di alto livello in questi incontri. I mostri soldati diventano davvero difficili da colpire quando sono di cinque livelli al di sopra del gruppo, e i bruti di livello analogo rischiano di infliggere troppi danni.

I mostri di otto o più livelli superiori ai personaggi possono uccidere un personaggio con facilità, e se agiscono in gruppo rischiano di uccidere l'intero gruppo di personaggi. Tali incontri soverchianti vanno utilizzati con la massima prudenza. I giocatori dovrebbero affrontare l'incontro ben consapevoli del pericolo che hanno davanti e avere almeno un'opportunità di fuggire per salvarsi la vita, sia che si tratti di un combattimento forsennato che di un astuto negoziato.

In media, un personaggio deve partecipare a otto-dieci incontri per salire di livello, con la possibile aggiunta di un'impresa maggiore. Ecco come dovrebbe essere ripartito un gruppo di nove incontri.

DIFFICOLTÀ DELL'INCONTRO

Livello dell'incontro	Numero degli incontri
Livello -1	1 incontro
Livello +0	3 incontri, 1 impresa maggiore
Livello +1	3 incontri
Livello +3	1 incontro

Fantasia

Il gioco di D&D è basato sulla fantasia, quindi il DM non deve sentirsi troppo ancorato al realismo quando giunge il momento di inserire nell'avventura elementi strani o insoliti. Può trarre ispirazione dai film, dai videogiochi e dagli altri media. Può inventare situazioni e luoghi accattivanti per gli incontri e inserirli nell'avventura.

Questo non significa che ogni incontro debba essere incredibilmente fantastico. Alcuni mostri sono più che sufficienti a rendere un incontro fantastico quanto basta. La lotta contro il drago è un caposaldo talmente radicato del genere fantasy che è impossibile dimenticarsi che la battaglia in corso sia ambientata in un mondo fantastico. D'altro canto, gli incontri con certi mostri umanoidi come gli orchi e i bugbear possono iniziare a sembrare banali, e potrebbero beneficiare di una buona iniezione di fantasy. Un castello sospeso tra le nuvole o un luogo fantastico analogo, l'aggiunta di un mostro come un draco dell'ira o una viverna, o uno strano effetto magico, come un campo di brulicanti tentacoli d'ombra che fornisca occultamento, sono tutti elementi che ricordano ai giocatori che il mondo in cui si muovono è un mondo fantastico, svincolato dalle leggi naturali del mondo reale.

Mostri

Oltre a usare gruppi differenti di mostri per variare la complessità dei mostri, il DM dovrebbe cercare di variare anche i tipi di mostri che invia contro i personaggi, evitando di usare sempre lo stesso metodo base. Non è necessario riempire il dungeon soltanto di mostri umanoidi, con il rischio di perdere il senso del fantastico e del meraviglioso. Di tanto in tanto dovrebbero apparire mostri gregari e solitari, affinché non tutti i combattimenti vedano cinque PG schierati contro cinque mostri. È possibile usare diversi archetipi degli incontri e variare ulteriormente la composizione di tali gruppi, usando controllori e soldati in alcuni incontri, e bruti e artiglieri in altri incontri.

Il DM può anche creare delle variazioni di uno stesso tipo di mostri, cosa particolarmente utile quando la trama dell'avventura richiede numerosi scontri con lo stesso tipo di mostri. Se i personaggi assaltano una roccaforte degli hobgoblin, il DM deve usare i vari tipi di hobgoblin presentati nel *Manuale dei Mostri* (oltre ai goblin e ai bugbear), assicurarsi di includere numerosi mostri di guardia che non siano umanoidi e usare gli archetipi inclusi nel Capitolo 10 per creare nuove varianti degli hobgoblin. Il capo degli hobgoblin potrebbe essere un vampiro o una mummia, oppure un guerriero di 1° livello costruito come PNG. Oppure potrebbe trattarsi di un mostro solitario, capace di far turbinare le lame in mosse letali e fulminee. O ancora, potrebbe trattarsi di una mostruosità aberrante di qualche tipo, prelevata dai peggiori incubi dei giocatori e creata usando le indicazioni fornite nel Capitolo 10. I giocatori ricorderanno quell'incontro per molti anni.

PNG

I personaggi non giocanti più memorabili sono quelli basati su qualche stereotipo. È raro che i giocatori colgano le sfumature più sottili della personalità di un PNG. L'importante è non affidarsi allo stesso stereotipo per ogni PNG creato. Non è detto che tutti i nemici debbano essere dei megalomani sghignazzanti, che tutti gli alleati siano onesti e affidabili e che tutti gli osti siano gioviali e chiacchieroni. Variando i PNG, le avventure acquistano maggior sapore e la campagna ne guadagna in profondità.

Motivazioni dei giocatori

Il DM deve assicurarsi di includere vari tipi di incontri, mirati a soddisfare le diverse motivazioni dei giocatori. Vedi il Capitolo 1 per ulteriori informazioni su queste motivazioni, tenendo a mente che ogni tipo di giocatore predilige elementi diversi in un incontro.

Animatore: Le trappole offrono all'animatore la possibilità di far accadere qualcosa, anche se le trappole mortali possono suscitare la collera degli altri giocatori nei suoi confronti. Gli incontri di interazione con dei PNG particolarmente vivaci, specialmente se il DM è pronto a trasformare quegli incontri in un combattimento, forniranno all'animatore materiale a sufficienza su cui lavorare.

Assetato di potere: Gli incontri di combattimento offrono all'assetato di potere l'opportunità di distinguersi. Una ricompensa sostanziosa, comprese le ricompense per le imprese, lo renderà felice.

Attore: Gli incontri di interazione sono l'habitat naturale degli attori. Avere molte decisioni da prendere consente a un attore di riflettere su ciò che farebbe il suo personaggio, e di interpretare sia le fasi della discussione che la decisione finale.

Distruttore: Molti incontri di combattimento. Al distruttore piacciono gli incontri di combattimento di complessità variabile, mentre si annoia nel corso degli altri incontri.

Esploratore: All'esploratore piacciono i luoghi esotici e le ambientazioni fantastiche. Per soddisfarlo, il DM deve assicurarsi di includere nuove meraviglie oltre la collina successiva o in fondo alla scalinata successiva del dungeon.

Narratore: Questo giocatore adora gli incontri che fanno progredire la trama dell'avventura e della campagna, e si dedica con piacere alle imprese collegate al suo background e ai suoi obiettivi specifici.

Osservatore: Non si può mai dire se o quando un osservatore reagirà a un elemento che suscita il suo interesse, quindi è meglio variare. Gli incontri variegati forniscono all'osservatore l'opportunità di lasciarsi coinvolgere più spesso senza sentirsi costretto.

Pensatore: Gli enigmi, le decisioni difficili e i combattimenti tatticamente interessanti offrono al pensatore materiale in abbondanza di cui occuparsi.

Trappole e pericoli

Non tutti gli incontri di combattimento sono composti soltanto dai mostri e dal terreno. È una buona idea includere qualche trappola nei combattimenti contro i mostri, nonché riservare qualche incontro esclusivamente alle trappole. Anche i pericoli possono aggiungere un po' di pepe agli incontri. Questi elementi della creazione degli incontri non vanno trascurati, ma non vanno nemmeno usati in modo eccessivo. I mostri restano un caposaldo degli incontri di D&D, ed è giusto che sia così. Sono emozionanti, tatticamente impegnativi e visivamente interessanti.

Divertimento

Il divertimento è l'unico elemento che non dovrebbe variare mai. Ogni incontro di un'avventura dovrebbe essere divertente. Per quanto sia possibile, il DM dovrebbe glissare velocemente su quelle parti di un'avventura che non risultano divertenti. Un incontro con due sentinelle alle porte della città non è divertente. Basterà dire ai giocatori che passano oltre le porte senza troppi problemi e passare a qualcosa di più interessante. Stare a disquisire sui dettagli delle riserve di cibo e sull'ingombro in genere è poco divertente, quindi non è il caso di insistere troppo su questi argomenti: meglio passare in fretta alle fasi salienti dell'avventura e al divertimento. Un lungo viaggio attraverso gli interminabili corridoi di un'antica roccaforte nanica sotto le montagne non è divertente. Meglio portare i PG rapidamente da un incontro all'altro, e lasciare che tutti si divertano!

AMBIENTAZIONI DELLE AVVENTURE

La Cripta dei Drow, la Tomba degli Orrori, la Forgia della Furia e la Fortezza sulla Coltre Oscura... ognuno di questi nomi sta ad indicare due cose: avventure pubblicate nell'arco di 30 anni di storia di D&D e le ambientazioni in cui queste avventure si svolgono. Un elemento comune a tutte le migliori avventure è un'ambientazione avvincente ed evocativa. Al momento di creare un'avventura, il DM deve pensare a un'ambientazione ispirata e memorabile.

Un buon metodo per creare un'ambientazione è pensare retroattivamente, immaginando una grande battaglia culminante contro il nemico supremo dell'avventura. Il DM può anche non avere idea di chi sia il nemico, ancora, ma riflettendo sull'ambientazione può avere qualche buona idea. Naturalmente, se ha già in mente un nemico, potrebbe essere lui a ispirare qualche idea per l'ambientazione. Se il DM prevede che i giocatori si scontrino con un drago rosso nell'ultimo incontro dell'avventura, un ambiente vulcanico o qualcosa di analogamente infuocato è un buon punto di partenza. In alternativa, se ha già in mente un tipo di terreno fantastico che lo ispira, può partire da quello. Forse vuole ambientare la grande battaglia culminante dell'avventura in un'enorme caverna del Sottosuolo, dove due grandi armate di drow si scontrarono secoli fa, macchiando le rocce del loro sangue maledetto. Partendo da questa idea, il DM potrebbe creare una lunga avventura ambientata nel Sottosuolo che conduca i personaggi fino alla vasta caverna disseminata di rocce di sangue.

Tipi di ambientazioni

Le ambientazioni delle avventure nel mondo di D&D sono solitamente ripartite in quattro categorie. La prima considerazione su cui riflettere è quale tipo di ambientazione si desidera utilizzare: un "dungeon" sotterraneo, un'area delle terre selvagge, un insediamento urbano di qualche tipo o un differente mondo fantastico (o un altro piano di esistenza).

Sotterraneo

Molte avventure di D&D sono incentrate su un dungeon da esplorare. È per questo che il gioco si chiama Dungeons & Dragons. La parola "dungeon" potrebbe far pensare a spogli corridoi di pietra con ceppi e catene alle pareti, ma i dungeon del mondo di D&D comprendono anche i grandi palazzi scavati nelle pareti di un cratere vulcanico, le caverne naturali che si estendono per chilometri e chilometri sotto la superficie della terra e i castelli in rovina che custodiscono portali su altri piani.

Le ambientazioni sotterranee sono un caposaldo delle avventure di D&D, poiché l'ambientazione di un dungeon ha dei confini ben chiari, separati dal mondo esterno e distinti come ambienti speciali e magici. Inoltre, cosa ancora più importante, i dungeon sono l'incarnazione fisica di un'avventura ben progettata: offrono scelte (diramazioni e corridoi) ma non in numero eccessivo. Essendo ambienti delimitati, forniscono una quantità netta di opzioni disponibili. Le camere e i corridoi delimitano i movimenti dei personaggi, ma possono essere esplorate nell'ordine che essi preferiscono; in tal modo, i personaggi sentono di avere il controllo delle loro azioni e di poter fare delle scelte importanti.

Molti dungeon sono antichi complessi in rovina, abbandonati da tempo dai loro creatori originari e ora abitati soltanto da mostri in cerca di un covo sotterraneo o da umanoidi che li usano come accampamenti temporanei. Anche qualche residuo immortale degli abitanti originari potrebbe nascondersi ancora tra le rovine: non morti, costrutti o guardiani immortali incaricati di vegliare sui tesori o su altri luoghi importanti. Le camere del dungeon potrebbero contenere tracce delle loro funzioni di un tempo: frammenti accatastati di mobili marciti usati come nidi dai kruthik, arazzi sbiaditi appesi dietro a un trono cadente. Le dicerie che parlano di reperti storici o luoghi magici potrebbero attirare gli avventurieri fino a queste rovine.

Altri dungeon sono attualmente abitati e offrono ai personaggi un tipo di ambiente molto diverso da esplorare. A prescindere da chi abbia creato il dungeon in origine, ora il posto è abitato da creature intelligenti che hanno fatto delle sue camere e dei suoi corridoi la loro dimora. Potrebbe trattarsi di una fortezza, di un tempio, di una miniera in funzione, di una prigione o di un quartier generale. Gli abitanti organizzano dei turni di guardia per difenderlo e reagiscono in modo intelligente agli attacchi dei personaggi, specialmente se questi ultimi si ritirano e tornano in un secondo tempo. I personaggi potrebbero farsi strada combattendo o intrufolandosi di nascosto all'interno di un dungeon occupato, per svelare i segreti di un culto clandestino, impedire agli orchi di saccheggiare i paesi vicini o fermare un necromante impazzito prima che animi intere legioni di non morti e le usi per conquistare la baronia. Oppure potrebbero cercare di riconquistare l'antica fortezza nanica dalle orde di goblin che l'hanno invasa, rendendola di nuovo un posto sicuro dove abitare.

A volte i dungeon sono costruiti per custodire qualcosa, come un potente artefatto o la salma di un esimio reggente, e tenerlo al sicuro. Un dungeon potrebbe anche fungere da prigione per un potente demone o un primordiale che non fu possibile distruggere definitivamente. Questi dungeon solitamente sono sigillati, carichi di trappole e in genere abitati soltanto da quei mostri in grado di sopravvivere allo scorrere dei secoli: non morti, costrutti, guardiani immortali, diavoli o angeli.

Alcuni dungeon non vengono affatto costruiti. Sono vasti complessi di caverne naturali che si snodano nelle viscere della terra. Nella sua interezza, questo smisurato dungeon naturale è chiamato il Sottosuolo. È una regione di terre selvagge sotterranee, quasi del tutto prive di luce. All'interno di queste caverne, gli avventurieri possono imbattersi in città dei drow, rovine di roccaforti naniche dimenticate da tempo, o nella tomba nascosta di un lich mind flayer. Esistono molti tipi di mostri che considerano il Sottosuolo la loro dimora, cosa che ne fa una delle aree più pericolose di tutto il mondo.

Infine, molti dungeon combinano due o più degli elementi sopra menzionati. Ad esempio, i nani di un'antica civiltà potrebbero avere eretto un vasto complesso sotterraneo in cui vissero nello splendore per molti anni. Ma poi scavarono troppo in profondità, e i loro tunnel raggiunsero le caverne naturali del Sottosuolo. Un'entità orribile e malvagia di qualche tipo emerse dalle viscere dell'oscurità e distrusse la civiltà dei nani. Secoli dopo, la maggior parte del complesso originale giace in rovina. In alcuni punti isolati dei suoi infiniti cunicoli, sordide bande di nani degenerati, enclavi di infidi drow e una tribù di orchi selvaggi vi hanno stabilito degli insediamenti, e vivono in un perenne stato di guerra tra loro. Da qualche parte, all'interno delle rovine, giace la tomba dell'ultima regina nanica, che pare custodire la possente *Ascia dei Signori dei Nani*. E da qualche parte esiste ancora il passaggio che collega le rovine al Sottosuolo. Questo singolo dungeon racchiude in sé tutti e quattro i tipi descritti in precedenza.

Terre selvagge

Non è detto che tutte le avventure debbano essere ambientate in un dungeon. Un viaggio attraverso le terre selvagge fino al cuore della Palude Nera o al Deserto della Desolazione potrebbe rivelarsi un'avventura emozionante degna di nota.

Al momento di progettare un'avventura nelle terre selvagge, il DM dovrebbe pensare ai vasti ambienti esterni come un unico grande dungeon. I personaggi dovrebbero avere una destinazione precisa da raggiungere, in modo che il loro percorso risulti più prevedibile. Strade, sentieri ed elementi del terreno possono convogliare i PG lungo un sentiero predefinito, piuttosto che lasciarli vagare senza meta su una mappa vasta e sconfinata. I PG potranno comunque scegliere tra molte opzioni, dalle più semplici (come ad esempio camminare sul fondo o sulla cima di una gola) alle più importanti, come ad esempio se tenersi ai margini di una palude o tagliare al suo interno, accorciando il viaggio di qualche giorno ma correndo pericoli maggiori.

In quei casi in cui il terreno non convoglia i personaggi verso un luogo specifico, il DM dovrebbe considerare l'avventura come qualcosa di più simile a una struttura a eventi, in cui gli incontri sono collegati a una sequenza di eventi e di scelte piuttosto che ai luoghi geografici toccati. Vedi "Avventure basate sugli eventi," a pagina 115 per ulteriori idee.

Molte aree delle terre selvagge dovrebbero apparire familiari, ma caratterizzate da qualche elemento fantastico. Le creature che volano tra i rami della Foresta Artigliodidrago potrebbero essere minuscoli draghetti invece che uccelli. Non sono più pericolosi dei comuni uccelli (almeno finché i personaggi non si imbattono in uno sciame di draghi zanneaguzze), ma infondono un'atmosfera esotica e pittoresca al territorio selvaggio in questione. Di tanto in tanto, le terre selvagge più familiari dovrebbero cedere il passo a luoghi veramente meravigliosi: alberi sospesi al di sopra del terreno, le cui radici serpeggiano brulicando nell'aria, aurore multicolori che danzano nelle profondità delle acque di un lago, fiamme gelide che guizzano sulla superficie di un ghiacciaio, o una palude intervallata a pozze di acido.

Terre civilizzate

Dal villaggio più piccolo alla metropoli più grande, gli ambienti urbani offrono opportunità illimitate di avventura. Gli umanoidi rimangono gli avversari più astuti e insidiosi, e i PNG annidati proprio nel paese natale degli avventurieri possono spesso rivelarsi i nemici più memorabili del gruppo.

Non è detto che un'ambientazione urbana debba essere comune... non più di un tratto delle selvagge o di un dungeon. I cittadini più facoltosi potrebbero spostarsi in sella a ippogrifi da una torre all'altra delle famiglie più altolocate. Un misterioso mago del luogo potrebbe vivere in una torre sospesa al di sopra della città. Le fogne sotterranee potrebbero brulicare di topi mannari o ospitare un'enclave segreta di aboleth. Il barone potrebbe rivelarsi un rakshasa o un doppelganger. La magia e i pericoli potrebbero anche provenire da fonti diverse, che non siano le tradizionali minacce di tipo umanoide.

Le avventure basate nelle aree civilizzate in genere non sono incentrate sull'esplorazione di un luogo e sull'eliminazione dei suoi abitanti. Tuttavia, le città potrebbero contenere dei minuscoli dungeon (come ad esempio le fogne degli aboleth o la torre sospesa dei rakshasa) che uniscano gli elementi dei sotterranei a quelli degli ambienti urbani. Le avventure cittadine funzionano bene anche nelle avventure basate sugli eventi, in cui l'ambientazione funge da palcoscenico per gli sviluppi della trama.

Planare

Il mondo non è l'unico posto pericoloso pullulante di dungeon. La Colte Oscura e la Selva Fatata offrono innumerevoli opportunità di trovare gloria e ricchezza anche agli avventurieri di basso livello, mentre il Caos Elementale e i domini del Mare Astrale sono terreni di sfida in grado di mettere alla prova anche i personaggi più potenti. Questi mondo diversi forniscono le ambientazioni a concentrazione più alta di magia e di elementi fantastici delle avventure di D&D. Il Caos Elementale è pieno di montagne che fluttuano nell'aria, lastre di pietra che galleggiano su fiumi di fuoco e nubi di pura elettricità. I domini degli dèi nel Mare Astrale sono diversi l'uno dall'altro quanto le divinità stesse, dalla Notte Eterna di Zehir al palazzo scintillante di Pelor sulla vetta più alta di Celestia.

Le avventure planari a volte sono simili a quelle ambientate nelle terre selvagge, ma fanno uso di terreni più fantastici. Tuttavia, tali avventure offrono anche numerose opportunità di esplorare qualche dungeon, dal Labirinto di Eldren Faere alle Cripte Sterminate di Morth Dire sulla Coltre Oscura, o di prendere parte a incontri urbani nella Città d'Ottone o nella Città Lucente.

Personalità dell'ambientazione

Un ottimo metodo per definire l'ambientazione dell'avventura è dotarla di una personalità. Un dungeon costruito per fungere da roccaforte degli hobgoblin ha uno stile del tutto diverso da un'antica città-tempio popolata dagli yuan-ti, che a sua volta è molto diversa da un luogo in cui l'energia aliena del Reame Remoto ha distorto e alterato tutte le forme di vita rendendole aberranti. La personalità di un'ambientazione influenza lo stile dell'intera avventura.

Una volta decisa la personalità generica di un'ambientazione, il DM può stabilire tutti quei piccoli dettagli che la renderanno viva. Ovviamente, potrà sempre disseminare qua e là degli elementi in contrasto con il tema portante. Mentre si fanno strada combattendo nella roccaforte degli hobgoblin, i personaggi potrebbero imbattersi in una porta segreta che conduce a un antico santuario di Bahamut, eretto dai creatori originali del dungeon. I personaggi avranno in questo modo la sensazione di muoversi in un mondo più vasto di quello che vedono nell'avventura, percepiranno la presenza della storia e il posto che il dungeon occupa nel resto del mondo.

Creatori e abitanti

I creatori di un'ambientazione e i suoi abitanti attuali possono esercitare un profondo impatto sulla personalità dell'ambientazione. Una foresta infestata dai ragni e dagli ettercap è un luogo assai diverso da una foresta in cui la Selva Fatata si fa più vicina al mondo e viene usata dalle creature fatate per le loro battute di caccia selvaggia assieme ai loro segugi. Un'antica roccaforte nanica assume un aspetto del tutto diverso quando un culto di minotauri si insedia tra le sue rovine.

Quando le creature più grandi creano un dungeon o una città, erigono ogni cosa in scala adatta a loro. Una fortezza costruita dai titani può rivelarsi difficile da esplorare per gli umani, anche se ora è abitata soltanto da goblin e turpi oscuri. D'altro canto, gli avventurieri (eccettuati gli halfling) potrebbero trovare i cunicoli dei coboldi troppo angusti. La differenza tra una grande battaglia nelle sale smisurate delle rovine dei titani e una frenetica schermaglia nei tunnel angusti dei coboldi si ripercuote anche in una marcata differenza di personalità tra le due ambientazioni.

Alcuni elementi fondamentali della struttura di un'ambientazione possono essere plasmati dalla natura dei suoi creatori. Un tempio perduto degli yuan-ti, soffocato dalla vegetazione della giungla, potrebbe essere dotato di rampe al posto delle scale. Un luogo scavato dai beholder potrebbe fare uso di condotti vuoti per collegare i vari livelli l'uno all'altro. Le creature volanti in generale progettano e costruiscono i loro covi in modo molto diverso dalle creature appiedate, creando dei dungeon che potrebbero rivelarsi molto difficili da attraversare per degli esploratori.

Un'ambientazione dovrebbe anche essere strettamente legata a coloro che l'hanno costruita o che ora vi abitano. Una fortezza eretta sulle pendici di un vulcano attivo può essere opera dei giganti del fuoco o delle salamandre. Un imponente palazzo di ghiaccio nelle gelide distese settentrionali potrebbe essere stato eretto dagli arconti del ghaccio o fungere da tempio della Regina Corvo. In questi casi, tracciare una netta distinzione tra il creatore originale dell'ambientazione e i suoi abitanti attuali può essere molto interessante. Forse erano stati i nani a erigere la fortezza nei pressi del vulcano, ma un'eruzione spazzò via i nani molto tempo fa. Ora il vulcano è un dominio delle salamandre. Oppure i suoi abitanti attuali potrebbero essere creature relativamente normali, che si affidano ai rituali magici per proteggersi dal calore e dalle attività vulcaniche.

Certi dettagli culturali, come ad esempio una scala maggiore o minore, possono rendere vivida l'ambientazione nella mente dei giocatori. Le porte di una roccaforte nanica decorate con i volti barbuti scolpiti dei grandi nani del passato (e forse ora sfregiate dagli orchi che infestano le rovine), una cittadella drow decorata con i simboli della ragnatela, un accampamento gnoll circondato da macabri trofei di guerra impalati sulle lance, una statua di Pelor al centro del tempio in rovina sono tutti dettagli che inducono i PG a pensare a chi ha eretto l'insediamento o a chi ora vi abita. I dettagli culturali di questo tipo possono anche collegare assieme varie ambientazioni diverse, magari suggerendo una storia interessante. In tre dungeon diversi, tutte le monete d'oro rinvenute dai personaggi sono state coniate dall'antico impero tiefling di Bael Turath. Questi dettagli culturali suggeriscono forse l'esistenza di un elemento storico che collega i tre dungeon tra loro?

Un dettaglio culturale meno facile da ignorare può riguardare il tipo di camere o di edifici che l'ambientazione potrebbe contenere. Una roccaforte drow potrebbe essere dotata di recinti per gli schiavi, varie sale delle torture e sfarzosi templi dedicati a Lolth. Le tane dei coboldi o le rovine di un insediamento dragonide potrebbero includere delle camere di incubazione delle uova. Un vasto complesso composto da biblioteche e musei polverosi ha una personalità diversa rispetto a uno composto da armerie, caserme e prigioni.

Storia

Molti degli elementi illustrati finora si riferiscono alla storia dell'ambientazione. La razza o la cultura che ha creato il dungeon infonde al luogo buona parte della sua personalità, ma la storia che va dalla sua creazione al tempo presente non è meno importante.

Il mondo di D&D vanta una storia gloriosa, fatta di imperi sterminati e prosperosi. All'epoca attuale, gli imperi del passato giacciono in rovina, rimpiazzati da minuscole baronie e vaste distese di terre selvagge senza legge. Questo mondo offre infinite opportunità di avventura: antiche rovine da esplorare, tesori perduti da recuperare, orde selvagge da respingere dalle terre civilizzate e mostri terribili in agguato negli angoli più oscuri del mondo. La storia esatta del mondo in cui si svolge la campagna, naturalmente, può essere definita dal DM, ma queste premesse di base rendono il mondo ricco di opportunità per gli avventurieri.

Forse il dungeon da esplorare ospita l'ultimo antico esemplare di una razza estinta di mostri, pronto a difendere accanitamente la sua ultima roccaforte? Oppure i sovrani del luogo, scomparsi da tempo, erano gli ultimi detentori conosciuti delle Insegne Regali dei Sette Regni? Il dungeon è stato costruito per fungere da prigione per un primordiale o per un principe dei demoni la cui influenza aleggia ancora sul luogo? Gli abitanti di una città nel cuore della giungla forse ignorano che l'impero di Nerath è caduto? Questi sono solo alcuni esempi di

come sia possibile collegare la storia di un'ambientazione alle avventure che avranno luogo al suo interno, sviluppandone l'atmosfera e la personalità.

Bisogna solo tenere a mente una cosa: il background deve rimanere background. A meno che gli eventi passati non siano essenziali per l'avventura, è meglio non passare troppo tempo a narrare in dettaglio la storia di un dungeon. La sua storia va soltanto usata per arricchire l'ambiente e fornire dei dettagli interessanti, utili a renderlo vivido nella mente dei giocatori, ma i riflettori devono rimanere puntati sull'avventura in corso attualmente.

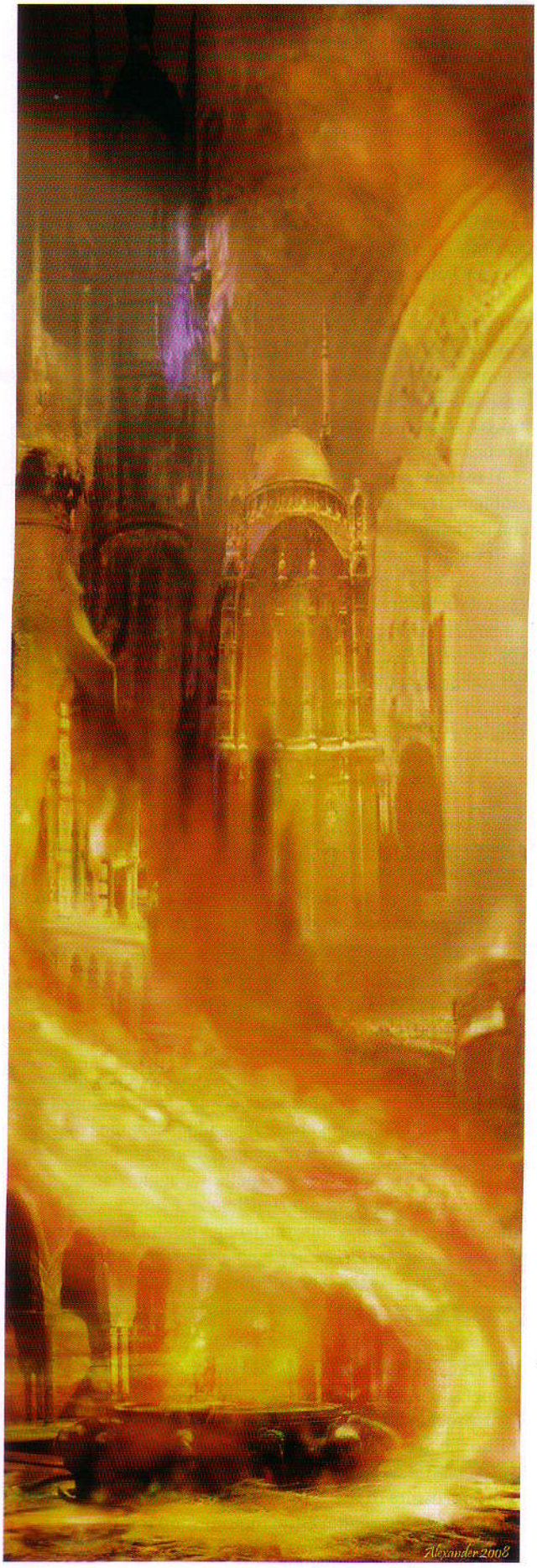
Ambiente

A volte il territorio circostante a un'ambientazione infonde a tale ambientazione una personalità più che sufficiente. Un castello diroccato sulla Coltre Oscura, un monastero che fluttua per il Caos Elementale o il classico dungeon scavato all'interno di un vulcano attivo sono tutti esempi di ambientazioni caratterizzate da una personalità distinta senza tirare in ballo la loro storia o i loro abitanti. Il DM può trarre ispirazione dalle rovine soffocate dalla vegetazione nella giungla di Angkor Wat, o decidere di creare un labirinto di corallo in un mare tropicale. In questi casi, l'ambiente è l'elemento principale che definisce la personalità dell'ambientazione; è sempre possibile elaborare ulteriormente questa personalità scegliendo gli abitanti giusti o creando una storia appropriata.

Atmosfera

Un modo sottile ma importante di comunicare la personalità di un'ambientazione ai giocatori è attraverso i dettagli sensoriali di sottofondo che il DM include nelle sue descrizioni: le percezioni sensoriali che i personaggi sperimentano in loco. Il DM dovrebbe tenere conto di tutti e cinque i sensi, nonché delle impressioni istintive o emotive più difficili da definire, ma che potrebbero sorgere spontaneamente nell'animo dei personaggi di fronte all'ambientazione. Quando i personaggi entrano in un complesso di caverne naturali, potrebbero scorgere un fioco bagliore azzurro che risplende sulle pareti, sentire il gocciolare distante dell'acqua, annusare l'odore vagamente acre della terra umida, essere toccati dall'aria fresca che soffia sui loro volti e sentirsi oppressi dalla pesante volta di pietra e di terra sopra le loro teste. Quando scendono per le scale di un'antica cripta, il DM menzionerà loro le ragnatele coperte di polvere, gli scarafaggi che fuggono via al loro passaggio, l'aria asciutta attorno a loro e forse la sensazione inquietante di una presenza che osserva dalla tomba ogni loro movimento, attendendo con ansia il loro arrivo.

Non è necessario rovesciare addosso ai giocatori una marea di dettagli atmosferici alla prima descrizione di un'ambientazione. È possibile prendere qualche appunto dei dettagli che potrebbero essere percepiti dai cinque sensi e menzionarne uno di tanto in tanto, per arricchire la narrazione degli eventi mano a mano che l'avventura procede.



Definire i dettagli

Il DM può definire i dettagli delle ambientazioni utilizzate nelle proprie avventure in tre metodi diversi: il metodo naturale, il metodo prestabilito e il metodo migliore. I lati positivi dei primi due metodi si fondono assieme nel terzo, neutralizzando nel contempo quelli negativi.

Il metodo naturale

Secondo questo metodo, il DM si immagina un luogo e lo disegna sulla mappa. Se i goblin vivono in un castello in rovina, come prima cosa il DM progetta un castello, poi vi aggiunge delle pareti crollate e delle aree in rovina per simulare gli effetti del tempo, e poi decide come i goblin si sono adattati a vivere in quel luogo. La progettazione è guidata dalla logica, dalla storia e dal realismo. Ogni luogo è stato costruito per uno scopo, e tali fattori guidano il processo di creazione del DM.

Il metodo naturale è il metodo migliore perché crea ambienti realistici e credibili, in sintonia con la storia e con il mondo della campagna.

Il metodo naturale è il metodo peggiore in quanto induce il DM a preoccuparsi troppo del realismo, specialmente in quegli aspetti che non verranno colti dai giocatori. Se portata all'estremo, la preoccupazione di creare un'area di incontro che sia "reale" finisce per produrne una noiosa. Il DM non deve dimenticare che è sempre lui il creatore e l'arbitro supremo del gioco, non una regola, la percezione altrui del realismo o un qualsiasi altro fattore esterno.

Il metodo prestabilito

Questo metodo inquadra l'area di incontro come lo scenario di un gioco. Mette da parte ogni preoccupazione riguardo al realismo o all'idea secondo cui il luogo poteva esistere per scopi diversi dal combattimento imminente. Grazie al metodo prestabilito, il DM considera le aree di incontro come dei palcoscenici su cui mettere in scena una rappresentazione, proprio come un regista o un drammaturgo. L'unica cosa che conta è quanto risulterà emozionante e divertente l'incontro.

Il metodo prestabilito è il metodo migliore in quanto dà la precedenza all'azione, all'avventura e all'emozione. Costringe il DM a progettare un'ambientazione con il chiaro obiettivo di rendere il tutto divertente.

Il metodo prestabilito è il metodo peggiore in quanto rende il tutto leggermente artificioso. Come un fondale di cartone, funziona soltanto finché qualcuno non vi urta contro. Se i giocatori si fermano a riflettere sul senso dell'area, o se il DM cerca di dare all'area una spiegazione in termini narrativi o storici, la finzione non regge.

Il metodo migliore

Il metodo migliore, non a caso chiamato in questo modo, è una fusione del metodo naturale e del metodo prestabilito. Le aree di incontro vengono costruite nel contesto storico e narrativo della campagna, ma tenendo d'occhio le opportunità di mettere in scena incontri divertenti e interessanti. In realtà, i due metodi sono totalmente compatibili, specialmente una volta che vengono aggiunti dei mostri a questa combinazione.

Ad esempio, un castello in rovina potrebbe avere una porta di ingresso sormontata da dei bastioni, Il signore dei goblin che controlla il posto colloca degli arcieri a guardia della porta da quella posizione. Quando i PG attaccano, gli arcieri scagliano una pioggia di frecce contro di loro mentre i personaggi devono affrettarsi a oltrepassare la porta e a salire le scale pericolanti per raggiungere i goblin.

Un dungeon pieno di enigmi e di mostri strani è stato costruito in questo modo perché l'Imperatore Darvan il Folle lo utilizzava per custodirvi i suoi tesori più preziosi. I vicoli attorno al quartier generale dell'organizzazione criminale sono pieni di trappole e punti in cui tendere un'imboscata perché il Signore delle Ombre si tiene sempre pronto in caso di un attacco da parte dei suoi rivali. Le aree di incontro non nascono mai dal nulla. Sono costruite, progettate o scelte dai mostri e dalle creature intelligenti per un motivo preciso.

Anche i tratti di terreno totalmente naturali si prestano a questo approccio. Mentre i personaggi viaggiano lungo una strada, i banditi li attaccano lungo un tratto di terreno dissestato che offre loro copertura in abbondanza, un vantaggio ideale per dei banditi arcieri. Un bulette va a caccia in un canyon dalle pareti scoscese, in modo da intrappolare le sue prede in un vicolo cieco.

Stanze dei dungeon

Le stanze all'interno di un dungeon mostrano la funzione per cui quel luogo era stato costruito e il modo in cui i suoi abitanti vi vivono ora. Quando il DM aggiunge delle stanze a un luogo, dovrebbe pensare alla storia che quelle stanze racconteranno di quel luogo e dei suoi abitanti. Le varie stanze, nonché il modo in cui sono disposte, dovrebbero avere un senso sia nella loro concezione originale che nel loro uso attuale. Non bisogna poi dimenticare gli elementi fantastici che potrebbero far parte della scena: illusioni al posto delle opere d'arte, corridoi o camere di forma insolita per quelle creature dal corpo o dalla mentalità non umanoide.

POSSIBILI STANZE DEI DUNGEON

Alloggi	Magazzino
Area di addestramento	Museo
Arena	Officina
Armeria	Osservatorio
Biblioteca	Postazione di guardia
Camera di sepoltura	Prigione
Centro comunicazioni	Riserve d'acqua
Cucina	Sala delle udienze
Discarica	Tempio
Infermeria	Trasporto

Elementi del terreno

Negli ambienti naturali, sia esterni che sotterranei, gli elementi del terreno su larga scala sono quelli che tendono a definire maggiormente l'ambiente. Per gli ambienti esterni è sufficiente trarre ispirazione da qualche disegno fantasy o perfino da qualche fotografia del mondo reale che riproduce scenari naturali particolarmente maestosi. Una foresta non deve limitarsi a essere una griglia di battaglia disseminata di alberi e sottobosco quando una rapida ricerca su Internet può fornire dozzine di splendide fotografie che riproducono terreni boschivi di ogni genere. Non solo i giocatori potranno immaginarsi uno scenario migliore, ma l'incontro diventerà anche molto più interessante se avrà luogo su un pendio boschivo con un ruscello che scende zampillando lungo la fiancata rocciosa.

POSSIBILI ELEMENTI DEL TERRENO ESTERNO

Acquitrino	Cratere	Isola
Altopiano	Crepaccio	Lago
Bacino	Crinale	Monte
Baratro	Duna	Oasi
Bosco	Estuario	Picco
Burrone	Fessura	Promontorio
Canyon	Ghiacciaio	Radura
Collina	Ghiaione	Ruscello
Conca	Gola	Scogliera

POSSIBILI ELEMENTI DEL TERRENO SOTTERRANEO

Colonna	Sedimenti
Fiore di pietra	Stalagmite
Pozza	Stalattite

Edifici cittadini

Anche in una città fantastica, la maggior parte degli edifici ha un uso comune: cordai, concerie, empori e tutti quei negozi che sostengono la vita quotidiana degli abitanti cittadini. Tuttavia, i luoghi di questo tipo generalmente non sono l'ideale in cui ambientare le avventure. Possono fungere da sottofondi pittoreschi mentre i personaggi attraversano la città. I vari tipi di negozi che compaiono per le strade di un centro abitato possono dire molto sulla sua personalità. (La città ha un mercato degli schiavi o numerosi ostelli dove i poveri possono trovare cibo e riparo? Ospita tre templi a Bahamut o un gigantesco tempio-fortezza dedicato a Bane?)

Per le scene più importanti di un'avventura urbana è meglio usare luoghi più esotici o interessanti. Quei luoghi che possono giocare un ruolo attivo all'interno degli incontri sono sempre un'ottima scelta: un mulino dove varie ruote e ingranaggi fanno girare una gigantesca macina è un tipo di terreno che i giocatori (o i mostri) più astuti possono sfruttare a loro vantaggio. Gli ingranaggi mobili, i pericoli artificiali e la verticalità (nonché il rischio di cadere a causa di un passo falso) rendono i luoghi cittadini più interessanti rispetto alla consueta rissa da taverna.

LUOGHI CITTADINI INTERESSANTI

Cime dei tetti
Condutture (acquedotti, canali, fognature)
Forge (fucine o fornaci di smaltimento)
Monumento (piramide o ziggurat)
Mulino (a vento o ad acqua)
Ponti, balconate e cime dei tetti
Rovine di una città più antica e più grande nello stesso luogo
Spalti
Tempio (con trappole magiche e pericoli)
Torre (campanile, torre di guardia, torre dell'orologio)

ELEMENTI FANTASTICI

Collegamenti planari (distretto d'ombra o giardino fatato)
Edifici sospesi: torri, palazzi o interi quartieri
Lampade magiche o un sole artificiale
Mura difensive di fuoco magico o di spine
Sentinelle magiche o mostruose (treant o golem)
Stalle di ippogrifi o behemoth usati come bestie da soma

MERCI E SERVIZI FACOLTOSI (ESEMPI)

Alchimista	Cartografo	Orefice
Assassino	Gioielliere	Sapiente
Banca	Lanciatore di rituali	Scriba
Cambiavalute	Libraio	Speziale

MERCI E SERVIZI MEDI (ESEMPI)

Armaiolo	Macellaio	Pittore
Banditore	Messaggero	Sensale
Carrettiere	Muratore	Stalliere
Fabbro	Panettiere	Taverna

MERCI E SERVIZI POVERI (ESEMPI)

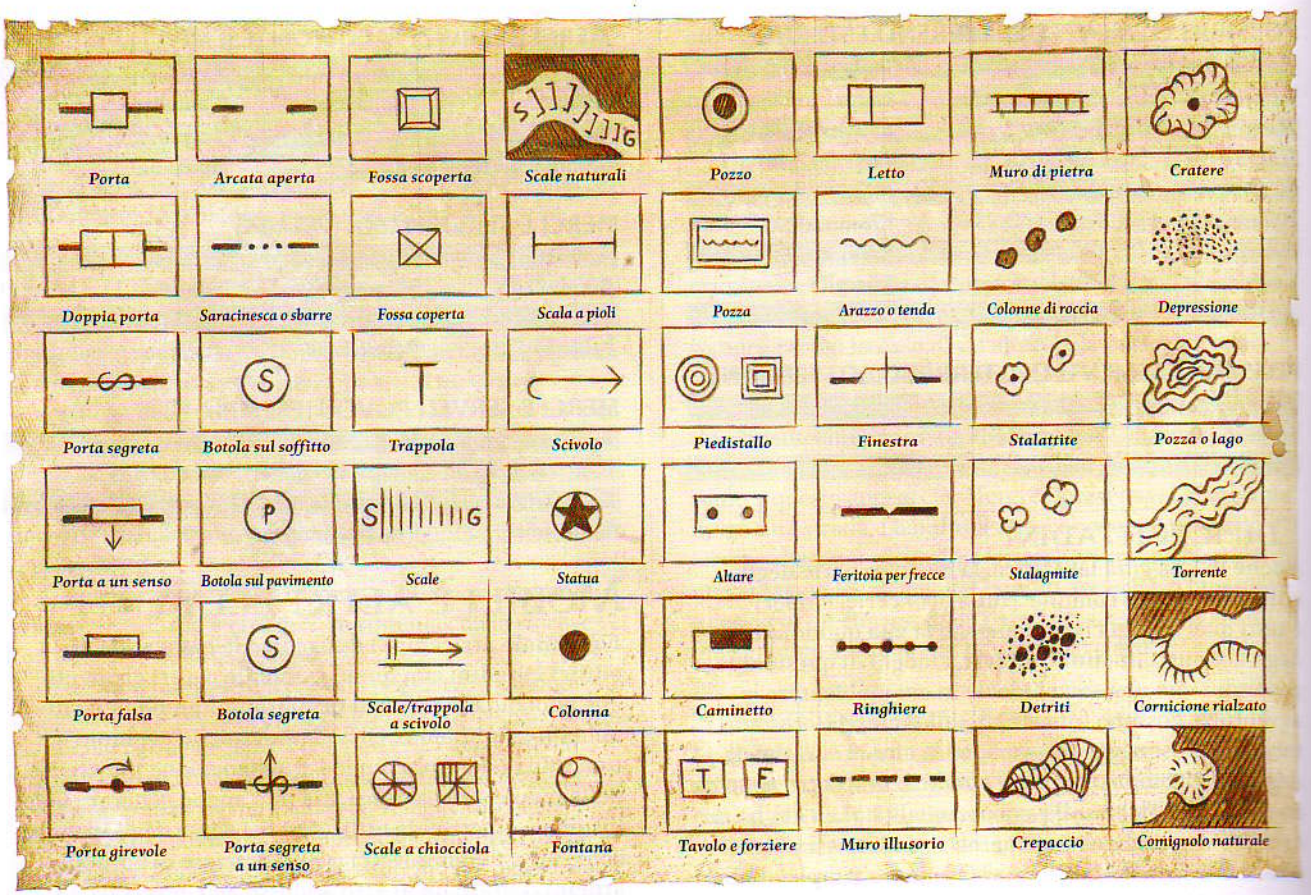
Acquaiolo	Magazzino	Pietraio
Banco dei pegni	Mensa dei poveri	Sala da gioco
Canestriere	Mugnaio	Topo d'appartamento
Conciatore	Pescivendolo	

Mobili e altri elementi

È possibile arricchire i dungeon o le camere degli edifici cittadini con qualche mobile o altri elementi che abbiano come scopo primario soltanto quello di abbellire l'ambiente. Qualsiasi dettaglio aggiunto a una stanza non solo rende l'ambientazione più vivida nella mente dei giocatori, ma può anche generare idee insolite e creative da utilizzare nel corso degli incontri, come ad esempio rovesciare un braciere di carboni ardenti o tirare un arazzo addosso agli avversari. (Vedi la sezione "Azioni non coperte dalle regole" nel Capitolo 3, pagina 42, per alcuni suggerimenti su come gestire questo tipo di situazioni.) Alcuni di questi elementi potrebbero essere considerati terreno difficile o concedere copertura (vedi "Ambientazioni degli incontri," pagina 60, nel Capitolo 4).

ESEMPI DI MOBILI E ELEMENTI

Alcova	Fontana a muro	Rastrelliera per armi
Altare	Forno	Santuario
Animale impagliato	Forziere	Saracinesca
Arazzo	Fossa	Scala a pioli
Area ribassata	Gabbia	Scolatoio
Balcone	Gong	Sedia
Baratro	Idolo	Servizi igienici
Barile	Lampadario	Sgabello
Braciere	Letto	Simbolo malvagio
Buco	Libreria	Spazzatura
Caditoia	Manette	Specchio
Calderone	Mensola	Spioncino
Cassa	Mosaico	Statua
Colonna	Muro crollato	Strumento di tortura
Condotto	Panca	Tappeto
Cumulo di mattoni	Paravento	Tavolo
Cupola	Piattaforma	Tavolo da lavoro
Dipinto	Piedistallo	Tenda
Feritoia per frecce	Pietre cadute	Trono
Focolare	Pozzo	Vasca
Fontana	Rampa	Vasca da bagno



Tracciare la mappa del luogo

Una volta stabilito il concetto base dell'ambientazione dell'avventura, il DM probabilmente avrà bisogno di una mappa. Esistono molti tipi di mappe dell'avventura: da una mappa finemente dettagliata dell'intero dungeon, che mostra ogni elemento all'interno di ciascun quadretto di 1,5 metri, a uno schizzo appena accennato che illustra come un incontro potrebbe condurre ad altri due o tre incontri, in base al percorso scelto dai personaggi. A prescindere dal suo aspetto, la mappa ha lo scopo fondamentale di fissare su carta il percorso dell'intera avventura, e non soltanto i suoi luoghi. La mappa è una rappresentazione visiva di come funzionano tutti gli incontri dell'avventura messi assieme. La mappa è anche la rappresentazione di un percorso, in cui ogni punto di svolta (una diramazione in un corridoio, una camera con varie uscite) conduce su un sentiero diverso e a nuovi punti di svolta. Esaminando la mappa, il DM potrà sapere dove ogni decisione condurrà i giocatori. Se escono dalla stanza attraverso la porta nord, il DM potrà esaminare la mappa e sapere che quella strada li conduce fino alla sala grande, delimitata da un cerchio di colonne, dove il re dei giganti del fuoco tiene udienza. Se escono dalla porta segreta a sudest, la mappa gli indicherà il tunnel segreto che serpeggia fino alle cripte nascoste al di sotto della sala grande.

Il Capitolo 11 contiene una breve avventura comprensiva di una mappa del dungeon che il DM può utilizzare come esempio e ispirazione per le proprie mappe. Ogni incontro comprende anche una mappa più dettagliata dell'area di incontro. Anche nel caso di quell'avventura, le aree di incontro sono tutte vicine l'una all'altra in uno spazio relativamente limitato, ma non è detto che debba essere sempre così. La mappa dell'avventura potrebbe contenere una serie di punti numerati che rappresentano le varie aree di incontro, collegati tra loro da alcune linee tratteggiate, e ogni linea potrebbe rappresentare ore o perfino giorni interi di viaggio. L'avventura potrebbe anche comprendere dei punti di svolta lungo quelle linee che non siano indicati da un'area di incontro. "Dopo circa due ore, il passaggio che avete seguito giunge a una biforcazione. La strada a sinistra inizia con una breve scalinata e sembra proseguire leggermente in salita oltre le scale, mentre il passaggio a destra sembra scendere ripidamente. Dove volete andare?" È giusto che la mappa glissi su buona parte del viaggio, se ciò serve a rendere l'avventura più scorrevole.

A volte una mappa degli incontri è letteralmente uno schema, in quei casi in cui l'ambientazione è meno importante della trama e gli incontri sono più simili a degli eventi. I punti di svolta su una mappa del genere non sono delle sale vere e proprie dotate di varie uscite, ma funzionano esattamente allo stesso modo: se i personaggi convincono il barone a inviare i suoi soldati al passo, assumono il comando di questo squadrone per condurlo al passo il giorno dopo, e il loro incontro successivo sarà con un gruppo di hobgoblin in cima al passo. Se non riescono a convincere il barone, il loro incontro successivo sarà con una squadra di assassini inviata dal visir, che li attaccherà nel cuore della notte.

Disegnare la mappa

Per disegnare la mappa di un dungeon si parte da un foglio quadrettato vuoto, dove ogni quadretto rappresenta 1,5 metri di distanza. In questo modo è facile riprodurre la mappa sulla griglia di battaglia quando giunge il momento di combattere.

La mappa dovrebbe comprendere tutti gli elementi importanti di una stanza, anche se quelli a puro scopo decorativo possono limitarsi alla descrizione del testo o agli appunti di gioco, piuttosto che essere raffigurati direttamente sulla mappa. Tutti gli elementi applicabili elencati nella lista seguente dovrebbero essere presi in considerazione.

ELEMENTI DELLA MAPPA

- Aree segrete
- Confini e pareti
- Mobili
- Numeri o lettere per i punti chiave
- Ostacoli
- Pericoli
- Porte e passaggi
- Terreno
- Territorio delle fazioni
- Trappole

A meno che il DM non abbia la passione della cartografia, non deve preoccuparsi di disegnare mappe di qualità. La mappa è per lui uno strumento da utilizzare per seguire il progresso dell'avventura e per riprodurre l'ambientazione per i giocatori. Deve innanzi tutto essere chiara e facile da utilizzare. Il DM può includere nella mappa gli appunti che gli serviranno per descrivere l'area e gestire gli incontri.

Simboli della mappa: È possibile utilizzare dei simboli per indicare gli elementi della mappa. L'illustrazione dei simboli della mappa, inclusa nella pagina a fianco, indica un possibile metodo per raffigurare gli elementi più comuni di un'ambientazione dell'avventura, ma naturalmente il DM può utilizzare i simboli che ritiene più appropriati.

Mappa dell'avventura e griglia di battaglia

Nel creare la mappa di un'area di incontro, il DM non deve dimenticare che dovrà trasferire la mappa sulla griglia di battaglia quando i personaggi entreranno nell'area in questione. La mappa non deve essere talmente grossa da non stare sul tavolo (o sulla superficie a quadretti utilizzata). Se il DM utilizza i *Dungeon Tiles* per le griglie di battaglia, farà bene a costruire ogni area con le tessere prima di trascriverla sulla mappa. In tal modo, sarà sicuro di poterla ricreare quando l'incontro avrà inizio.

TRACCIARE PARETI IN DIAGONALE

Ecco un suggerimento su come tracciare le pareti diagonali sulla griglia di battaglia: invece di tracciare le pareti attraverso gli angoli dei quadretti, si parte dal centro del margine di un quadretto e si procede attraverso il centro del margine del quadretto adiacente. In questo modo, è sempre chiaro dove si trova una creatura: un quadretto privato di un angolo è un quadretto regolare, mentre uno spazio costituito soltanto dall'angolo di un quadretto non può essere occupato.

Legenda della mappa

La legenda della mappa costituisce il succo dell'avventura. Per ogni camera della mappa dell'avventura, la legenda indica cosa contiene la stanza in questione: sia gli elementi fisici che gli incontri che si svolgeranno in quel luogo. La legenda trasforma una semplice stanza indicata con il numero 1 in un incontro da ricreare sulla griglia di battaglia, ideato per divertire e appassionare i giocatori.

ELEMENTI DELLA LEGENDA/DESCRIZIONI DEGLI INCONTRI

- Descrizione della stanza
- Mostri
- Trappole
- Pericoli
- Tattiche dei mostri
- Valore dell'incontro in PE
- Tesori, se ve ne sono
- Regole relative al terreno e agli elementi della stanza

Le aree di incontro presentate nel Capitolo 11 sono descritte in buon dettaglio, ma non è necessario che il DM mantenga sempre questo livello di dettaglio nelle avventure da lui realizzate. Specialmente se non ha tempo a sufficienza per prepararsi, è sufficiente stilare qualche appunto relativo a ogni incontro. Nonostante tutto, dovrebbe includere quantomeno una quantità di dettagli sufficiente a descrivere la situazione in modo adeguato all'inizio dell'incontro. Ecco un tipico esempio di come potrebbero essere le note del DM relative a una stanza:

Camera 1-Guardie progenie aberranti (2.100 PE)

Puzzano di carne putrefatta mista a un qualche odore chimico. Ombre strane, che non sembrano seguire la luce, forse si muovono?

2 progenie aberranti berserker
1 progenie aberrante veggente
2 progenie aberranti dilaniatrici

Le berserker attaccano quando i personaggi entrano nella stanza. Al round successivo, la veggente entra al balcone 3 m più in alto) e le dilaniatrici si intrufolano dalle porte laterali (Furtività +12).

Tesoro: La veggente indossa un *amuleto di protezione* +2 (+2 alle difese).

Naturalmente, ogni DM è libero di utilizzare il formato che gli risulta più facile da consultare durante l'avventura. Alcuni DM preferiscono avere una pagina perfettamente organizzata per ogni incontro, mentre altri usano dei cartoncini separati. Altri ancora scrivono tutto il contenuto di una stanza direttamente sulla mappa e non si preoccupano di creare una legenda, affidandosi all'improvvisazione per gli ulteriori dettagli. Le preferenze del DM sono ciò che più conta in questo caso, oltre al tempo che egli può dedicare alla preparazione.

Ambientazioni esterne

Un dungeon è un'ambientazione perfetta per un'avventura in quanto offre un certo numero di scelte senza presentare troppe opzioni. I personaggi possono girare a destra o a sinistra e quella scelta si rivelerà significativa per lo svolgimento dell'avventura, ma non potranno andare in una direzione completamente diversa rispetto a quanto pianificato dal DM. Dal momento che le opzioni dei giocatori sono limitate, pianificare in anticipo tutte le possibilità è facile. Basta determinare cosa contiene ogni camera del dungeon e ogni eventualità risulta coperta.

D'altro canto, un'ambientazione esterna sembra presentare un'infinità di opzioni. I giocatori possono muoversi in qualsiasi direzione desiderino per il deserto inesplorato e il DM potrebbe pensare di dover descrivere ogni chilometro quadrato del deserto, al fine di essere pronto a ogni eventualità. Oppure, in alternativa, potrebbe progettare un incontro in un'oasi, i personaggi potrebbero seguire un altro percorso e mancare l'oasi: il risultato sarebbe un'avventura noiosa, costituita da un'interminabile avanzata tra rocce, sabbia e aridità.

La soluzione giusta è quella di pensare a un'ambientazione esterna allo stesso modo di un dungeon. Innanzi tutto, quasi tutti i tipi di terreno (perfino il deserto inesplorato) presenta dei percorsi definiti. Il motivo per cui non è attraversato da nessun sentiero è che le strade corrono lungo i suoi margini, cercando i passaggi più agevoli attraverso il terreno dissestato. Anche le vallate e i crinali si snodano in determinate direzioni. Le catene montuose potrebbero costituire una barriera insormontabile, fatta eccezione per pochi passi naturali o ricavati artificialmente. Perfino un deserto apparentemente inesplorato dispone di sentieri più facili e altri più difficili, regioni rocciose erose dal vento più facili da percorrere rispetto a quelle sabbiose.

Inoltre, non è necessario che il DM collochi con precisione gli incontri sulle mappe degli ambienti esterni. Una parte del cervello potrebbe aggrapparsi al realismo e affermare "Ma l'oasi è proprio lì," ma in realtà l'oasi non c'è. Non è reale. Si trova esattamente dove c'è bisogno che si trovi, vale a dire sul cammino dei personaggi giocanti che avanzano attraverso il deserto. Potrebbe trovarsi a 120 km del loro percorso, o alla distanza che riusciranno a coprire in tre giorni.

Forse sarà opportuno tracciare uno schizzo della mappa esterna dell'avventura. Tuttavia, è meglio mantenerla a livello generico. Proprio come farebbe con un dungeon, il DM stabilisce alcuni punti di svolta e aree di incontro e li collega tra loro, invece di definire con esattezza il terreno intermedio. Un punto di svolta potrebbe essere costituito da un bivio a una strada, da un fiume che potrebbe essere costeggiato, guadato o percorso a bordo di una zattera. Il guado potrebbe condurre a un incontro, mentre proseguire lungo la riva o a bordo di una zattera potrebbero condurre a un altro. L'avventura continua, a prescindere dal percorso che i personaggi sceglieranno.

La progettazione delle avventure in questo modo presenta un rischio, quello della preparazione eccessiva. Se l'obiettivo dei personaggi è di recarsi da un posto all'altro e l'avventura è costituita dagli incontri che faranno lungo la strada, la probabilità che saltino alcuni incontri è assai più alta che non in un dungeon, dove tenderanno invece a esplorare ogni stanza. Il DM può affrontare questo problema in due modi: può sorridere e accettarlo, cercando di non dedicare troppe energie in ogni incontro, sapendo che i personaggi ne salteranno necessariamente qualcuno. Oppure può porre ogni incontro sul loro cammino, a prescindere dalle scelte che facciano.

Questo potrebbe sembrare simile a un percorso obbligato, ma non lo è... almeno, non più di un normale dungeon. Fintanto che i giocatori restano convinti di avere fatto delle scelte significative, il risultato finale può essere la stessa sequenza di incontri che avrebbero fatto se avessero preso delle scelte totalmente diverse. Le scelte influenzeranno *l'ordine* in cui gli incontri avvengono, proprio come accade all'interno di un dungeon. Ad esempio, gli avversari che riescono a fuggire da un incontro potrebbero fuggire e ricomparire come rinforzi in un incontro successivo.

Un altro modo di considerare i viaggi in esterno è di paragonarli a una sfida di abilità prolungata. L'esempio di sfida di abilità "Smarriti nelle terre selvagge" (pagina 79) mostra come un viaggio attraverso le terre selvagge può diventare una parte importante dell'avventura. Il DM può interrompere la sfida di abilità con degli incontri di combattimento in vari punti: più alta è la complessità della sfida, più sarà difficile completarla, e quindi più spesso tenderà a essere interrotta. Usando il sistema delle sfide di abilità in questo modo i giocatori percepiranno il viaggio nelle terre esterne come una sequenza ricca di scelte importanti e di occasioni per mettere a buon uso le abilità dei loro personaggi.

Variare le ambientazioni delle avventure

Il DM dovrebbe utilizzare più ambientazioni di tipo diverso all'interno di un'avventura o nel corso di più avventure. È quasi un luogo comune del gioco, ma un incontro esterno lungo la strada che conduce al dungeon (o un incontro esterno che indirizza i personaggi verso un dungeon) può essere un modo emozionante di porre le fondamenta di un'avventura, lasciando intuire ai giocatori la natura della minaccia che affrontano.

Un'alternanza di avventure nei dungeon, in esterno, in città e perfino planari consente di mantenere la campagna interessante. Il DM potrebbe perfino strutturare la sua campagna come un giro attorno al mondo, ambientando un'avventura nelle foreste pluviali tropicali e un'altra nelle gelide steppe del nord.

AVVENTURE BASATE SUGLI EVENTI

Se la mappa di una buona avventura in esterno può essere considerata una sorta di mappa di un dungeon in versione più astratta, la "mappa" di un'avventura puramente basata sugli eventi è ancora più astratta. L'idea della mappa di un dungeon come semplice schema resta una grande metafora per strutturare un'avventura attorno a una serie di eventi e decisioni anziché attorno a un luogo fisico.

Un'avventura basata sugli eventi si concentra sulle azioni compiute dai personaggi, anziché sui luoghi da essi visitati. Ogni decisione (nonché l'esito di ogni incontro) conduce a precise conseguenze. Solitamente, le avventure basate sugli eventi si affidano per buona parte alle sfide di abilità, specialmente quelle che prevedono varie interazioni con i personaggi non giocanti. Potrebbe trattarsi di risolvere un mistero (strutturabile anche come un enigma logico), di orientarsi in un complicato intrico di diplomazia e di trame, o di rintracciare un culto segreto nascosto nel campanile di un tempio abbandonato. Un incontro basato sugli eventi è un ottimo modo per coinvolgere gli attori, i narratori e i pensatori del gruppo, ma è possibile accontentare anche i distruttori, inserendo frequenti incontri di combattimento nella trama.

L'ambientazione di un'avventura basata sugli eventi spesso è una città (anche se può andare bene una qualsiasi ambientazione). Una struttura basata sugli eventi funziona bene nelle avventure urbane perché non è necessario compilare una mappa di ogni edificio cittadino. Ciò che conta sono i PNG con cui i personaggi interagiscono. Tuttavia è possibile usare questa struttura anche per gli incontri nei dungeon o in esterno, specialmente in quei casi in cui gli avversari sono creature organizzate e intelligenti, invece di essere soltanto dei bestioni stupidi rintanati nei loro covi in attesa che i personaggi arrivino ad attaccarli. Un esempio al riguardo può essere un antico complesso di rovine abitato da tre fazioni diverse: gli yuan-ti occupano un quartiere, i minotauri ne occupano un altro e i drow controllano le cantine, le fogne e le caverne sottostanti. Un'avventura del genere fa uso di elementi di esplorazione, ma la cosa più interessante è vedere come i personaggi manipoleranno le tre fazioni spingendole una contro l'altre, rendendo gli eventi dell'avventura molto più importanti dell'ambientazione (specialmente per il fatto che gli abitanti delle rovine si spostano in continuazione, invece di apparire sempre nello stesso luogo).

Alcuni punti dello schema degli eventi potrebbero corrispondere a dei luoghi (Ad esempio, dei piccoli dungeon o degli edifici cittadini). In quei casi, il DM metterà da parte lo schema della "mappa dell'avventura" e utilizzerà una mappa più piccola, lasciando che i personaggi esplorino quel luogo e completino gli incontri a esso abbinati, per poi tornare allo schema e seguire una diramazione o l'altra, in base all'esito degli incontri. Questi mini-dungeon sono un ottimo modo di variare il ritmo e lo stile dell'avventura e consentono di soddisfare le diverse motivazioni dei giocatori.

Analogamente, sarà opportuno preparare le mappe degli incontri di combattimento che il DM prevede di condurre in un'avventura basata sugli eventi. Gli assassini potrebbero attaccare i personaggi in qualsiasi punto della città, quando il momento è giusto, ma se il DM tiene pronte due o tre mappe degli incontri particolarmente interessanti tra cui scegliere (un mercato, una taverna, un intrico di vicoli bui), potrà scegliere quello giusto per l'evento, quando giungerà il momento.

La struttura globale di un'avventura è ancora più importante nel caso di un'avventura basata sugli eventi. Il DM deve cercare di coinvolgere i personaggi negli eventi immediatamente, far salire l'emozione gradualmente e portare i personaggi a un momento culminante, un incontro cruciale. L'incontro cruciale in questione potrebbe essere un combattimento all'ultimo sangue contro il mind flayer che aveva impersonato il barone, o un duello finale con il ciambellano per determinare la decisione del duca, ma dovrebbe comunque essere l'incontro più emozionante e carico di tensione dell'intera avventura. Un rapido esame dei consigli riguardo alla buona e alla cattiva struttura (vedi pagina 101) sarà sempre di aiuto. È facile condurre i giocatori in un collo di bottiglia o in un percorso obbligato in un'avventura basata sugli eventi.

Un altro strumento utile per organizzare un'avventura basata sugli eventi è una cronologia degli eventi. Certi eventi potrebbero avere luogo soltanto in un momento specifico dell'avventura, a prescindere dalle azioni dei personaggi (un'eclisse solare, l'arrivo sulla scena di un nuovo personaggio non giocante in loco, un giorno di festa o qualche altro evento al di fuori del controllo dei personaggi), oppure alcuni eventi della cronologia potrebbero verificarsi qualora i personaggi non riescano a impedirli. Una cronologia è un ottimo modo per assicurarsi che un'avventura basata sugli eventi rimanga sui binari, aggiungendo nuovi elementi all'azione a intervalli regolari. Può anche mettere sotto pressione i personaggi e spingerli a raggiungere i loro obiettivi prima che avvengano certi eventi inevitabili. Se i loro nemici intendono assassinare il conte durante i festeggiamenti, i personaggi hanno poco tempo a disposizione per sventare il complotto e fermare i traditori.

Infine, è consigliabile avere alcuni incontri di combattimento più o meno casuali da tenere pronti per ravvivare l'azione, se il ritmo dovesse cominciare a calare. Invece di consegnare un indizio dritto nelle mani dei personaggi, qualcuno si presenta da loro sfondando la porta a calci e iniziando un combattimento, vincendo il quale i personaggi riusciranno a procurarsi l'indizio. In tal modo, i giocatori penseranno di essersi meritati l'indizio, l'incontro farà scorrere un po' di adrenalina e ravviverà l'eccitazione del gioco.

CAST DEI PERSONAGGI

Il cast di un'avventura (i mostri e i personaggi non giocanti coinvolti) è ciò che infonde vita all'avventura. I membri del cast sono gli strumenti che rendono il gioco più facile. Molti membri del cast sono mostri o PNG che i PG dovranno affrontare o sconfiggere. Non richiedono molto lavoro al di là della loro collocazione nell'incontro e di un minimo di attenzione al loro comportamento, affinché possano essere interpretati in modo interessante. Altri sono comparse che hanno a che fare direttamente con i PG: datori di lavoro e altri personaggi secondari che necessitano quanto meno alcuni dettagli ai fini di interpretazione. Altri ancora sono nemici o mostri speciali, che hanno bisogno di statistiche e dettagli di interpretazione creati dal DM.

Ogni membro del cast ha uno scopo, un motivo per cui compare nell'avventura. Gli obiettivi più importanti sono diretti: il personaggio è un alleato o un datore di lavoro dei personaggi, un loro nemico o una comparsa con un ruolo temporaneo? Quando il DM popola l'avventura, può assegnare ad alcuni membri del cast dei ruoli degni di nota. Tuttavia, tali ruoli risulteranno rilevanti solo se conteranno qualcosa per i PG. È inutile pensare a definire troppi dettagli se i PG non avranno alcun modo per interagire con il PNG in questione.

A volte un membro del cast può svolgere più di un ruolo e gli scopi di alcuni membri possono cambiare in reazione alle azioni dei personaggi o agli eventi del mondo. Un alleato o un patrono potrebbero diventare dei nemici, o svanire sullo sfondo e diventare semplici comparse. Un nemico potrebbe riconciliarsi con i personaggi e diventare perfino loro alleato.

ALLEATI COME PERSONAGGI EXTRA

A volte il DM potrebbe decidere di inviare un personaggio non giocante (un alleato o un patrono) ad accompagnare i personaggi giocanti per parte dell'avventura o nella sua interezza. Potrebbe farlo per esigenze di trama, oppure semplicemente perché gli piace avere un personaggio da interpretare anche quando i personaggi giocanti abbandonano le comodità della vita civilizzata. Un alleato potrebbe fornire indizi ai personaggi, oppure seguirli soltanto allo scopo di tradirli (diventando un nemico) nel peggior momento possibile.

Quando un personaggio non giocante prende parte a un incontro, quel personaggio ottiene una parte di punti esperienza uguale a quella degli altri personaggi. Il DM deve costruire degli incontri che tengano conto della presenza dell'alleato nel gruppo. Gli alleati hanno ogni diritto a esigere una parte dei tesori guadagnati, anche se in tal caso il DM dovrà stabilire dei tesori che comprendano anche la parte destinata all'alleato.

Il DM deve resistere alla tentazione di usare i personaggi non giocanti alleati per pilotare i giocatori e non dovrebbe mai farne il centro dell'avventura. I riflettori devono rimanere al posto giusto, vale a dire puntati sui personaggi giocanti.

ALLEATI

Un alleato è un membro del cast che fornisce ai PG un aiuto di qualche tipo, grande o piccolo che sia. Esistono alleati di tutti i tipi, dal sagace contadino che sa tutto e può raccontare tutte le leggende locali, al capitano delle guardie che combatte al fianco dei personaggi per respingere gli invasori hobgoblin. Gli alleati non sono obbligati a offrire il loro aiuto gratuitamente, ma spesso lo fanno.

Gli alleati possono svolgere molti ruoli all'interno dell'avventura. Un possibile alleato potrebbe essere un esploratore che condivide le sue mappe con i personaggi o che li guida attraverso le terre selvagge. Oppure potrebbe essere il sacerdote a cui i personaggi si rivolgono quando devono far celebrare un rituale di Rianimare Morti. Una divinità potrebbe perfino inviare un angelo della protezione a vegliare su un personaggio nel corso di un'avventura particolarmente pericolosa e importante. Se il DM ha in mente un colpo di scena da attuare nel gioco, un alleato potrebbe dimostrare delle qualità oscure che in seguito lo trasformeranno in un nemico.

Un alleato deve essere dettagliato soltanto quanto basta per svolgere il ruolo che ricopre all'interno del gioco. Un sapiente la cui funzione sia soltanto quella di fornire un indizio importante ha bisogno soltanto di un aspetto peculiare e di un modo di fare che consenta al DM di interpretarlo al tavolo da gioco. Tuttavia, la guida che accompagna i personaggi per buona parte dell'avventura avrà bisogno anche di una scheda delle statistiche completa, oltre a questi piccoli dettagli.

PATRONI

Un patrono offre lavoro ai personaggi, fornendo loro aiuto, ricompense e agganci alle avventure. Nella maggior parte dei casi, un patrono ha un interesse personale alle imprese dei personaggi e non deve essere persuaso ad agire. Tuttavia, certe circostanze o obiettivi nascosti potrebbero rendere un patrono criptico o addirittura pericoloso. Un patrono potrebbe disinteressarsi dei personaggi, una volta che essi hanno completato l'incarico per cui li aveva assunti. Saranno queste circostanze a stabilire il livello di dettaglio da fornire a un patrono. Un nome e alcune scelte di interazione sono tutto ciò che serve per un patrono destinato a fornire soltanto un aggancio per l'avventura; tuttavia, un patrono ricorrente (o uno che potrebbe diventare un alleato o un nemico) ha bisogno di ulteriori sfaccettature. Quanto meno andrebbero definiti i motivi che spingono il patrono a desiderare ciò che desidera e quelli che lo spingono a ingaggiare i personaggi per conseguire tali obiettivi invece di agire di persona.

NEMICI

I nemici possono combattere contro i personaggi, oppure ostacolarli. I mostri sono il tipo di nemici più semplice, a cui si aggiungono i perfidi personaggi non giocanti creati dal DM. La maggior parte dei nemici necessita di una scheda delle statistiche ancora prima di qualche dettaglio di interpretazione, ma il nemico di una sfida di abilità potrebbe avere bisogno di qualche tratto di personalità

e di qualche motivazione in più. Quei nemici che svolgono un ruolo significativo in un'avventura (quelli che prendono parte agli incontri culminanti, oppure quelli che tornano a tormentare i personaggi avventura dopo avventura) dovrebbero sempre essere definiti da qualcosa in più delle semplici statistiche di combattimento. Non c'è bisogno di un'elaborata storia personale che spieghi perché sono diventati così malvagi, ma il racconto delle loro scelleratezze passate potrebbe essere un buon metodo per preparare il terreno allo scontro finale. Una personalità memorabile, possibilmente che abbia modo di esprimersi prima della battaglia finale, è l'ideale per infondere vita in un personaggio. Dei versi beffardi composti da parole altisonanti e scritti con il sangue accanto a ogni vittima rendono bene l'idea del nemico a cui i personaggi danno la caccia.

Anche le motivazioni di un nemico importante vanno tenute in considerazione. È un cultista malvagio che offre sacrifici a Orcus nel santuario del suo scantinato? Un gelido manipolatore che intende conquistare il controllo della baronia? Un pazzo lunatico che trae piacere dalla tortura senza alcuno scopo preciso? I nemici dalle motivazioni diverse possono infondere un tono diverso alle avventure in cui compaiono.

Comparse

Le comparse sono i personaggi e le creature la cui apparizione ha lo scopo di far sembrare il mondo più reale. In un film, sono la gente che passa in sottofondo, con cui i personaggi principali interagiscono raramente. I servitori del duca, i cittadini che assistono a una rissa di strada (e si disperdono) e i locandieri sono tutti comparse. In una partita di D&D, il DM può usare degli appunti schematici su quelle comparse che crede potrebbero entrare a far parte di un breve incontro. Molti DM inventano le comparse direttamente all'occorrenza, quando i PG vanno in qualche luogo imprevisto. Spesso è sufficiente soltanto stabilire il tipo di comparse più ricorrenti nell'area dell'avventura e nell'insediamento.

Infondere vita al cast

Un metodo facile per agevolare il compito di interpretare una gamma così vasta di personaggi è assegnare a ognuno un tratto distintivo, qualcosa che consenta agli eroi di ricordare meglio quel personaggio. Se il tavernier del turno di giorno è duro d'orecchi e quello del turno di notte parla a voce alta (e senza peli sulla lingua), i giocatori riusciranno più facilmente a distinguere l'uno dall'altro. Quei tratti che influenzano in modo diretto ed evidente il modo in cui il DM interpreta il personaggio sono i migliori. Un conto è dire ai personaggi che il contatto criminale che hanno incontrato ha l'alito cattivo, e un altro conto è interpretarlo in modo da fargli concludere ogni frase con una pesante alitata verso uno dei personaggi. Se la voce e il talento del DM accettano la sfida, è possibile creare anche delle voci diverse per i personaggi più importanti: è un ottimo metodo per assicurarsi che rimangano impressi nella mente dei giocatori. Anche l'uso di diverse espressioni facciali può imprimere bene nella memoria dei giocatori i vari personaggi incontrati.

Un'altra cosa importante da tenere a mente quando si interpreta questo enorme cast di personaggi secondari è mantenere la consistenza. Creare due osti diversi per il turno di giorno e il turno di notte è un'ottima idea. Usare due personalità diverse a caso quando gli eroi visitano la taverna è semplice casualità. Quando il DM inventa una personalità per un nuovo personaggio, dovrebbe prendere un appunto, in modo da poter tornare a interpretarlo allo stesso modo quando gli eroi torneranno in quel posto.

Uno dei grandi vantaggi nel mantenere una consistenza del genere consiste nel fatto che quando questa consistenza viene interrotta, la cosa risulta evidente. Se i personaggi si recano alla taverna di giorno e trovano l'oste del turno di notte, si chiederanno cosa è successo: può essere un metodo elegante e sottile di attirare gli eroi in un'avventura.

Varianti dei comportamenti

A volte il DM può sorprendere i giocatori facendo comportare una creatura familiare in modo insolito o inconsueto per lei. La variazione del comportamento dovrebbe essere spiegabile, se i PG riescono a scoprirne la causa. Forse l'ambientazione altera il comportamento di coloro che vi rimangono troppo a lungo. Forse la presenza o l'influsso di una o più creature ha costretto gli altri a comportarsi in modo inconsueto.

Le varianti dei comportamenti possono avere molti sviluppi diversi. Una creatura malvagia potrebbe comportarsi in modo più benevolo, oppure potrebbe essere soggetta a limiti che bloccano o sopprimono le sue tendenze naturali. Le creature innocenti potrebbero essere costrette a combattere con i nemici, ponendo i PG di fronte a un dilemma morale. Una creatura debole potrebbe avere al suo servizio alleati forti, ma sottomessi.

LEE MOYER

CAPITOLO 7

RICOMPENSE

I PUNTI esperienza, i tesori, i punti azione e le ricompense intangibili sono ciò che spinge i personaggi a passare da un incontro all'altro, da un livello all'altro e da un'avventura all'altra. Le piccole ricompense sono una presenza frequente nel gioco, mentre le grandi ricompense offrono un grosso incentivo a intervalli più estesi. Entrambe sono importanti.

Senza l'assegnazione frequente di piccole ricompense, i giocatori iniziano a pensare che i loro sforzi non producano alcun risultato. Si danno tanto da fare, ma non hanno nulla da mostrare come frutto delle loro fatiche. Senza l'assegnazione di una grande ricompensa di tanto in tanto, gli incontri iniziano a somigliare a un pulsante da premere in cambio di un boccone di cibo: una routine massacrante e ripetitiva senza alcuna variazione significativa.

I personaggi ottengono punti esperienza (PE) a ogni incontro completato. Acquisiscono punti azione quando giungono a una pietra miliare (generalmente ogni due incontri). Guadagnano tesori quando completano certi incontri (non a ogni incontro, ma di tanto in tanto nel corso dell'avventura). Acquisiscono un nuovo livello dopo avere completato da otto a dieci incontri (includendo le imprese).

Acquisire un livello (vedi pagina 26 del *Manuale del Giocatore*) è la ricompensa più significativa che il gioco abbia da offrire, ma anche questa ricompensa segue certi ritmi precisi. I personaggi acquisiscono nuovi poteri di attacco ai livelli dispari e nuovi talenti, incrementi ai punteggi di caratteristica e modificatori globali ai loro attacchi e alle loro difese ai livelli pari. Entrambe le migliorie sono interessanti, ma ognuna ha un sapore diverso.

Questo capitolo comprende le sezioni seguenti.

- **Punti esperienza:** A ogni mostro ucciso, sfida di abilità o enigma risolto e trappola disattivata corrisponde un certo ammontare in PE. Mano a mano che un personaggio accumula PE, sale di livello.
- **Imprese:** Il completamento di un'impresa prevede delle ricompense proprio come il completamento di un incontro.
- **Punti azione:** I punti azione incoraggiano i personaggi ad affrontare altri incontri prima di fermarsi per sottoporsi a un riposo esteso.
- **Tesoro:** Che si tratti di monete, gemme, oggetti d'arte o oggetti magici, i tesori sono un tipo di ricompensa che i personaggi possono mettere immediatamente a buon uso.

HOWARD LYON

I punti esperienza (PE) sono la ricompensa fondamentale del gioco, proprio come gli incontri sono le fondamenta su cui poggiano le avventure e le campagne. A ogni incontro corrisponde una ricompensa in punti esperienza che indica anche la sua difficoltà.

Ricompense in PE

La tabella "Ricompense in punti esperienza" indica i valori in PE per i mostri di ogni livello e di ogni tipo: gregario, mostro standard singolo, morto d'elite e mostro solitario. Per i PNG, le trappole e gli incontri di interazione (sfide di abilità e enigmi) si usa la colonna "Mostro standard".

RICOMPENSE IN PUNTI ESPERIENZA

Livello del mostro	Mostro standard	Gregario	Elite	Solitario
1	100	25	200	500
2	125	31	250	625
3	150	38	300	750
4	175	44	350	875
5	200	50	400	1.000
6	250	63	500	1.250
7	300	75	600	1.500
8	350	88	700	1.750
9	400	100	800	2.000
10	500	125	1.000	2.500
11	600	150	1.200	3.000
12	700	175	1.400	3.500
13	800	200	1.600	4.000
14	1.000	250	2.000	5.000
15	1.200	300	2.400	6.000
16	1.400	350	2.800	7.000
17	1.600	400	3.200	8.000
18	2.000	500	4.000	10.000
19	2.400	600	4.800	12.000
20	2.800	700	5.600	14.000
21	3.200	800	6.400	16.000
22	4.150	1.038	8.300	20.750
23	5.100	1.275	10.200	25.500
24	6.050	1.513	12.100	30.250
25	7.000	1.750	14.000	35.000
26	9.000	2.250	18.000	45.000
27	11.000	2.750	22.000	55.000
28	13.000	3.250	26.000	65.000
29	15.000	3.750	30.000	75.000
30	19.000	4.750	38.000	95.000
31	23.000	5.750	46.000	115.000
32	27.000	6.750	54.000	135.000
33	31.000	7.750	62.000	155.000
34	39.000	9.750	78.000	195.000
35	47.000	11.750	94.000	235.000
36	55.000	13.750	110.000	275.000
37	63.000	15.750	126.000	315.000
38	79.000	19.750	158.000	395.000
39	95.000	23.750	190.000	475.000
40	111.000	27.750	222.000	555.000

Guadagnare PE

I personaggi guadagnano un certo ammontare di PE per ogni incontro superato. La ricompensa in PE per avere completato un incontro è data dalla somma dei PE previsti per ogni mostro, PNG, trappola o pericolo contenuti nell'incontro. Il DM dovrebbe già avere calcolato e annotato questo valore al momento della costruzione dell'incontro, per valutare la sua difficoltà nei confronti dei giocatori. (Le avventure pubblicate specificano il valore in PE di ogni incontro in esse contenuto). Si divide il totale in PE dell'incontro per il numero di giocatori che ha partecipato al suo superamento, e si ottiene in tal modo il numero di PE da assegnare a ogni personaggio.

Superare un incontro: Quando un incontro può dirsi superato? Uccidere, catturare o mettere in fuga gli avversari di un incontro di combattimento sono senz'altro i casi più ovvi. Soddisfare le condizioni di vittoria di una sfida di abilità significa avere superato quell'incontro. Non va dimenticato che un incontro, per definizione, ha un rischio di fallimento. Se tale rischio non è presente, allora non si tratta di un incontro e i personaggi non guadagnano alcun PE. Se i personaggi attivano accidentalmente una trappola mentre avanzano lungo un corridoio, non ottengono alcun PE, in quanto non si tratta di un incontro. Se la trappola costituisce un incontro a sé stante o fa parte di un incontro, tuttavia, i personaggi guadagnano i suoi PE se riescono a disattivarla o a distruggerla.

Ad esempio, i personaggi evitano un'idra e raggiungono la sala del tesoro che essa protegge. I PG guadagnano i PE previsti per l'idra? No. Se il tesoro era l'obiettivo di un'impresa, ottengono la ricompensa prevista per quell'impresa (vedi "Ricompense per le imprese," pagina 122), che dovrebbe prevedere sia dei PE che alcuni tesori. Ma dal momento che non hanno preso parte a un incontro con l'idra, non hanno superato la sfida. (Se tuttavia sgattaiolano oltre l'idra, la ingannano o la sconfiggono all'interno di un incontro, allora guadagnano i suoi PE).

PE per gli incontri di combattimento: Il *Manuale dei Mostri* indica la ricompensa in PE prevista per ogni mostro. Quel numero è tratto dalla tabella "Ricompense in punti esperienza" riportata in questa pagina, e dipende dal livello del mostro. Un gregario vale un quarto dei PE di un mostro standard del suo livello. Un mostro d'elite vale il doppio di quell'ammontare di PE e un mostro solitario vale il quintuplo di quell'ammontare di PE.

Se il DM applica al mostro un archetipo (vedi pagina 175), lo trasforma in un mostro d'elite o solitario (vedi "Creare nuovi mostri solitari," pagina 185) e quindi può modificare il suo valore in PE. Analogamente, qualsiasi mostro il cui livello venga alterato vede cambiare anche il suo valore in PE.

Un personaggio non giocante conta come un mostro del suo livello ai fini di calcolare i PE. Anche le trappole e i pericoli che fungono da complicazioni in combattimento sono dotate di livelli. Se i personaggi superano un incontro di combattimento in cui una trappola o un pericolo costituivano una minaccia, ottengono i PE previsti per quella trappola o per quel

pericolo anche se non l'hanno disattivato o neutralizzato. Hanno comunque superato la sfida più diretta che tali minacce costituivano, vale a dire il pericolo nel corso del combattimento.

PE per gli incontri di interazione: Gli incontri di interazione che prevedono un rischio prevedono anche una ricompensa. Una sfida di abilità ha un livello e una difficoltà da combinare tra loro per determinare i PE che i personaggi guadagneranno se completano con successo la sfida. Una sfida di abilità equivale a un numero di mostri del suo livello pari alla sua complessità: quindi una sfida di 7° livello a complessità 3 conta come tre mostri di 7° livello, vale a dire 900 PE.

Se un enigma costituisce un incontro (vedi "Un enigma è un incontro?", pagina 81), va considerato alla stregua di un mostro solitario. Se è parte di un incontro che comprende anche trappole o mostri, va considerato come uno o due mostri, in base alla sua difficoltà e all'importanza della sua risoluzione da parte dei personaggi.

Variare il ritmo di avanzamento

I valori dei punti esperienza nel gioco sono fissati in modo da consentire ai personaggi di avanzare di livello *ogni otto-dieci incontri superati. In pratica ciò equivale* a sei-otto incontri, un'impresa maggiore e un'impresa minore per ogni personaggio del gruppo.

Se la campagna, a puro titolo di esempio, partisse il 1° gennaio con un personaggio di 1° livello e il gruppo riuscisse a giocare regolarmente quattro-cinque ore ogni settimana, completando quattro incontri a ogni sessione, i personaggi giungerebbero al rango leggendario attorno alla sessione del 24 giugno, passerebbero ai livelli epici a dicembre e giungerebbero al 30° livello l'estate successiva. La maggior parte della campagna, tuttavia, non si muove a questo ritmo; i tempi naturali di una campagna in genere sono leggermente più lenti, cosa che li rende anche più facili da sostenere.

Se il DM raddoppia l'ammontare di PE assegnati, i personaggi saliranno di livello quasi a ogni sessione e raggiungeranno il 30° livello in trentacinque sessioni, vale a dire circa otto mesi. Può essere un'ottima formula per una campagna che si svolga durante l'anno scolastico (e che preveda anche delle pause per le varie festività).

Se vuole, il DM può limitare la campagna a un singolo rango (dieci livelli); basterà dimezzare le ricompense in PE e prolungare la campagna a quasi un anno di gioco. I personaggi saliranno di livello poco meno di una volta al mese.

Punti esperienza semplificati

Se il DM lo desidera, può trattare i punti esperienza allo stesso modo dei punti azione (vedi "Assegnare punti azione," pagina 123): spiegherà ai giocatori che otterranno un livello dopo avere completato da otto a dieci incontri. Gli incontri eccessivamente facili non conteranno, mentre quelli particolarmente difficili conteranno per due; non sarà necessario preoccuparsi dell'ammontare preciso di PE. Come nel caso dei punti azione, gli incontri più facili e quelli più difficili si bilanceranno a vicenda nel corso del livello in questione.

Punti esperienza al tavolo da gioco

L'assegnazione dei punti esperienza è un processo semplice, ma può sollevare qualche disputa al tavolo da gioco. È consigliabile definire in anticipo alcune regole del tavolo su come verranno assegnate le ricompense in punti esperienza.

PE per incontro

Alcuni DM preferiscono assegnare i PE alla fine di ogni incontro; in tal modo, non devono tenere il conto dei PE in totale da assegnare nella sessione. I giocatori sono gli unici a doversi preoccupare di quanti PE guadagnano. Altri preferiscono assegnare i PE quando i personaggi si fermano per un riposo esteso, oppure alla fine di una sessione di gioco. È semplicemente una questione di gusti personali, ma non bisogna dimenticare il ritmo della sessione. Non è il caso di fermarsi ad assegnare dei PE se così facendo si interrompe il gioco nel bel mezzo di una situazione carica di tensione.

Avanzare di livello

Alcuni DM lasciano che i personaggi ottengano i benefici di un nuovo livello non appena raggiungono i PE previsti per quel livello, mentre altri preferiscono aspettare che i personaggi si sottopongano a un riposo esteso o addirittura che si arrivi alla fine della sessione, prima di consentire il passaggio di un personaggio al nuovo livello. Questa decisione dipende esclusivamente dal DM. Se i giocatori sono particolarmente lenti a sbrigare le procedure di passaggio di livello e impiegano molto tempo a meditare sulle opzioni a loro disposizione, è meglio aspettare la fine della sessione. Se l'avanzamento di livello spezza irrimediabilmente il ritmo della sessione, è meglio aspettare quanto meno che il gruppo si conceda un riposo esteso.

Giocatori assenti

Una questione da risolvere è come assegnare i punti esperienza per quei personaggi che hanno saltato una sessione. Come per tutte le altre regole del tavolo, è sufficiente stabilire un metodo e mantenerlo, sebbene sia lecito fare un'eccezione per un giocatore costretto a mancare a numerose sessioni per un motivo serio.

Il gioco funziona meglio sotto molti punti di vista se si presume che i personaggi acquisiscano punti esperienza e salgano di livello allo stesso ritmo, anche se i loro giocatori mancano una sessione. In tal modo si evita ogni preoccupazione relativa a un personaggio che potrebbe rimanere indietro rispetto agli altri e i giocatori che mancano una sessione non si sentiranno meno efficaci. D&D è un gioco cooperativo e risulta più divertente se tutti i giocatori sono allo stesso livello di gioco e possono contribuire in eguale misura al successo del gruppo. Tutti i giocatori condividono assieme l'emozione di passare di livello allo stesso tempo, e tenere conto dei PE diventa più facile. Anzi, il gruppo potrebbe decidere di delegare il compito di tenere il conto dei PE a un singolo giocatore, che annuncerà quando i personaggi saliranno di livello.

L'alternativa, naturalmente, è quella di assegnare i PE soltanto ai personaggi che sono presenti e che prendono parte a ogni incontro. Se un personaggio è morto

mentre il resto del gruppo partecipa a un incontro, quel personaggio non prende i PE previsti per l'incontro. Se un personaggio salta una sessione, quel personaggio non prende i PE previsti per l'intera sessione. Ne risulta che i giocatori che non mancano mai avanzano più velocemente rispetto a quelli che saltano qualche sessione, e presto o tardi finiscono per avere un livello o due di scarto. Non c'è niente di male.

Ricompense per le imprese

Quando i personaggi completano un'impresa maggiore a cui si sono dedicati per varie sessioni, la ricompensa in PE va divisa tra tutti i personaggi che hanno preso parte all'impresa, anche quelli che non sono presenti alla sessione specifica in cui i PG la portano a termine. È una questione di equità: un'impresa maggiore è come un incontro esteso per varie sessioni di gioco, e tutti coloro che vi prendono parte meritano di condividere la ricompensa.

Assenze prolungate

Anche se il DM non assegna PE a quei personaggi che mancano a una sessione, sarebbe opportuno fare un'eccezione per un giocatore che debba rinunciare al gioco per un lungo periodo a causa di un evento significativo della sua vita. Quando un giocatore deve rinunciare a due mesi di gioco per motivi di scuola o di famiglia, è ingiusto farlo tornare al tavolo con tre livelli di gioco in meno rispetto agli altri personaggi. Il DM può parlarne con gli altri giocatori, ma è vivamente raccomandato di portare il personaggio allo stesso livello del resto del gruppo, o forse a un solo livello più indietro.

RICOMPENSE DELLE IMPRESE IN PE

Livello PG	Ricompensa per impresa maggiore 4 PG	5 PG	6 PG	Ricompensa per impresa minore
1°	400	500	600	100
2°	500	625	750	125
3°	600	750	900	150
4°	700	875	1.050	175
5°	800	1.000	1.200	200
6°	1.000	1.250	1.500	250
7°	1.200	1.500	1.800	300
8°	1.400	1.750	2.100	350
9°	1.600	2.000	2.400	400
10°	2.000	2.500	3.000	500
11°	2.400	3.000	3.600	600
12°	2.800	3.500	4.200	700
13°	3.200	4.000	4.800	800
14°	4.000	5.000	6.000	1.000
15°	4.800	6.000	7.200	1.200
16°	5.600	7.000	8.400	1.400
17°	6.400	8.000	9.600	1.600
18°	8.000	10.000	12.000	2.000
19°	9.600	12.000	14.400	2.400
20°	11.200	14.000	16.800	2.800
21°	12.800	16.000	19.200	3.200
22°	16.600	20.750	24.900	4.150
23°	20.400	25.500	30.600	5.100
24°	24.200	30.250	36.300	6.050
25°	28.000	35.000	42.000	7.000
26°	36.000	45.000	54.000	9.000
27°	44.000	55.000	66.000	11.000
28°	52.000	65.000	78.000	13.000
29°	60.000	75.000	90.000	15.000
30°	76.000	95.000	114.000	19.000

Recuperare

Se consentire ai personaggi assenti di avanzare allo stesso ritmo del gruppo è un boccone troppo amaro da inghiottire, ma il DM non vuole che nessun personaggio rimanga indietro, è possibile consentire a tali personaggi di recuperare il divario gradualmente. Quando un giocatore salta una sessione, rimane indietro per la sessione successiva, ma alla fine di quella sessione otterrà i PE della sessione che aveva mancato. In questo modo, a sessione conclusa, tutti i personaggi presenti torneranno ad avere lo stesso totale di PE.

Se un giocatore salta svariate sessioni di fila, il DM potrebbe richiedere che prenda parte allo stesso numero di sessioni saltate prima di ottenere i PE mancati. A conti fatti, dipende dalla volontà del DM di tenere il conto con precisione e del ritmo con cui vuole consentire al personaggio di recuperare il divario che lo separa dagli altri.

Imprese

Completando le imprese, i PG possono guadagnare ulteriori ricompense. Queste ricompense sono costituite per lo più da tesori (sia in denaro che in oggetti) e da punti esperienza, ma certe imprese possono anche fornire ricompense meno concrete. Forse qualcuno sarà debitore ai personaggi di un favore, oppure i PG si saranno meritati il rispetto di un'organizzazione che potrebbe fornire loro altre imprese in futuro, oppure riusciranno a stabilire un contatto con qualcuno che potrà fornire loro informazioni importanti.

In pratica, un'impresa minore ha lo stesso valore di un mostro del livello dell'impresa, in termini di PE e di tesori. Un'impresa maggiore equivale invece a un intero incontro del suo livello. Come nel caso delle altre ricompense, tutti i PG condividono le ricompense previste per le imprese, anche se l'impresa in questione riguardava soltanto un singolo membro del gruppo.

Il completamento di un'impresa maggiore equivale al completamento di un incontro, cosa che ne fa un traguardo piuttosto significativo. La ricompensa in PE varia in base al numero di personaggi di cui è composto il gruppo e al valore in PE previsto dall'incontro. Quando un gruppo di personaggi completa un'impresa maggiore di 10° livello, ogni individuo del gruppo ottiene 500 PE, a prescindere dal numero di personaggi di cui è composto il gruppo.

Completare un'impresa minore equivale a sconfiggere un singolo mostro, e quella ricompensa in PE va divisa tra tutti i personaggi del gruppo. Dal momento che le imprese minori in genere tendono a essere imprese individuali, il numero di personaggi nel gruppo contribuisce a determinare anche il numero di imprese minori che i personaggi potranno completare. Quando un gruppo di quattro avventurieri completa un'impresa minore di 9° livello, ogni personaggio ottiene 100 PE. Quando completa quattro imprese minori, guadagna 400 PE.

Anche se la ricompensa in PE per un'impresa maggiore equivale alla ricompensa prevista per un

incontro, l'impresa non va considerata un incontro al fine di guadagnare punti azione. I personaggi sono tenuti a completare due incontri veri e propri per ottenere un punto azione.

Se il DM lo desidera, può allegare una ricompensa in tesori a quella in PE prevista per l'impresa. Considererà l'impresa simile a un incontro, al fine di determinare i tesori. Può assegnare uno o più pacchetti del tesoro (vedi pagina 126) al momento del suo completamento, oppure può inserire tutto il tesoro nel dungeon. A volte l'individuo che ha assegnato ai PG un'impresa fornisce loro una ricompensa per averla portata a termine. In altre occasioni i personaggi riscuotono una taglia sulla testa di un pericoloso criminale o ricevono una donazione offerta in gesto di gratitudine dalle famiglie e dagli amici dei prigionieri che hanno salvato e scortato al sicuro.

PIETRE MILIARI

Se i personaggi completano più di un incontro senza riposare, possono raggiungere una o più pietre miliari. Raggiungere una pietra miliare significa completare due incontri senza sottoporsi a un riposo esteso. A ogni due incontri che i personaggi completano tra un riposo esteso e l'altro, raggiungono una pietra miliare.

ASSEGNARE PUNTI AZIONE

Quando i personaggi raggiungono una pietra miliare, acquisiscono dei punti azione. I punti azione contribuiscono a bilanciare il progressivo esaurimento delle risorse dei personaggi (specialmente dei poteri giornalieri e degli impulsi curativi), fornendo loro nuove risorse che possano aiutarli a proseguire nelle loro avventure prima di doversi sottoporre a un riposo esteso.

I personaggi partono con 1 punto azione quando completano un riposo esteso. Quando raggiungono una pietra miliare ottengono un altro punto azione. Ne otterranno un altro ancora a ogni pietra miliare. Quando si sottopongono a un riposo esteso, perdono qualsiasi punto azione rimasto inutilizzato e iniziano la giornata successiva con 1 nuovo punto azione.

VARIARE LE RICOMPENSE IN PUNTI AZIONE

Il DM ha ogni diritto di annunciare ai giocatori che un determinato incontro non va conteggiato ai fini di una pietra miliare. Un incontro inferiore di due o più livelli a quello dei personaggi è un incontro molto facile e non dovrebbe essere conteggiato per raggiungere una pietra miliare.

Per contro, se i personaggi superano un incontro veramente difficile, il DM può considerarlo equivalente a due incontri e lasciare che raggiungano una pietra miliare immediatamente. Un incontro superiore di quattro o più livelli a quello dei personaggi conta come due incontri.

Se la difficoltà degli incontri varia entro una gamma più limitata (da un livello in meno a due o tre livelli in più rispetto a quello dei personaggi) l'incontro verrà conteggiato come uno. Gli incontri più difficili bilanceranno quelli più facili.

Le ricompense in forma di tesori appartengono a due categorie base: oggetti magici e tesori monetari. Gli oggetti magici comprendono tutte le armi, armature, equipaggiamento e oggetti meravigliosi magici descritti nel *Manuale del Giocatore* e in altre fonti. I tesori monetari comprendono monete (d'oro, d'argento e di platino), gemme preziose e oggetti d'arte preziosi. Nel corso di un'avventura, i personaggi acquisiranno tesori di ogni genere.

Tesori monetari

I tesori monetari non hanno un livello, ma seguono una ripartizione dipendente in qualche modo dal livello. Le monete d'oro sono la valuta standard dei bottini del tesoro per i livelli che vanno dal 1° fino al rango leggendario. Ai livelli più bassi, i personaggi potrebbero recuperare anche qualche moneta d'argento, ma le monete più comuni scompaiono dai tesori del dungeon dopo il 5° livello.

A metà del rango leggendario, nei tesori iniziano ad apparire le monete di platino. Una moneta di platino (mp) è un modo molto più facile per trasportare le ricchezze possedute dai personaggi di alto livello. Quando i PG giungono ai livelli epici, è raro che trovino tesori in monete d'oro. Il platino diventa il nuovo taglio standard.

A metà del rango epico, una nuova valuta entra in gioco: diamanti astrali. Queste gemme preziose sono usate come valuta nel Caos Elementale e in quei domini divini dove si pratica il commercio. Un diamante astrale (da) vale 100 mp o 10.000 mo e 10 da pesano quanto una moneta d'oro o di platino, quindi 500 da pesano mezzo chilo. I diamanti astrali non si sostituiscono mai completamente alle monete di platino, ma sono un'ottima misura di ricchezza ai livelli più alti del rango epico. I diamanti astrali in genere vengono rinvenuti a gruppi di cinque o dieci, legati tra loro da catenelle di mithral o d'argento.

Gemme

Le gemme preziose possono essere usate come valuta. I personaggi possono scambiarle con l'ammontare completo corrispondente in monete o usarle per acquistare gli oggetti più costosi. Le gemme possono avere quattro valori comuni: 100 mo, 500 mo, 1.000 mo e 5.000 mo. Gli esempi più comuni di ogni taglio sono indicati nelle liste sottostanti (esistono numerosi tipi di gemme). Teoricamente, i diamanti astrali sono gemme del valore di 10.000 mo l'uno, ma vengono usati quasi sempre direttamente come valuta.

Diamanti astrali

I diamanti astrali sono cristalli trasparenti e sfaccettati che emanano un debole bagliore argentato. Alcune attività legittime estraggono i diamanti astrali nei domini divini che galleggiano sul Mare Astrale, specialmente sul Monte Celestia e nella periferia della Città Lucente. Esistono delle miniere segrete anche negli altri domini. I domini abbandonati sono poveri di diamanti astrali, ma i personaggi che si spingono fino a quelle lande desolate potrebbero trovare sia alcune miniere attive che altre dimenticate e dei pericolosi dungeon epici in attesa di essere esplorati.

VALORI DELLE GEMME

Gemme da 100 mo: ambra, ametista, crisolito, giada, granato, perla, selenite, turchese
Gemme da 500 mo: acquamarina, alessandrite, perla nera, topazio
Gemme da 1.000 mo: opale di fuoco, smeraldo, zaffiro
Gemme da 5.000 mo: diamante, giacinto, rubino

Le gemme compaiono all'interno dei tesori fin dal primo livello. Al rango leggendario, le gemme da 100 mo sono rare. Le gemme da 500 mo iniziano ad apparire nei tesori di 5° livello e scompaiono agli ultimi livelli del rango leggendario. Le gemme del valore di 1.000 mo appaiono a metà del rango eroico e permangono fino alla fine del rango leggendario. Le gemme più preziose compaiono soltanto nei tesori leggendari ed epici.

Oggetti d'arte

Gli oggetti d'arte comprendono idoli d'oro massiccio, collane tempestate di gemme, vecchi dipinti di antichi monarchi, calici d'oro ingioiellati e altro ancora. Gli oggetti d'arte reperibili tra i tesori sono trasportabili con relativa facilità, a differenza delle statue più grandi (che potrebbero anche essere fatte di platino) o degli arazzi intessuti di filamenti d'oro.

Al rango eroico, i personaggi in genere trovano degli oggetti d'arte del valore di 250 mo o 1.500 mo. Ai livelli leggendari compaiono anche gli oggetti del valore di 2.500 mo o 7.500 mo. Ai livelli leggendari più alti e ai livelli epici, nei tesori compaiono anche oggetti del valore di 15.000 mo o 50.000 mo. Le liste sottostanti comprendono vari oggetti appartenenti a ciascuna categoria di oggetto.

OGGETTI D'ARTE

Oggetti d'arte da 250 mo: anello d'oro con gemma da 100 mo, statuetta d'osso o d'avorio, braccialetto d'oro, collana d'argento, corona di bronzo, spada placcata d'argento, tunica di seta
Oggetti d'arte da 1.500 mo: anello d'oro con gemma da 1.000 mo, statuetta d'oro o d'argento, braccialetto d'oro con gemme da 500 mo, collana d'oro con gemme da 100 mo, tiara o corona d'argento con gemme da 100 mo, pettine d'avorio con gemme da 500 mo, vesti di tessuto dorato
Oggetti d'arte da 2.500 mo: anello d'oro o di platino con gemme da 1.000 mo, statuetta d'oro o d'argento con gemme da 500 mo, calice d'oro con gemme da 100 mo, corazza di piastre cerimoniale dorata
Oggetti d'arte da 7.500 mo anello di platino con gemma da 5.000 mo, statuetta d'oro con gemme da 1.000 mo, collana in mithral con gemme da 1.000 mo, corona di adamantio con gemme da 1.000 mo, scatola di adamantio contenente una fiamma elementale, tunica nera intessuta d'ombra pura
Oggetti d'arte da 15.000 mo: anello in mithral con diamante astrale, statuetta d'oro con gemme da 5.000 mo, tiara in mithral con gemme da 5.000 mo, coppa d'oro

celestiale che risplende di luce interna, mantello argentato di fili astrali, smeraldo o zaffiro enorme

Oggetti d'arte da 50.000 mo: braccialetto composto da fulmini elementali freddi, tunica intessuta con acqua elementale, anello d'ottone con elementale del fuoco vincolato, statuetta d'oro celestiale con diamanti astrali, vesti reali in filo astrale con gemme da 5.000 mo, diamante o rubino enorme

Molti dei più preziosi oggetti d'arte comprendono materiale proveniente dal Caos Elementale o dal Mare Astrale e dai suoi domini. Nessuno di essi beneficia di oggetti magici, tuttavia, e perfino il fuoco elementale viene privato del suo valore nel processo di creazione, in modo da non poter fare danni (né al portatore, né ai suoi nemici).

Oggetti magici

Tutti gli oggetti magici del *Manuale del Giocatore* hanno un loro livello. Quando i personaggi rischiano di perdere gli arti o la vita nel corso delle loro avventure, trovano oggetti magici di livello più alto del loro. Ai giocatori piace trovare oggetti potenti e sono ampiamente incentivati a usare questi oggetti piuttosto che venderli o disincantarli per una frazione del loro valore. Quando usano le loro risorse per acquistare degli oggetti magici, possono acquistare o creare oggetti di livello pari o inferiore al loro. Questi oggetti sono utili e possono essere importanti, ma non trasmettono mai la stessa sensazione di meraviglia o di emozione degli oggetti rinvenuti nel corso delle avventure, e questo è voluto.

Assegnare tesori

Anche se i punti esperienza sono fondamentalmente una ricompensa basata sugli incontri (o sulle imprese), i tesori sono una forma di ricompensa su scala più ampia, assegnati nel corso di tutta un'avventura. Il DM pianifica i tesori nei termini degli otto-dieci incontri che i personaggi impiegheranno per passare da un livello all'altro.

Nel corso dell'acquisizione di questo livello, un gruppo di cinque personaggi dovrebbe acquisire circa quattro oggetti magici di livello variabile da uno a quattro in più di quello dei personaggi. Inoltre, i PG dovrebbero trovare oro e altri tesori monetari pari al prezzo di mercato di due oggetti magici del loro livello. Quindi, un gruppo di 6° livello dovrebbe trovare quattro oggetti magici di livello compreso tra il 7° e il 10° e un ammontare d'oro pari a due oggetti di 6° livello, ossia 3.600 mo.

All'inizio, tutta l'avventura deve essere ripartita in frammenti di otto-dieci incontri. (Contando le ricompense per le imprese maggiori come se fossero incontri; se il gruppo completa cinque imprese minori anche queste cinque ricompense vanno incluse, conteggiandole come un singolo incontro.) Per ognuno di questi frammenti è sufficiente esaminare i pacchetti del tesoro delle pagine seguenti. Si trova il livello dei personaggi impegnati ad affrontare questi incontri e si annotano i pacchetti del tesoro che il DM assegnerà nel corso degli incontri.

Se il gruppo è composto da più di cinque personaggi, si aggiunge un pacchetto per ogni personaggio aggiuntivo, come indicato più sotto. Se il gruppo è composto da meno di cinque personaggi, si rimuove il numero appropriato di pacchetti.

DIMENSIONI DEL GRUPPO DI PERSONAGGI E PACCHETTI DEL TESORO

8 personaggi: Aggiungere tre pacchetti: un oggetto magico di Livello + 3. un oggetto magico di Livello + 2, e un oggetto magico di Livello + 1.

7 personaggi: Aggiungere due pacchetti: un oggetto magico di Livello + 2 e un oggetto magico di Livello + 1.

6 personaggi: Aggiungere un pacchetto: un oggetto magico di Livello + 2.

5 personaggi: Usare i pacchetti come indicato.

4 personaggi: Rimuovere il pacchetto 3 (un oggetto magico di Livello + 2).

3 personaggi: Rimuovere il pacchetto 2 (un oggetto magico di Livello + 3) e il pacchetto 4 (un oggetto magico di Livello + 1).

2 personaggi: Rimuovere il pacchetto 1 (un oggetto magico di Livello + 4), il pacchetto 2 (un oggetto magico di Livello + 3), e il pacchetto 4 (un oggetto magico di Livello + 1).

1 personaggio: Rimuovere il pacchetto 1 (un oggetto magico di + 4), il pacchetto 2 (un oggetto magico di Livello + 3), il pacchetto 4 (un oggetto magico di Livello + 1), e il pacchetto 5.

Se il DM lo desidera, può assegnare ai personaggi un pacchetto del tesoro dopo ogni incontro che completano (compreso un pacchetto di ricompensa per un'impresa maggiore, se appropriato). È più interessante, tuttavia, combinare alcuni pacchetti per formare bottini più grandi e lasciare alcuni incontri privi di tesoro. A volte può essere una buona idea includere dei tesori senza associarli a nessun incontro, come ad esempio un nascondiglio contenente dell'oro o un oggetto messo da parte che i personaggi possono trovare grazie a un'attenta perquisizione, una volta superati alcuni incontri. In ogni caso, una volta assegnato un pacchetto del tesoro, il DM lo cancellerà dalla lista.

La parte più difficile dell'assegnazione dei tesori è determinare quali oggetti magici includere. Gli oggetti in questione dovrebbero essere scelti in base al gruppo dei personaggi. Il DM dovrebbe tenere presente che tali oggetti hanno il compito di emozionare i personaggi, incitandoli a utilizzarli piuttosto che a venderli o a disincantarli. Se nessuno dei personaggi di 6° livello usa un arco lungo, è inutile mettere un arco lungo di 10° livello nel dungeon come tesoro.

Un ottimo modo per essere sicuro che i giocatori otterranno gli oggetti magici desiderati è chiedere loro di compilare una lista dei desideri. All'inizio di ogni livello, il DM chiederà a ogni giocatore di compilare una lista di tre-cinque oggetti di loro interesse e che non siano superiori di quattro livelli al proprio. Potrà quindi scegliere i tesori da queste liste (assicurandosi di scegliere un oggetto dalla lista di ogni personaggio ogni volta) e depennando gli oggetti mano a mano che i personaggi li trovano. Se i personaggi non trovano gli oggetti inclusi nelle loro liste, potranno acquistarli o incantarli quando raggiungono un livello adeguato.

Ogni serie di dieci pacchetti del tesoro comprende un oggetto magico in meno rispetto ai personaggi del gruppo. Questa scelta non ha lo scopo di creare disparità, ma semplicemente di far guadagnare gli oggetti magici ai personaggi a un ritmo gestibile. Il DM deve assicurarsi che nel corso di vari livelli di avventure, gli oggetti vengano assegnati in modo paritario a tutti i personaggi, quindi nel corso di cinque livelli, ad esempio, ogni personaggio dovrebbe avere acquisito quattro oggetti utili ed emozionanti. Le ricompense monetarie contenute nei pacchetti dei tesori dovrebbero consentire ai personaggi di acquistare o di incantare gli oggetti di livello pari o inferiore al loro.

Pacchetti del tesoro

Le liste presentate nelle pagine seguenti mostrano i pacchetti del tesoro per ogni livello di personaggio dal 1° al 30°.

Assortimento: I primi quattro pacchetti di ogni livello sono oggetti magici singoli, gli altri sono pacchetti monetari. Ogni pacchetto monetario del tesoro è espresso in tre modi diversi: monete di vario taglio, gemme e oggetti d'arte e a volte pozioni o elisir.

Combinare i pacchetti: Il DM deve unire più pacchetti tra loro per creare tesori più grandi. Va trovato un equilibrio tra l'emozione di avere trovato un grosso tesoro e la regolare ricompensa costituita da vari tesori più piccoli. Come regola generica rapida, nel corso degli otto-dieci incontri di un livello si usa un cumulo del tesoro composto da tre pacchetti, due tesori composti da due pacchetti ciascuno e tre tesori composti da un singolo pacchetto ciascuno. Rimangono da due a quattro incontri privi di ricompense in tesori.

Pozioni: È consigliabile tenere d'occhio il numero di pozioni assegnate ai personaggi. Nel corso di un livello un personaggio non dovrebbe ricevere più di tre-cinque pozioni. Queste liste contengono soltanto le pozioni menzionate nel *Manuale del Giocatore: pozioni guaritrici, di vitalità, del recupero* e *della vita*. Se il DM desidera includere delle pozioni da altre fonti, può inserirle nei pacchetti usando il loro prezzo di mercato come parte del valore di un pacchetto monetario.

Pacchetti del tesoro di rango eroico

Livello del gruppo 1 — Tesoro monetario totale: 720 mo

1	Oggetto magico, livello 5	7	120 mo, o una gemma da 100 mo + 20 mo, o una pozione guaritrice + 70 mo
2	Oggetto magico, livello 4	8	120 mo, o 100 mo + 200 ma, o una gemma da 100 mo + 200 ma
3	Oggetto magico, livello 3	9	60 mo, o una pozione guaritrice + 10 mo, o 50 mo + 100 ma
4	Oggetto magico, livello 2	10	40 mo, o 400 ma, o 30 mo + 100 ma
5	200 mo, o due gemme da 100 mo, o due pozioni guaritrici + 100 mo		
6	180 mo, o una gemma da 100 mo + 80 mo, o una pozione guaritrice + 130 mo		

Livello del gruppo 2 — Tesoro monetario totale: 1.040 mo

1	Oggetto magico, livello 6	7	170 mo, o una gemma da 100 mo + 70 mo, o una gemma da 100 mo + una *pozione guaritrice* + 20 mo
2	Oggetto magico, livello 5	8	170 mo, o 150 mo + 200 ma, o una gemma da 100 mo + 70 mo
3	Oggetto magico, livello 4	9	90 mo, o una *pozione guaritrice* + 40 mo, o 60 mo + 300 ma
4	Oggetto magico, livello 3	10	60 mo, o 30 mo + 300 ma, o una *pozione guaritrice* + 10 mo
5	290 mo, o due gemme da 100 mo + 90 mo, o due *pozioni guaritrici* + 190 mo		
6	260 mo, o un oggetto d'arte da 250 mo + 10 mo, o due *pozioni guaritrici* + una gemma da 100 mo + 60 mo		

Livello del gruppo 3 — Tesoro monetario totale: 1.355 mo

1	Oggetto magico, livello 7	7	225 mo, o due gemme da 100 mo + 25 mo, o una gemma da 100 mo + una *pozione guaritrice* + 75 mo
2	Oggetto magico, livello 6	8	225 mo, o due gemme da 100 mo + 250 ma, o 180 mo + 450 ma
3	Oggetto magico, livello 5	9	110 mo, o una *pozione guaritrice* + 60 mo, o 80 mo + 300 ma
4	Oggetto magico, livello 4	10	75 mo, o 50 mo + 250 ma, o una *pozione guaritrice* + 25 mo
5	380 mo, o un oggetto d'arte da 250 mo + 130 mo, o due *pozioni guaritrici* + due gemme da 100 mo + 80 mo		
6	340 mo, o tre gemme da 100 mo + 40 mo, o una *pozione guaritrice* + un oggetto d'arte da 250 mo + 40 mo		

Livello del gruppo 4 — Tesoro monetario totale: 1.680 mo

1	Oggetto magico, livello 8	7	280 mo, o due gemme da 100 mo + 80 mo, o una gemma da 100 mo + due *pozioni guaritrici* + 80 mo
2	Oggetto magico, livello 7	8	280 mo, o un oggetto d'arte da 250 mo + 30 mo, o 250 mo + 300 ma
3	Oggetto magico, livello 6	9	140 mo, o una gemma da 100 mo + 40 mo, o una *pozione guaritrice* + 90 mo
4	Oggetto magico, livello 5	10	90 mo, o 50 mo + 400 ma, o una *pozione guaritrice* + 40 mo
5	470 mo, o un oggetto d'arte da 250 mo + due *pozioni guaritrici* + 120 mo, o quattro gemme da 100 mo + 70 mo		
6	420 mo, o un oggetto d'arte da 250 mo + 170 mo, o tre gemme da 100 mo + una *pozione guaritrice* + 70 mo		

Livello del gruppo 5 — Tesoro monetario totale: 2.000 mo

1	Oggetto magico, livello 9	7	340 mo, o tre gemme da 100 mo + 40 mo, o un oggetto d'arte da 250 mo + una *pozione guaritrice* + 40 mo
2	Oggetto magico, livello 8	8	340 mo, o un oggetto d'arte da 250 mo + 90 mo, o 300 mo + 400 ma
3	Oggetto magico, livello 7	9	160 mo, o una gemma da 100 mo + 60 mo, o una *pozione guaritrice* + 110 mo
4	Oggetto magico, livello 6	10	110 mo, o una gemma da 100 mo + 10 mo, o una *pozione guaritrice* + 60 mo
5	550 mo, o due oggetti d'arte da 250 mo + 50 mo, o una gemma da 500 mo + 50 mo		
6	500 mo, o un oggetto d'arte da 250 mo + 250 mo, o cinque gemme da 100 mo		

Livello del gruppo 6 — Tesoro monetario totale: 3.600 mo

1	Oggetto magico, livello 10	7	600 mo, o quattro gemme da 100 mo + 200 mo, o un oggetto d'arte da 250 mo + due *pozioni guaritrici* + 250 mo
2	Oggetto magico, livello 9	8	600 mo, o due oggetti d'arte da 250 mo + 100 mo, o due gemme da 100 mo + 400 mo
3	Oggetto magico, livello 8	9	300 mo, o un oggetto d'arte da 250 mo + 50 mo, o una *pozione guaritrice* + due gemme da 100 mo + 50 mo
4	Oggetto magico, livello 7	10	200 mo, o due gemme da 100 mo, o due *pozioni guaritrici* + 100 mo
5	1.000 mo, o una gemma da 500 mo + un oggetto d'arte da 250 mo + 250 mo, o due oggetti d'arte da 250 mo + 500 mo		
6	900 mo, o una gemma da 500 mo + 400 mo, o un oggetto d'arte da 250 mo + 650 mo		

Livello del gruppo 7 — Tesoro monetario totale: 5.200 mo

1	Oggetto magico, livello 11
2	Oggetto magico, livello 10
3	Oggetto magico, livello 9
4	Oggetto magico, livello 8
5	1.500 mo, o due gemme da 500 mo + 500 mo, o una gemma da 1.000 mo + 500 mo
6	1.300 mo, o una gemma da 500 mo + 800 mo, o cinque oggetti d'arte da 250 mo + una *pozione guaritric*
7	850 mo, o tre oggetti d'arte da 250 mo + due *pozioni guaritrici*, o sei gemme da 100 mo + 250 mo
8	850 mo, o due oggetti d'arte da 250 mo + 350 mo, o quattro gemme da 100 mo + 450 mo
9	400 mo, o un oggetto d'arte da 250 mo + 150 mo, o tre *pozioni guaritrici* + 250 mo
10	300 mo, o un oggetto d'arte da 250 mo + 50 mo, o tre gemme da 100 mo

Livello del gruppo 8 — Tesoro monetario totale: 6.800 mo

1	Oggetto magico, livello 12
2	Oggetto magico, livello 11
3	Oggetto magico, livello 10
4	Oggetto magico, livello 9
5	1.900 mo, o una gemma da 1.000 mo + 900 mo, o un *oggetto d'arte da 1.500 mo* + 400 mo
6	1.700 mo, o un oggetto d'arte da 1.500 mo + 200 mo, o tre gemme da 500 mo + 200 mo
7	1.100 mo, o due gemme da 500 mo + 100 mo, o una gemma da 1.000 mo + 100 mo
8	1.100 mo, o due oggetti d'arte da 250 mo + 600 mo, o *undici gemme da 100 mo*
9	600 mo, o una gemma da 500 mo + 100 mo, o due oggetti d'arte da 250 mo + una gemma da 100 mo
10	400 mo, o un oggetto d'arte da 250 mo + 150 mo, o quattro gemme da 100 mo

Livello del gruppo 9 — Tesoro monetario totale: 8.400 mo

1	Oggetto magico, livello 13
2	Oggetto magico, livello 12
3	Oggetto magico, livello 11
4	Oggetto magico, livello 10
5	2.400 mo, o due gemme da 1.000 mo + 400 mo, o un oggetto d'arte da 1.500 mo + 900 mo
6	2.100 mo, o quattro gemme da 500 mo + 100 mo, o un oggetto d'arte da 1.500 mo + 600 mo
7	1.400 mo, o una gemma da 1.000 mo + 400 mo, o quattro oggetti d'arte da 250 mo + 400 mo
8	1.400 mo, o due gemme da 500 mo + 400 mo, o tre oggetti d'arte da 250 mo + 650 mo
9	700 mo, o sette gemme da 100 mo, o cinque *pozioni guaritrici* + 450 mo
10	400 mo, o quattro gemme da 100 mo, o un oggetto d'arte da 250 mo + 150 mo

Livello del gruppo 10 — Tesoro monetario totale: 10.000 mo

1	Oggetto magico, livello 14
2	Oggetto magico, livello 13
3	Oggetto magico, livello 12
4	Oggetto magico, livello 11
5	2.800 mo, o un oggetto d'arte da 2.500 mo + 300 mo, o due gemme da 1.000 mo + 800 mo
6	2.500 mo, o un oggetto d'arte da 1.500 mo + una gemma da 1.000 mo, o due gemme da 1.000 mo + una gemma da 500 mo
7	1.700 mo, o una gemma da 1.000 mo + 700 mo, o un oggetto d'arte da 1.500 mo + 200 mo
8	1.700 mo, o un oggetto d'arte da 1.500 mo + due gemme da 100 mo, o sei oggetti d'arte da 250 mo + 200 mo
9	800 mo, o tre oggetti d'arte da 250 mo + 50 mo, o otto gemme da 100 mo
10	500 mo, o due oggetti d'arte da 250 mo, o una gemma da 500 mo

Pacchetti del tesoro di rango leggendario

Livello del gruppo 11 — Tesoro monetario totale: 18.000 mo

1	Oggetto magico, livello 15
2	Oggetto magico, livello 14
3	Oggetto magico, livello 13
4	Oggetto magico, livello 12
5	5.000 mo, o due oggetti d'arte da 2.500. o una gemma da 5.000 mo
6	4.000 mo, o quattro gemme da 1.000 mo, o due oggetti d'arte da 1.500 mo + una gemma da 1.000 mo
7	3.000 mo, o due oggetti d'arte da 1.500 mo, o tre gemme da 1.000 mo
8	3.000 mo, o un oggetto d'arte da 2.500 mo + 500 mo, o una *pozione di vitalità* + due gemme da 1.000 mo
9	2.000 mo, o due gemme da 1.000 mo, o un oggetto d'arte da 1.500 mo + 500 mo
10	1.000 mo, o due gemme da 500 mo, o una *pozione di vitalità*

Livello del gruppo 12 — Tesoro monetario totale: 26.000 mo

1	Oggetto magico, livello 16
2	Oggetto magico, livello 15
3	Oggetto magico, livello 14
4	Oggetto magico, livello 13
5	7.200 mo, o una gemma da 5.000 mo + due gemme da 1.000 mo + 200 mo, o sette gemme da 1.000 mo + 200 mo
6	7.000 mo, o sette gemme da 1.000 mo, o due oggetti d'arte da 2.500 mo + 2.000 mo
7	4.400 mo, o due oggetti d'arte da 1.500 mo + 1.400 mo, o quattro gemme da 1.000 mo + 400 mo
8	4.400 mo, o un oggetto d'arte da 2.500 mo + un oggetto d'arte da 1.500 mo + 400 mo, o una *pozione di vitalità* + tre gemme da 1.000 mo + 400 mo
9	2.000 mo, o due gemme da 1.000 mo, o un oggetto d'arte da 1.500 mo + 500 mo
10	1.000 mo, o una gemma da 1.000 mo, o una *pozione di vitalità*

Livello del gruppo 13 — Tesoro monetario totale: 34.000 mo

1	Oggetto magico, livello 17
2	Oggetto magico, livello 16
3	Oggetto magico, livello 15
4	Oggetto magico, livello 14
5	9.500 mo, o un oggetto d'arte da 7.500 mo + 2.000 mo, o tre oggetti d'arte da 2.500 mo + due *pozioni di vitalità*
6	8.500 mo, o tre oggetti d'arte da 2.500 mo + 1.000 mo, o otto gemme da 1.000 mo + una gemma da 500 mo
7	5.700 mo, o due oggetti d'arte da 2.500 mo + 700 mo, o una gemma da 5.000 mo + 700 mo
8	5.700 mo, o tre oggetti d'arte da 1.500 mo + 1.200 mo, o cinque gemme da 1.000 mo + una gemma da 500 mo + 200 mo
9	2.800 mo, o un oggetto d'arte da 2.500 mo + 300 mo, o due *pozioni di vitalità* + 800 mo
10	1.800 mo, o una gemma da 1.000 mo + 800 mo, o un oggetto d'arte da 1.500 mo + 300 mo

Livello del gruppo 14 — Tesoro monetario totale: 42.000 mo

1	Oggetto magico, livello 18
2	Oggetto magico, livello 17
3	Oggetto magico, livello 16
4	Oggetto magico, livello 15
5	12.000 mo, o 120 mp, o quattro oggetti d'arte da 2.500 mo + 2.000 mo
6	10.000 mo, o due gemme da 5.000 mo, o un oggetto d'arte da 7.500 mo + un oggetto d'arte da 2.500 mo
7	7.000 mo, o una gemma da 5.000 mo + due gemme da 1.000 mo, o quattro oggetti d'arte da 1.500 mo + 1.000 mo
8	7.000 mo, o una gemma da 5.000 mo + due *pozioni di vitalità*, o sette gemme da 1.000 mo
9	4.000 mo, o un oggetto d'arte da 2.500 mo + un oggetto d'arte da 1.500 mo, o due oggetti d'arte da 1.500 mo + 1.000 mo
10	2.000 mo, o due gemme da 1.000 mo, o una gemma da 1.000 mo + una *pozione di vitalità*

Livello del gruppo 15 Tesoro monetario totale: 50.000 mo

1	Oggetto magico, livello 19
2	Oggetto magico, livello 18
3	Oggetto magico, livello 17
4	Oggetto magico, livello 16
5	14.000 mo, o 140 mp, o un oggetto d'arte da 7.500 mo + una gemma da 5.000 mo + un oggetto d'arte da 1.500 mo
6	12.000 mo, o 120 mp, o un oggetto d'arte da 7.500 mo + 4.500 mo
7	8.500 mo, o un oggetto d'arte da 7.500 mo + 1.000 mo, o un oggetto d'arte da 7.500 mo + una gemma da 1.000 mo
8	8.500 mo, o una gemma da 5.000 mo + un oggetto d'arte da 2.500 mo + 1.000 mo, o otto gemme da 1.000 mo + 500 mo
9	5.000 mo, o una gemma da 5.000 mo, o un oggetto d'arte da 2.500 mo + un oggetto d'arte da 1.500 mo + una *pozione di vitalità*
10	2.000 mo, o due *pozioni di vitalità*, o due gemme da 1.000 mo

Livello del gruppo 16 Tesoro monetario totale: 90.000 mo

1	Oggetto magico, livello 20
2	Oggetto magico, livello 19
3	Oggetto magico, livello 18
4	Oggetto magico, livello 17
5	25.000 mo, o 250 mp, o cinque gemme da 5.000 mo
6	22.000 mo, o 220 mp, o due oggetti d'arte da 7.500 mo + una gemma da 5.000 mo + 2.000 mo
7	15.000 mo, o due oggetti d'arte da 7.500 mo, o tre gemme da 5.000 mo
8	15.000 mo, o un oggetto d'arte da 7.500 mo + una gemma da 5.000 mo + due *pozioni di vitalità* + 500 mo, o quattro oggetti d'arte da 2.500 mo + una gemma da 5.000 mo
9	8.000 mo, o una gemma da 5.000 mo + un oggetto d'arte da 2.500 mo + 500 mo, o un oggetto d'arte da 7.500 mo + 500 mo
10	5.000 mo, o una gemma da 5.000 mo, o due oggetti d'arte da 1.500 mo + due *pozioni di vitalità*

Livello del gruppo 17 Tesoro monetario totale: 130.000 mo

1	Oggetto magico, livello 21
2	Oggetto magico, livello 20
3	Oggetto magico, livello 19
4	Oggetto magico, livello 18
5	36.000 mo, o 360 mp, o due oggetti d'arte da 15.000 mo + una gemma da 5.000 mo + una *pozione di vitalità*
6	33.000 mo, o 330 mp, o quattro oggetti d'arte da 7.500 mo + tre gemme da 1.000 mo
7	22.000 mo, o 220 mp, o quattro gemme da 5.000 mo + due gemme da 1.000 mo
8	22.000 mo, o due oggetti d'arte da 7.500 mo + una gemma da 5.000 mo + 2.000 mo, o quattro gemme da 5.000 mo + due *pozioni di vitalità*
9	11.000 mo, o due gemme da 5.000 mo + 1.000 mo, o un oggetto d'arte da 7.500 mo + due *pozioni di vitalità* + 1.500 mo
10	6.000 mo, o una gemma da 5.000 mo + 1.000 mo, o quattro oggetti d'arte da 1.500 mo

Livello del gruppo 18 Tesoro monetario totale: 170.000 mo

1	Oggetto magico, livello 22
2	Oggetto magico, livello 21
3	Oggetto magico, livello 20
4	Oggetto magico, livello 19
5	48.000 mo, o 480 mp, o tre oggetti d'arte da 15.000 mo + un oggetto d'arte da 2.500 mo + 500 mo
6	42.000 mo, o 420 mp, o due oggetti d'arte da 15.000 mo + due gemme da 5.000 mo + 2.000 mo
7	29.000 mo, o 290 mp, o tre oggetti d'arte da 7.500 mo + una gemma da 5.000 mo + un oggetto d'arte da 1.500 mo
8	29.000 mo, o cinque gemme da 5.000 mo + 4.000 mo, o un oggetto d'arte da 15.000 mo + un oggetto d'arte da 7.500 mo + tre *pozioni di vitalità* + 3.500 mo
9	15.000 mo, o tre gemme da 5.000 mo, o due oggetti d'arte da 7.500 mo
10	7.000 mo, o una gemma da 5.000 mo + due *pozioni di vitalità*, o sette gemme da 1.000 mo

Livello del gruppo 19 Tesoro monetario totale: 210.000 mo

1	Oggetto magico, livello 23
2	Oggetto magico, livello 22
3	Oggetto magico, livello 21
4	Oggetto magico, livello 20
5	60.000 mo, o 600 mp, o quattro oggetti d'arte da 15.000 mo
6	52.000 mo, o 520 mp, o tre oggetti d'arte da 15.000 mo + sette gemme da 1.000 mo
7	35.000 mo, o 350 mp, o sette gemme da 5.000 mo
8	35.000 mo, o quattro oggetti d'arte da 7.500 mo + una gemma da 5.000 mo, o due oggetti d'arte da 15.000 mo + tre gemme da 1.000 mo + due *pozioni di vitalità*
9	18.000 mo, o un oggetto d'arte da 15.000 mo + tre *pozioni di vitalità*, o tre gemme da 5.000 mo + tre gemme da 1.000 mo
10	10.000 mo, o due gemme da 5.000 mo, o un oggetto d'arte da 7.500 mo + un oggetto d'arte da 2.500 mo

Livello del gruppo 20 Tesoro monetario totale: 250.000 mo

1	Oggetto magico, livello 24
2	Oggetto magico, livello 23
3	Oggetto magico, livello 22
4	Oggetto magico, livello 21
5	70.000 mo, o 700 mp, o 600 mp + due gemme da 5.000 mo
6	61.000 mo, o 610 mp, o quattro oggetti d'arte da 15.000 mo + 1.000 mo
7	42.000 mo, o 420 mp, o due oggetti d'arte da 15.000 mo + due gemme da 5.000 mo + 2.000 mo
8	42.000 mo, o 400 mp + due *pozioni di vitalità*, o otto gemme da 5.000 mo + due gemme da 1.000 mo
9	21.000 mo, o 210 mp, o quattro gemme da 5.000 mo + una *pozione di vitalità*
10	14.000 mo, o due gemme da 5.000 mo + un oggetto d'arte da 2.500 mo + 1.500 mo, o un oggetto d'arte da 7.500 mo + una gemma da 5.000 mo + una *pozione di vitalità* + 500 mo

Pacchetti del tesoro di rango epico

Livello del gruppo 21 Tesoro monetario totale: 4.500 mp

1	Oggetto magico, livello 25
2	Oggetto magico, livello 24
3	Oggetto magico, livello 23
4	Oggetto magico, livello 22
5	1.250 mp, o due *pozioni del recupero* + un oggetto d'arte da 50.000 mo + cinque gemme da 5.000 mo, o due oggetti d'arte da 50.000 mo + cinque gemme da 5.000 mo
6	1.120 mp, o 1.000 mp + due gemme da 5.000 mo + due *pozioni di vitalità*, o un oggetto d'arte da 50.000 mo + quattro oggetti d'arte da 15.000 mo + 2.000 mo
7	750 mp, o cinque oggetti d'arte da 15.000 mo, o 700 mp + una gemma da 5.000 mo
8	750 mp, o 600 mp + tre gemme da 5.000 mo, o 500 mp + una *pozione del recupero*
9	380 mp, o due oggetti d'arte da 15.000 mo + una gemma da 5.000 mo + tre *pozioni di vitalità*, o cinque oggetti d'arte da 7.500 mo + 500 mo
10	250 mp, o cinque gemme da 5.000 mo, o tre oggetti d'arte da 7.500 mo + 2.500 mo

Livello del gruppo 22 Tesoro monetario totale: 6.500 mp

1	Oggetto magico, livello 26
2	Oggetto magico, livello 25
3	Oggetto magico, livello 24
4	Oggetto magico, livello 23
5	1.800 mp, o 1.500 mp + sei gemme da 5.000 mo, o tre oggetti d'arte da 50.000 mo + due oggetti d'arte da 15.000 mo
6	1.600 mp, o 1.000 mp + quattro oggetti d'arte da 15.000 mo, o tre oggetti d'arte da 50.000 mo + due gemme da 5.000 mo
7	1.100 mp, o 600 mp + due *pozioni del recupero*, o due oggetti d'arte da 50.000 mo + due gemme da 5.000 mo
8	1.100 mp, o 500 mp + quattro oggetti d'arte da 15.000 mo, o 600 mp + dieci gemme da 5.000 mo
9	550 mp, o una *pozione del recupero* + sei gemme da 5.000 mo, o sette oggetti d'arte da 7.500 mo + 25 mp
10	350 mp, o due oggetti d'arte da 15.000 mo + una gemma da 5.000 mo, o sette gemme da 5.000 mo

Livello del gruppo 23 — Tesoro monetario totale: 8.500 mp

1 Oggetto magico, livello 27
2 Oggetto magico, livello 26
3 Oggetto magico, livello 25
4 Oggetto magico, livello 24
5 2.400 mp, o 2.000 mp + due oggetti d'arte da 15.000 mo + due gemme da 5.000 mo, o quattro oggetti d'arte da 50.000 mo + due oggetti d'arte da 15.000 mo + due gemme da 5.000 mo
6 2.100 mp, o 1.600 mp + un oggetto d'arte da 50.000 mo, o due *pozioni del recupero* + quattro oggetti d'arte da 15.000 mo
7 1.400 mp, o 1.000 mp + una *pozione del recupero* + un oggetto d'arte da 15.000 mo, o due oggetti d'arte da 50.000 mo + due oggetti d'arte da 15.000 mo + due gemme da 5.000 mo
8 1.400 mp, o 450 mp + un oggetto d'arte da 50.000 mo + tre oggetti d'arte da 15.000 mo, o una *pozione del recupero* + due oggetti d'arte da 50.000 mo + tre gemme da 5.000 mo
9 700 mp, o quattro oggetti d'arte da 15.000 mo + due gemme da 5.000 mo, o due *pozioni del recupero* + quattro gemme da 5.000 mo
10 500 mp, o una *pozione del recupero* + cinque gemme da 5.000 mo, o un oggetto d'arte da 50.000 mo

Livello del gruppo 24 — Tesoro monetario totale: 10.500 mp

1 Oggetto magico, livello 28
2 Oggetto magico, livello 27
3 Oggetto magico, livello 26
4 Oggetto magico, livello 25
5 3.000 mp, o una *pozione della vita* + 20 da, o sei oggetti d'arte da 50.000 mo
6 2.500 mp, o 20 da + una *pozione del recupero* + cinque gemme da 5.000 mo, o 1.000 mp + tre oggetti d'arte da 50.000 mo
7 1.750 mp, o 1.000 mp + una *pozione del recupero* + un oggetto d'arte da 50.000 mo, o 15 da + cinque gemme da 5.000 mo
8 1.750 mp, o 1.500 mp + un oggetto d'arte da 15.000 mo + due gemme da 5.000 mo, o 1.500 mp + una *pozione del recupero*
9 900 mp, o sei oggetti d'arte da 15.000 mo, o un oggetto d'arte da 50.000 mo + 400 mp
10 600 mp, o due oggetti d'arte da 15.000 mo + una *pozione del recupero* + 5.000 mo, o 300 mp + sei gemme da 5.000 mo

Livello del gruppo 25 — Tesoro monetario totale: 12.500 mp

1 Oggetto magico, livello 29
2 Oggetto magico, livello 28
3 Oggetto magico, livello 27
4 Oggetto magico, livello 26
5 3.500 mp, o 20 da + una *pozione della vita* + un oggetto d'arte da 50.000 mo, o 30 da + due *pozioni del recupero*
6 3.200 mp, o 20 da + due *pozioni del recupero* + un oggetto d'arte da 50.000 mo + 200 mp, o 30 da + quattro gemme da 5.000 mo
7 2.000 mp, o 20 da, o 10 da + quattro oggetti d'arte da 15.000 mo + otto gemme da 5.000 mo
8 2.000 mp, o 1.000 mp + due oggetti d'arte da 50.000 mo, o quattro oggetti d'arte da 50.000 mo
9 1.000 mp, o una *pozione della vita*, o venti gemme da 5.000 mo
10 800 mp, o cinque oggetti d'arte da 15.000 mo + una gemma da 5.000 mo, o un oggetto d'arte da 50.000 mo + sei gemme da 5.000 mo

Livello del gruppo 26 — Tesoro monetario totale: 22.500 mp

1 Oggetto magico, livello 30
2 Oggetto magico, livello 29
3 Oggetto magico, livello 28
4 Oggetto magico, livello 27
5 6.250 mp, o 50 da + 750 mp + un oggetto d'arte da 50.000 mo, o dodici oggetti d'arte da 50.000 mo + una *pozione del recupero*
6 5.600 mp, o 40 da + una *pozione della vita* + due *pozioni del recupero* + due gemme da 5.000 mo, o 50 da + un oggetto d'arte da 50.000 mo + 1.000 mp
7 3.750 mp, o 20 da + tre *pozioni del recupero* + due oggetti d'arte da 50.000 mo, o 30 da + un oggetto d'arte da 50.000 mo + cinque gemme da 5.000 mo
8 3.750 mp, o 20 da + 1.750 mp, o una *pozione della vita* + 2.750 mp
9 1.900 mp, o tre oggetti d'arte da 50.000 mo + 400 mp, o 15 da + 400 mp
10 1.250 mp, o 10 da + una *pozione del recupero*, o un oggetto d'arte da 50.000 mo + cinque oggetti d'arte da 15.000 mo

Livello del gruppo 27 — Tesoro monetario totale: 32.500 mp

1 Oggetto magico, livello 30
2 Oggetto magico, livello 30
3 Oggetto magico, livello 29
4 Oggetto magico, livello 28
5 9.000 mp, o 90 da, o 50 da + una *pozione della vita* + sei oggetti d'arte da 50.000 mo
6 8.000 mp, o 80 da, o 75 da + due *pozioni del recupero*
7 5.500 mp, o 55 da, o 50 da + 500 mp
8 5.500 mp, o una *pozione della vita* + trenta oggetti d'arte da 15.000 mo, o 50 da + tre oggetti d'arte da 15.000 mo + 500 mp
9 2.800 mp, o 25 da + 300 mp, o 25 da + una *pozione del recupero* + una gemma da 5.000 mo
10 1.700 mp, o 15 da + 200 mp, o 10 da + quattro oggetti d'arte da 15.000 mo + due gemme da 5.000 mo

Livello del gruppo 28 — Tesoro monetario totale: 42.500 mp

1 Oggetto magico, livello 30
2 Oggetto magico, livello 30
3 Oggetto magico, livello 30
4 Oggetto magico, livello 29
5 12.000 mp, o 120 da, o 60 da + due *pozioni della vita* + otto oggetti d'arte da 50.000 mo
6 10.000 mp, o 100 da, o 50 da + cinque oggetti d'arte da 50.000 mo + 2.500 mp
7 7.200 mp, o 70 da + 200 mp, o 35 da + sei oggetti d'arte da 50.000 mo + 700 mp
8 7.200 mp, o 50 da + quattro oggetti d'arte da 50.000 mo + 200 mp, o 60 da + una *pozione della vita* + 200 mp
9 3.600 mp, o 35 da + 100 mp, o sei oggetti d'arte da 50.000 mo + due *pozioni del recupero* + 100 mp
10 2.500 mp, o 25 da, o cinque oggetti d'arte da 50.000 mo

Livello del gruppo 29 — Tesoro monetario totale: 52.500 mp

1 Oggetto magico, livello 30
2 Oggetto magico, livello 30
3 Oggetto magico, livello 30
4 Oggetto magico, livello 30
5 15.000 mp, o 150 da, o 100 da + una *pozione della vita* + sei oggetti d'arte da 50.000 mo
6 13.000 mp, o 130 da, o 100 da + 3.000 mp
7 8.750 mp, o 85 da + 250 mp, o 40 da + due *pozioni della vita* + tre *pozioni del recupero* + quattro oggetti d'arte da 50.000 mo
8 8.750 mp, o 55 da + due *pozioni della vita* + 1.250 mp, o 60 da + due *pozioni della vita* + 750 mp
9 4.500 mp, o 45 da, o 30 da + due oggetti d'arte da 50.000 mo + due *pozioni del recupero*
10 2.500 mp, o 25 da, o 15 da + 1.000 mp

Livello del gruppo 30 — Tesoro monetario totale: 62.500 mp

1 Due oggetti magici, livello 30
2 Oggetto magico, livello 30
3 Oggetto magico, livello 30
4 Oggetto magico, livello 30
5 17.500 mp, o 175 da, o tre *pozioni della vita* + dieci oggetti d'arte da 50.000 mo + 95 da
6 15.000 mp, o 150 da, o 80 da + due *pozioni della vita* + dieci oggetti d'arte da 50.000 mo
7 10.000 mp, o 100 da, o 50 da + quattro *pozioni del recupero* + sei oggetti d'arte da 50.000 mo + 1.000 mp
8 10.000 mp, o 80 da + 2.000 mp, o 25 da + dieci oggetti d'arte da 50.000 mo + 2.500 mp
9 6.000 mp, o 60 da, o 25 da + cinque oggetti d'arte da 50.000 mo + 1.000 mp
10 4.000 mp, o 40 ad, o due *pozioni della vita* + quattro oggetti d'arte da 50.000 mo

CAPITOLO 8

CAMPAGNE

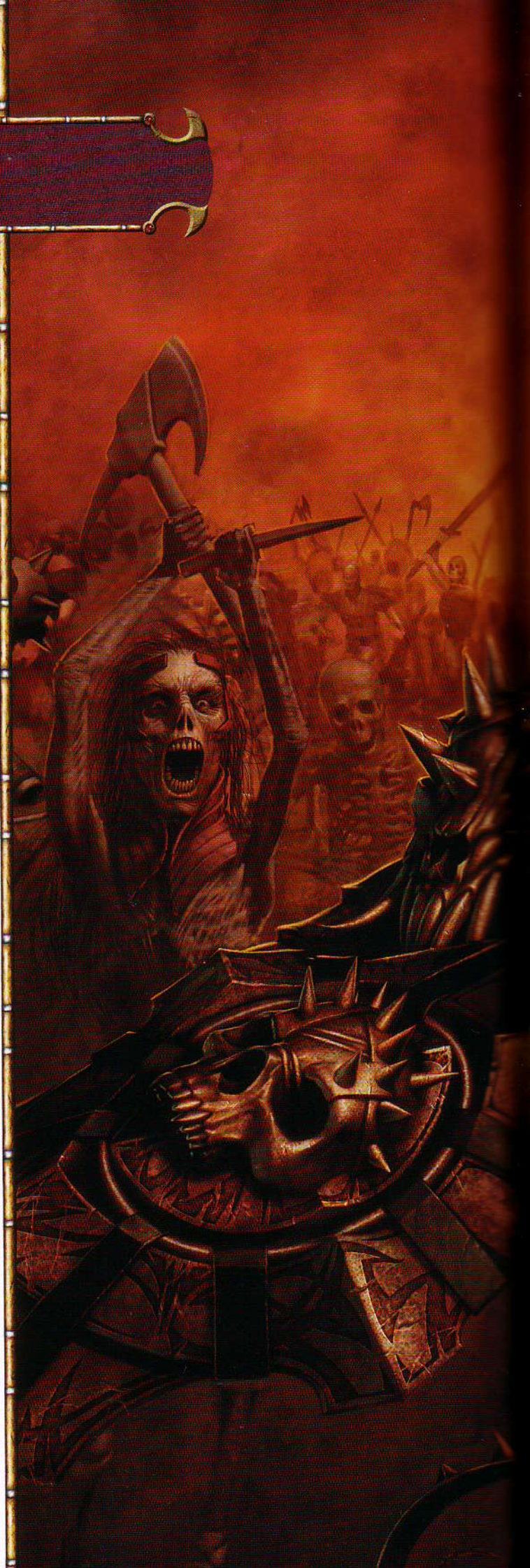
Così come un'avventura di D&D è una serie di incontri collegati assieme per formare un'unica storia, una campagna è una storia ancora più grande che collega assieme varie avventure. Quando il DM è pronto a creare la propria campagna, questo capitolo gli servirà da guida.

In essenza, una campagna è la storia dei personaggi che partecipano al gioco. Non è detto che il DM debba spingersi troppo oltre: condurre avventure di natura episodica, in cui l'unico elemento comune sono i personaggi, va benissimo. Ma se vuole, può introdurre alcuni temi all'interno delle sue avventure per costruire una grande saga che narri le imprese di quei personaggi nel mondo.

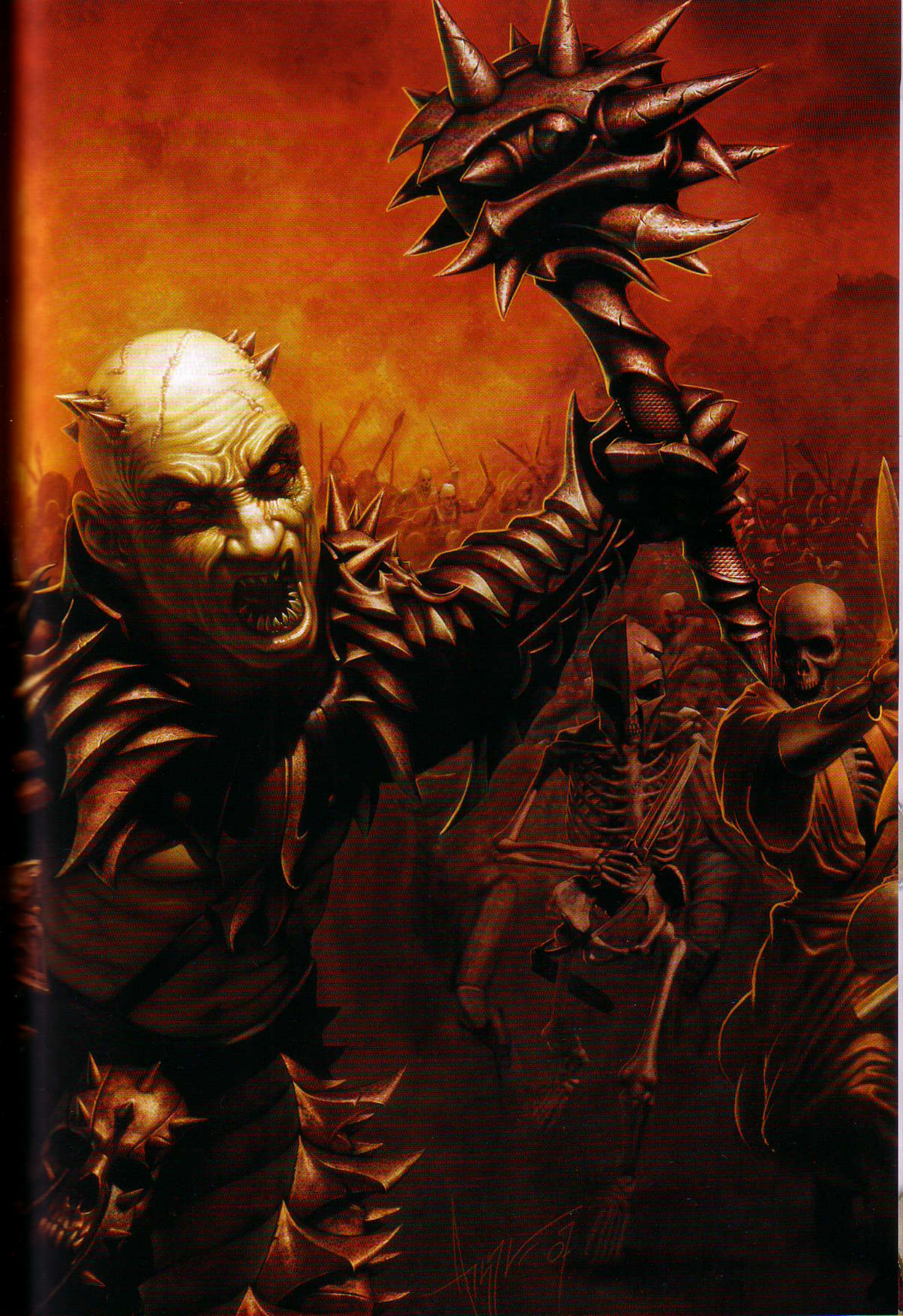
Progettare un'intera campagna può sembrare un'impresa intimidatoria, ma non c'è nulla da temere: non è necessario definire ogni dettaglio in anticipo. È possibile partire dalle meccaniche di base, condurre qualche avventura (pubblicata o di creazione del DM) e in seguito riflettere sulle trame di respiro più ampio che il DM gradirebbe approfondire. Potrà aggiungere ulteriori dettagli nella misura in cui preferisce.

Questo capitolo è composto dalle sezioni seguenti.

- **Campagne pubblicate:** Una panoramica che illustra come le campagne pubblicate possono fornire alla campagna del DM una solida base di partenza e spunti a non finire per le avventure successive.
- **Tema della campagna:** Idee per creare una campagna partendo da avventure legate da un tema comune.
- **Super avventure:** Come costruire una campagna composta esclusivamente da un'unica, grande avventura.
- **Storia della campagna:** Vari consigli sullo sviluppo della campagna, tenendo d'occhio la sua conclusione e pianificando il percorso che condurrà i personaggi fino a quel punto.
- **Iniziare una campagna:** Come partire... pensando in piccolo, all'inizio.
- **Condurre una campagna.** Collegare le avventure assieme in modo che abbiano un senso.
- **Concludere una campagna:** Come portare la storia alla sua conclusione naturale, in modo divertente e soddisfacente.



STEVE ARGYLE



Non è necessario creare un'intera campagna dal nulla. Una campagna pubblicata rende l'inizio e la conduzione del gioco estremamente facile.

Il Capitolo 11 di questo volume contiene un breve esempio di campagna pubblicata. Offre un'area di partenza, una breve avventura, agganci per le avventure e spunti narrativi da sviluppare ulteriormente. Il DM può proseguire da quel punto di partenza, usando altre avventure pubblicate (ad esempio *Fortezza sulla Coltre Oscura*, *Labirinto della Guglia Tonante* e *Piramide delle Ombre*) o ideare le sue storie personali.

Un'ambientazione completa della campagna, come ad esempio quella di FORGOTTEN REALMS, si spinge ben oltre questa semplice introduzione. Una campagna pubblicata non è la stessa cosa di un'avventura pubblicata. È possibile condurre un'avventura immediatamente, con un minimo di preparazione, e personalizzarla affinché sia adatta al proprio gruppo di gioco. Nel caso di una campagna, pur essendo possibile iniziare una campagna pubblicata non appena sfoglia le prime pagine del libro, il DM otterrà risultati migliori usando gli strumenti e le idee in essa contenute per creare le proprie avventure in quell'ambientazione.

L'Ambientazione di FORGOTTEN REALMS offre un'area di partenza (il paese di Loudwater), con tanto di personaggi e incontri interessanti, ma quello è soltanto un assaggio di ciò che promette. Quel paese si trova nella Valle Grigia, una delle tante regioni di un mondo fantasy ricco e dettagliato. L'ambientazione di FORGOTTEN REALMS è ricca di rovine misteriose, complotti malvagi e minacce letali. Il DM può creare le proprie avventure attingendo a questi dettagli, usare le avventure pubblicate appartenenti a quell'ambientazione o attingere a anni e anni di romanzi di FORGOTTEN REALMS per trarne ispirazione. L'*Ambientazione* aiuta il DM a combinare le sue idee alle linee narrative dell'ambientazione, per infondere nuova vita alla campagna. I giocatori possono perfino creare dei personaggi appositamente modificati per quel mondo, usando le regole contenute nella *Guida del Giocatore a* FORGOTTEN REALMS. Tutto ciò che serve per portare avanti una campagna per anni è disponibile grazie a queste risorse.

ORIGINI E BACKGROUND DEI PERSONAGGI

La *Guida del Giocatore* a una campagna pubblicata offre ai giocatori le regole e le informazioni di background necessarie per creare dei personaggi che risultino perfettamente adatti a quell'ambientazione. Il compito del DM è trovare dei tratti di unione che colleghino quei personaggi l'uno all'altro all'inizio della campagna. Ad esempio, in una campagna di FORGOTTEN REALMS, un giocatore potrebbe interpretare un giovane nobile dall'animo eroico, originario della Valle Grigia, cresciuto ascoltando narrare le gesta dei suoi genitori e dei suoi antenati. Un altro potrebbe interpretare un cavalcatore barbarico del Narfell, in viaggio per il mondo alla ricerca di un modo per liberare le sue terre dalla gelida morsa dell'inverno. Un terzo personaggio potrebbe essere uno schiavo in fuga dal Thay, tormentato dal ricordo degli anni di servitù in quella terra dominata dalla magia malvagia.

Tramite questi semplici background, i giocatori hanno già fornito al DM molto materiale su cui lavorare. Per cominciare, il DM userà l'*Ambientazione* per informarsi ulteriormente sul Thay e sul Narfell, e rifletterà su ciò che potrebbe avere condotto questi personaggi nella Valle Grigia, e perché si sono incontrati. Può anche affidare ai giocatori questo compito: potranno assegnare ai loro personaggi un qualsiasi background, ma dovranno fornire una buona ragione per trovarsi nell'area di partenza. (Questa tattica incoraggia anche i giocatori a informarsi ulteriormente sul mondo in cui si muovono.) Forse lo schiavo in fuga ha sentito narrare di nascosto le imprese degli eroici antenati del giovane rampollo, che si distinsero combattendo i Maghi Rossi di Thay cento anni fa, ed è venuto a cercarli. Lo schiavo potrebbe essersi imbattuto nel nomade a cavallo nel corso dei suoi viaggi, parlandogli delle figure leggendarie di cui è in cerca e convincendolo a sua volta a mettersi alla loro ricerca. Come reagiranno i due quando scopriranno che l'unico erede sopravvissuto di quei grandi eroi è un avventuriero inesperto esattamente quanto loro? La campagna comincia già in modo molto interessante.

L'INIZIO DELLA CAMPAGNA

L'*Ambientazione* fornisce materiale introduttivo sufficiente da consentire al DM e ai giocatori di prendere familiarità con il mondo. È possibile cominciare immediatamente a giocare nell'area di partenza: il volume contiene alcune avventure brevi, nonché tracce per sviluppare ulteriori spunti narrativi. Durante queste avventure, il DM non deve fare altro che tenere gli occhi aperti per individuare gli indizi, le trame e gli altri spunti che sembrano attirare di più l'attenzione dei giocatori. Potrà poi sviluppare la campagna usando quelle idee e sviluppando una parte interessante di quel mondo.

Oppure, il DM potrebbe decidere di leggere prima l'*Ambientazione* per trovare degli elementi narrativi che stimolino la sua immaginazione, e poi piantare i semi di quella storia già fin dalla prima avventura. Mano a mano che la campagna procede, la storia dovrà collegarsi al resto del mondo, chiamando in causa l'antagonista principale dell'avventura e collegandolo a un'organizzazione malvagia ancora più grande, o alludendo a una minaccia incombente ben più grande. Ora si può passare ai passi successivi.

PASSI SUCCESSIVI

Una volta concluse le avventure introduttive della campagna, il DM dovrebbe avere un'idea di come procedere oltre. Forse preferisce condurre un'altra avventura pubblicata, oppure si sente pronto ad agire da solo. In entrambi i casi, avrà bisogno di un tema portante.

Il tema portante di una campagna ha una direzione precisa e fornisce ai giocatori uno scopo da perseguire. (I temi della campagna vengono approfonditi ulteriormente

nella sezione seguente.) Potrebbe trattarsi di un nemico intrigante di cui il DM intende ampliare il ruolo, di un'organizzazione intenzionata a patrocinare gli avventurieri o di una minaccia di portata mondiale che si fa sempre più incombente mano a mano che la campagna procede. Il tema scelto può accompagnare la campagna per tutta la sua durata, fino ai livelli epici, o rivelarsi una questione a breve termine, che si evolve in qualcos'altro o scompare con il passare del tempo. Potrebbe collegarsi perfettamente con gli elementi di inizio campagna, o essere qualcosa di totalmente scollegato da essi: nessuno impedisce al DM di cambiare marcia, introdurre nuovi temi e nuove trame una volta che i giocatori si sono fatti le ossa.

Un'*Ambientazione* è uno scrigno di buone idee e offre al DM anche gli strumenti necessari per adattare queste idee al suo stile di gioco. Le indicazioni contenute nel Capitolo 6 gli consentiranno di adattare le avventure pubblicate all'ambientazione, nonché di selezionare quelle che funzioneranno meglio nella sua campagna. Se il DM conduce una campagna di Forgotten Realms incentrata sulle tenebre di Netheril, può facilmente adattare la trama di un'avventura pubblicata all'insaziabile sete di potere delle tenebre, a prescindere dall'ambientazione geografica originale. Può trasformare il nemico principale dell'avventura in una tenebra e poi creare altre avventure che coinvolgano più da vicino quell'organizzazione. Prima o poi, i personaggi potrebbero arrivare a sfidare perfino le città sospese di Netheril.

Appropriarsi della campagna

Anche quei DM che usano un'ambientazione pubblicata dovrebbero sempre tenere a mente che si tratta comunque della *loro campagna*. Un DM non dovrebbe mai limitare la propria creatività a quanto scritto nel libro, quale che sia il libro. Un'*Ambientazione* è una fonte di idee e una scatola degli attrezzi. Il DM non è tenuto a utilizzare quel materiale esattamente nello stato in cui si trova. Può e deve cambiare le cose che non gli piacciono, includere elementi a lui graditi tratti da altre campagne o avventure, e imprimere il suo marchio personale sul mondo.

Alterare una campagna pubblicata per adattarla ai propri gusti può risultare difficoltoso se uno o più giocatori conoscono bene l'ambientazione. È bene stabilire fin dall'inizio che non tutto ciò che viene descritto nel libro sarà necessariamente vero nella versione *del DM* di quel mondo. Altrimenti, il gioco potrebbe impantanarsi in una lunga discussione sui dettagli, come ad esempio se i seguaci di una certa divinità agirebbero o meno nel modo richiesto dall'avventura. La campagna appartiene al DM, e i giocatori dovrebbero capire che gli eventi avranno un senso nella sua visione di quell'ambientazione.

In breve, un'*Ambientazione* va utilizzata per lo scopo per cui è stata creata, vale a dire come stimolo alla creatività: l'immaginazione non deve conoscere limiti.

Suggerimenti dai professionisti

Riciclare idee tratte da libri, film e altre fonti per il proprio uso personale va benissimo. Il compito del DM è di far divertire gli altri, non di essere originale.

– *Andrew Finch*

Il DM non deve preoccuparsi di porre la sua impronta personale su una campagna pubblicata o di incorporare gli elementi che gli piacciono prelevandoli da un'altra ambientazione pubblicata. In entrambi i casi, si tratta sempre della sua campagna.

Saccheggiare liberamente

Nemmeno quei DM che desiderano creare le loro campagne personali devono creare tutto da zero. Esiste materiale fantasy creativo in abbondanza, e il DM può attingere liberamente alla vasta quantità di materiale preesistente per rendere il gioco più pittoresco e emozionante.

Forse il DM ha in mente una campagna a tema prettamente elementale, in cui i personaggi dovranno scontrarsi contro uno o più primordiali. Il suo mondo potrebbe essere popolato dai genasi, una razza di stirpelementale contenuta nella *Guida del Giocatore a Forgotten Realms*, ma potrebbe anche attingere a piene mani da altre fonti. Il cartone animato televisivo *Avatar: The Last Airbender* contiene numerose immagini e idee meravigliose adatte a una trama di tipo elementale. L'ambientazione di D&D di Al-Qadim, pubblicata negli anni '90, era incentrata sulle leggende delle Mille e Una Notte e faceva ampio uso di efreeti e di elementali. Cosa e quanto il DM prende a prestito non ha importanza. Il prodotto finale resta comunque suo, e i giocatori si meraviglieranno della sua ricchezza e dei suoi dettagli.

TEMA DELLA CAMPAGNA

Così come la personalità di un'ambientazione influenza le avventure in essa ambientate, il tema di una campagna infonde un sapore particolare alle sue storie. Una serie di avventure spensierate, in cui i personaggi passano da un dungeon all'altro senza quasi nessun collegamento, ha un'atmosfera molto diversa da una lotta di molti anni contro i cultisti di Orcus che culmina in uno scontro finale con il Signore Demoniaco dei Non Morti in persona.

Questa sezione fornisce una panoramica di alcuni temi tipici delle campagne, nonché vari modi in cui gestirli.

Temi in evoluzione

Non è necessario che il DM segua lo stesso tema dall'inizio della campagna per tutti i trenta livelli di gioco. I personaggi crescono e cambiano nel corso della campagna, e lo stesso può accadere al resto del mondo. È possibile concludere una trama dopo alcuni livelli e iniziarne una nuova, oppure introdurre vari temi a vari livelli e intrecciarli sottilmente assieme.

Il passaggio da un rango all'altro è un momento naturalmente adatto alla conclusione di un tema e all'introduzione di altri. Ad esempio, i personaggi potrebbero passare i loro primi venti livelli a lottare contro i templi delle divinità malvagie, per poi venire a sapere di una minaccia ancora peggiore, una sollevazione dei primordiali. Ai livelli epici, potrebbero unire le loro forze a quelle degli dèi, compresi quelli malvagi che prima erano loro nemici, per sconfiggere i primordiali.

Dungeon della settimana

Questo tipo di campagna assomiglia a una serie di telefilm. Ogni settimana, i personaggi passano da un'ambientazione all'altra (un pianeta, una casa infestata, un'epoca storica e così via). Risolvono i problemi di quell'episodio e poi passano a occuparsi del successivo. A missione compiuta, le cose tornano più o meno com'erano all'inizio.

Il "dungeon della settimana" è il tipo di campagna più facile da condurre, dal momento che non richiede grandi sforzi al di là di trovare o creare le varie avventure. Ogni storia ha un suo nemico principale, scollegato dagli antagonisti delle altre. Il mondo di D&D è un mondo oscuro e pieno di minacce, non c'è bisogno di nulla che le accomuni.

In missione

Il tema di questa campagna, appena leggermente più impegnativo di una serie di avventure scollegate, collega rapidamente le gesta dei personaggi a un obiettivo onnicomprensivo. È facile sovrapporre una missione o una storia generica a quelle che altrimenti sarebbero delle sessioni indipendenti. Una delle più semplici può essere una missione di esplorazione: i personaggi partono per tracciare una mappa della regione, del continente o del mondo intero, e incontrano varie minacce lungo il cammino. Forse sono alla ricerca dell'antica capitale di un impero caduto, o cercano di tornare alla terra che hanno lasciato per combattere in una guerra recente.

La sola religione può essere una fonte inesauribile di missioni. Ad esempio, i personaggi potrebbero essere pellegrini diretti a luogo santo, o membri di un ordine sacro che ha giurato di difendere gli ultimi bastioni di civiltà in un mondo che si fa ogni giorno più oscuro. Negli ordini di taglio più militaresco, i PG potrebbero essere guerrieri sacri votati a sopprimere un particolare tipo di minaccia, come le creature aberranti o i cultisti demoniaci. A prescindere dalla storia, è presente un collegamento più forte tra le avventure.

Nemico supremo

Le avventure episodiche contro un certo tipo di avversario, come nel caso delle missioni dei "guerrieri sacri", sopra descritto, può evolversi in modo naturale in una campagna incentrata su un singolo nemico che si rivela essere all'origine di ogni minaccia. I personaggi potrebbero iniziare le loro carriere combattendo contro goblin e coboldi, soltanto per scoprire che questi mostri sono al servizio delle progenie aberranti. Continuando nelle loro avventure, scopriranno gli orrori generati dall'influenza del Reame Remoto e combatteranno contro gli aboleth e gli illithid, fino a giungere a uno scontro culminante con un mind flayer mente direttiva e i suoi servitori alaspada. Non è necessario che la mente direttiva aberrante debba essere coinvolta direttamente nelle prime avventure dei

JASON ENGLE

personaggi, ma perfino l'esistenza della più infima progenie aberrante può essere ricondotta alle sue attività.

Il DM può costruire una campagna incentrata su un nemico procedendo dall'alto verso il basso o viceversa. Nel primo caso, sceglie un nemico epico per la battaglia culminante della campagna (Orcus, ad esempio) e poi progetta le avventure puntando a quella conclusione fin dall'inizio della campagna. Nel caso di Orcus, questi incontri avranno come temi i cultisti, i demoni e i non morti. Nel secondo caso, il DM costruisce gli incontri incentrandoli sui mostri di basso livello che più gli piacciono (come ad esempio le progenie aberranti) e poi crea avventure che coinvolgono mostri simili o a essi collegati di livello più alto.

Nemici ricorrenti e debolezze segrete

I giocatori possono appassionarsi molto a una campagna il cui nemico principale torna a tormentare i personaggi avventura dopo avventura. Un buon metodo per assicurarsi che la battaglia finale con la loro nemesi sia veramente epocale è assegnare al nemico una debolezza segreta. Per distruggere il loro arcinemico, i personaggi devono scoprire questa debolezza e sfruttarla. In questo modo, l'ultima battaglia non si limiterà a una semplice corsa per stabilire chi consuma per primo i punti ferita dell'altro.

Ad esempio, ogni lich possiede un filatterio, un ricettacolo magico contenente la sua anima, e lo tiene ben nascosto. I personaggi affrontano il lich in combattimento e lo sconfiggono, convinti di avere posto fine alla sua minaccia, soltanto per scoprire in seguito che il lich è tornato e continua a mettere in atto i suoi piani malvagi. Ora devono scoprire l'ubicazione del filatterio, farsi strada oltre i suoi guardiani magici e mostruosi e affrontare ancora una volta il lich, in uno scontro di cui sarà il filatterio a decidere l'esito. Distruggere l'oggetto potrebbe diventare un'impresa a sé stante, in cui il tempismo è essenziale: i personaggi potrebbero essere costretti a celebrare un rituale speciale, o a localizzare la forgia in cui il filatterio è stato creato, per riuscire a fonderlo. Un tema del genere può sostenere la campagna per buona parte del rango leggendario.

I personaggi di livello epico potrebbero trovarsi ad affrontare o a dover sconfiggere una creatura di potere smisurato, come un tarrasque, un signore dei demoni, una divinità o un primordiale. Tali creature possono essere sconfitte soltanto tramite rituali o oggetti speciali. Ad esempio, il gruppo deve andare alla ricerca dei pezzi perduti che compongono la *Verga delle Sette Parti* per avere una speranza di distruggere la primordiale nota come la Regina del Caos. Anche gli avversari più ordinari possono tornare più e più volte, protetti da un potere di qualche tipo che i personaggi devono scoprire e eliminare. Un perfido califfo celebra un rituale per strapparsi il cuore e nasconderlo, ancora pulsante, in un forziere al centro di una tempesta di sabbia. Un barone malvagio è costretto da una maledizione a tornare dalla morte finché la scheggia di onice che racchiude un frammento della sua anima non viene scoperta e distrutta.

Naturalmente, quando i personaggi iniziano a cercare un modo per uccidere un nemico potente, prima o poi quel nemico verrà a sapere delle loro intenzioni... e cercherà di fermarli. Il nemico si farà trovare pronto quando gli eroi si presenteranno allo scontro finale, oppure, più probabilmente, invierà agenti e servitori di ogni tipo a impedire agli eroi di completare la loro impresa. Le contromosse del nemico alle azioni del gruppo possono essere una fonte inesauribile di avventure.

Eventi di portata mondiale

Una campagna che faccia uso di un nemico principale spesso è incentrata su un piano diabolico che altererà drasticamente gli equilibri del mondo (presumibilmente in peggio) e che i personaggi devono sventare. In altre campagne, il mondo è afflitto da una crisi che non dipende dalle azioni di un nemico, ma che i personaggi devono comunque impedire o di cui devono quanto meno minimizzare l'impatto.

Le campagne di questa natura hanno una scadenza temporale che incombe sullo svolgimento di dozzine di avventure. Un temibile evento si verificherà a un certo momento, a meno che i personaggi non riescano a impedirlo. Forse il Caos Elementale ha logorato la struttura stabile del creato, e trascina il mondo verso l'entropia totale; i personaggi devono recuperare dei frammenti dispersi di energia divina con cui rinforzare le colonne della creazione. Oppure, un primordiale sepolto al centro della terra protende i suoi tentacoli di energia, in grado di distorcere la realtà, e forma dei dungeon che rigurgitano mostruosità di ogni genere. I personaggi devono ripulire i dungeon e recidere il loro legame con il primordiale, prima che i mostri invadano i pochi frammenti rimasti di civiltà. Il pericolo che minaccia il mondo potrebbe essere anche di natura comune, ma non meno devastante: negli ultimi giorni di declino di un grande impero, le orde degli orchi premono alle frontiere, mentre la decadenza e la corruzione minano le fondamenta dell'impero.

La profezia si avvera

Questo tipo di campagna inquadra gli eventi di portata mondiale in una luce particolare, dipingendoli come presagi che conducono al compimento di un'antica profezia. Un nemico potrebbe adoperarsi per fare avverare la profezia di sventura, al fine di volgerla a proprio vantaggio, o per impedire alla profezia di compiersi (ad esempio uccidendo il bambino destinato a distruggerlo).

La bellezza di una profezia ben congegnata risiede nella sua ambiguità. I miti classici sono pieni di esempi di equivoci tragici o di inaspettati compimenti di ciò che era stato predetto. Dal momento che le profezie sono aperte a varie interpretazioni, è sempre possibile che si compiano in modi diversi da quelli immaginati. Il nemico potrebbe cercare di farle avverare in un certo modo, mentre i personaggi potrebbero lottare per trovare una soluzione che renda il mondo migliore invece di condurlo alla rovina.

Lotta divina

L'eterna lotta tra il bene e il male è al centro di molti racconti, miti e campagne. In uno scontro tra le varie divinità, o tra gruppi di divinità di allineamento diverso, scegliere con chi schierarsi diventa una questione di importanza cosmica.

In una campagna incentrata sulla lotta divina, i personaggi non combattono semplicemente contro le creature malvagie: sono servitori delle divinità buone in lotta contro gli emissari delle divinità malvagie. Potrebbero fungere da campioni per un singolo dio, come ad

esempio Bahamut, e proporsi di conquistare i templi di Bane. In una trama del genere, i nemici delle varie avventure sono collegati alla divinità opposta: i sacerdoti di Bane, i condottieri hobgoblin fedeli al signore della conquista e i servitori angelici del dio stesso. Bane potrebbe mirare a strappare il potere di Bahamut e a conquistare la Montagna Celestiale dove risiedono Bahamut, Moradin e Kord. Oppure potrebbe essere Bahamut a scatenare la lotta, determinato a eliminare il suo antico nemico una volta per tutte.

Minaccia primordiale

Esiste una lotta ancora più fondamentale per il mondo dei conflitti tra le varie divinità, vale a dire l'antica guerra degli dèi contro i primordiali, le incarnazioni del caos e delle energie elementali. Fin dalla notte dei tempi, gli dèi e i primordiali si sono contesi il dominio sul cosmo, e la vittoria ha arriso agli dèi. I primordiali sopravvissuti potrebbero ancora insorgere e minacciare il creato, cercando di riportarlo al Caos Elementale da cui è nato.

Nelle prime fasi di una campagna di questo tipo, i personaggi potrebbero scontrarsi con un culto goblin di uno spirito del fuoco minore, per poi scoprire che si tratta soltanto di una delle tante manifestazioni di follia che dilagano in tutto il mondo. Altri culti dedicati alle forze elementali distruttive nascono ovunque, incanalando il potere dei primordiali imprigionati per prepararne la fuga. Alla fine della campagna, i personaggi di livello epico potrebbero ritrovarsi a combattere al fianco degli dèi in persona per opporsi a quei possenti avversari.

Sottogeneri del fantasy

Dungeons & Dragons è un gioco fantasy, ma questa categoria è talmente vasta da consentire molte variazioni. Esistono numerosi sottogeneri del fantasy sia nel cinema che nella letteratura. Forse il DM desidera condurre una campagna horror ispirata alle opere di H. P. Lovecraft o di Clark Ashton Smith? Oppure un mondo di barbari muscolosi e di ladri agili ispirato alle opere di spada e stregoneria di Robert E. Howard e Fritz Leiber? Il gioco di D&D può seguire questi modelli e molti altri.

Cappa e spada

Marinai armati di stocco combattono sul ponte della nave per respingere l'abbordaggio dei sahuagin. I ghoul si nascondono nei relitti delle navi, in attesa di divorare i cacciatori di tesori. Ladri carismatici e paladini affascinanti si fanno strada tra gli intrighi di palazzo, saltando dalla balconata e atterrando direttamente in sella ai loro cavalli.

Modellare la campagna ispirandosi alle scorribande di pirati e moschettieri può fornire risultati molto divertenti. I personaggi solitamente passano più tempo nelle città, nelle corti reali e sui vascelli marini piuttosto che nei dungeon; di conseguenza, le abilità di interazione diventano più importanti (anche se non ai livelli di una campagna di puro intrigo). Tuttavia, gli eroi potrebbero anche ritrovarsi in situazioni tipicamente da dungeon, come ad esempio esplorare le fognature al di sotto del palazzo per trovare la camera segreta del perfido duca.

Una campagna di cappa e spada è leggermente anacronistica rispetto all'ambientazione medievale del gioco di D&D, quindi potrebbe essere opportuno applicare alcuni cambiamenti estetici, specialmente riguardo all'uso delle armature pesanti. Gli stocchi e le mosse di combattimento acrobatico mal si conciliano con le armature di metallo più ingombranti. Il paladino che solitamente indossa una corazza di piastre potrebbe optare invece per una cotta di maglia relativamente leggera. In questo caso, il DM dovrebbe calibrare il bonus di armatura per adattarlo a quello di una corazza di piastre in una campagna regolare.

Giallo

Chi ha rubato tre spade magiche leggendarie e le ha nascoste in un dungeon remoto, lasciando degli indizi enigmatici riguardo alla loro ubicazione? Chi ha addormentato magicamente il duca, e in che modo è possibile risvegliarlo? Chi ha ucciso il maestro di gilda, e come ha fatto l'assassino ad arrivare nella cripta chiusa a chiave della gilda?

Una campagna in stile giallo assegna ai personaggi nel ruolo degli investigatori, magari facendoli viaggiare di paese in paese per risolvere quei casi che le autorità locali non riescono a gestire. Una campagna del genere pone l'enfasi sugli enigmi e sulla risoluzione dei problemi, oltre che sulla bravura in combattimento.

Un giallo particolarmente complesso potrebbe perfino porre le basi per un'intera campagna. Chi ha ucciso il mentore dei personaggi, dando il via alla loro carriera di avventurieri? Chi controlla veramente il Culto della Mano Rossa? In questo caso, i personaggi potrebbero scoprire degli indizi relativi al grande mistero soltanto in alcune occasioni; le singole avventure potrebbero essere collegate soltanto alla lontana con quel tema. Una dieta costituita esclusivamente da enigmi può diventare frustrante, quindi il DM deve assicurarsi di variare i tipi di incontri presentati.

Guerra

Un esercito di hobgoblin marcia verso la città, incitando i suoi behemoth e giganti ad abbattere le mura e i bastioni dell'insediamento. Uno stormo di draghi sorvola l'orda barbarica, disperdendo i nemici mentre i combattenti in ira si fanno strada attraverso i campi e le foreste. Gli arconti del fuoco si radunano al comando di un efreeti, pronti ad assaltare una fortezza Astrale.

Le operazioni di guerra, in un mondo fantasy, sono ricche di opportunità di avventura. Una campagna di guerra generalmente non si preoccupa degli spostamenti del grosso delle truppe, ma si concentra invece sugli eroi le cui azioni possono rovesciare le sorti della battaglia. Potrebbero essere inviati a compiere missioni speciali: catturare uno stendardo magico che infonde potere agli eserciti dei non morti, recuperare le informazioni segrete che consentiranno di vincere un assedio, o farsi strada tra le fila nemiche per giungere fino a un comandante demoniaco. In altre situazioni, il gruppo potrebbe fungere da supporto al resto dell'esercito, difendendo una posizione strategica finché non giungono i rinforzi, uccidendo gli esploratori nemici prima che possano fare rapporto o interrompendo le linee di rifornimento. Le missioni diplomatiche e di recupero di informazioni potrebbero alternarsi ad avventure di stampo più combattivo.

Horror

I vampiri meditano cupamente sugli spalti dei loro castelli maledetti. I necromanti lavorano alacremente nei dungeon più oscuri per creare dei colossi di carne non morta. I diavoli corrompono gli innocenti e i lupi mannari vanno a caccia nel buio della notte. Tutti questi elementi evocano gli aspetti horror del genere fantasy.

Se il DM desidera tingere di horror la propria campagna, ha materiale in abbondanza a cui attingere. Il *Manuale dei Mostri* è pieno di creature che si adattano perfettamente a una trama di orrore soprannaturale. L'elemento più importante di una campagna di questo tipo, tuttavia, non dipende dalle regole. Il DM deve creare un'atmosfera di terrore crescente, calibrando bene il ritmo e usando descrizioni evocative. Anche i giocatori devono collaborare: devono essere disposti a lasciarsi spaventare. Sia che il DM voglia condurre una campagna horror vera e propria, sia che voglia condurre una singola avventura da brivido, dovrebbe discutere della cosa anzitempo con i giocatori, per assicurarsi che collaborino alla cosa. L'horror tocca corde intense e personali, e c'è chi potrebbe trovarsi a disagio con questo tipo di gioco.

Intrigo

Il visir corrotto trama assieme alla figlia maggiore del barone per assassinare il barone. Un esercito di hobgoblin invia delle spie doppelganger a infiltrarsi in città prima dell'invasione. Al ballo dell'ambasciata, la spia della corte reale contatta il suo datore di lavoro.

Intrighi politici, spionaggio, sabotaggio e altre attività di cappa e spada possono rendere una campagna di D&D molto emozionante. In questo tipo di gioco, i personaggi potrebbero concentrarsi più sull'addestramento nelle varie abilità e sull'ottenimento di nuovi contatti che non sullo sviluppo dei poteri di attacco e delle armi magiche. Le sfide di abilità incentrate sull'interazione e sull'interpretazione diventano più importanti degli incontri di combattimento e il gruppo potrebbe anche giocare varie sessioni senza mai vedere un mostro.

Anche in questo caso, il DM dovrebbe assicurarsi che i personaggi siano informati in anticipo della sua intenzione di condurre una campagna di questo tipo. Altrimenti, un giocatore potrebbe interpretare un nano paladino specializzato nella difesa e scoprire che risulta del tutto fuori posto in mezzo a diplomatici mezzelfi e spie tiefling.

Spada e stregoneria

Un guerriero cupo e massiccio sventra il gran sacerdote del dio serpente sul suo stesso altare. Un ladro smargiasso spende i proventi delle sue malefatte in boccali di vino nelle taverne più sordide. Gli avventurieri più tenaci si fanno strada attraverso la giungla inesplorata alla ricerca della favoleggiata Città delle Maschere Dorate.

Una campagna di spada e stregoneria è D&D alla vecchia maniera, una tradizione che risale fino alle origini del gioco. Questo è un mondo rozzo e oscuro, di stregoni malvagi e di città decadenti, dove i protagonisti sono più spinti dall'avidità e dal proprio tornaconto che non dalle virtù e dall'altruismo. I personaggi marziali sono assai più comuni di quelli arcani o divini in questa ambientazione fantasy in stile pulp, coloro che esercitano la magia spesso simboleggiano la decadenza e la corruzione della civiltà.

Wuxia

Quando il loro mentore scompare misteriosamente, i giovani studenti devono dare la caccia all'oni che terrorizza il villaggio. Gli eroi acclamati, divenuti maestri delle rispettive arti marziali, tornano a casa per liberare il loro villaggio da un malvagio condottiero hobgoblin. Il maestro rakshasa di un monastero vicino celebra un rituale con cui strapperà i fantasmi inquieti al loro riposo.

I film di arti marziali cinesi (o le serie di animazione giapponese) appartengono a una tradizione fantasy separata. Anche una campagna che attinge a questi elementi può mantenere il sapore di D&D. I giocatori possono definire l'aspetto dei loro personaggi e del loro equipaggiamento come meglio credono, e alcuni poteri potrebbero subire qualche modifica estetica per adattarsi a un'ambientazione di questo tipo. Ad esempio, quando i personaggi usano un potere che li teletrasporta o li fa scattare di qualche quadretto, in realtà potrebbero compiere dei balzi prodigiosi. Le prove di scalare non richiedono una meticolosa ricerca per gli appigli, ma consentono ai personaggi di rimbalzare di parete in parete o da un albero all'altro. I combattenti sconfiggono i loro avversari colpendo dei punti di pressione. Queste descrizioni pittoresche dei poteri non cambiano i meccanismi delle regole, ma possono fare la differenza a livello di atmosfera.

Variazioni sul tema

Mescolare le cose di tanto in tanto può essere una buona idea, in modo da consentire ai personaggi di prendere parte ad avventure di vario tipo. Anche se la campagna segue strettamente un tema portante, è giusto concedersi qualche deviazione di tanto in tanto. Se la campagna prevede una dose massiccia di intrighi, misteri e momenti di interpretazione, ai giocatori potrebbe far piacere esplorare un dungeon ogni tanto... alla fine dell'esplorazione, potrebbero perfino scoprire che il tutto è collegato alla trama principale della campagna. Se la maggior parte delle avventure è costituita da spedizioni nei dungeon, un buon mistero urbano sarà utile per spezzare il ritmo (la soluzione del mistero potrebbe condurre il gruppo a esplorare un dungeon di qualche tipo in un edificio abbandonato o in una torre). Se le avventure regolari sono di tipo horror, in qualche rara occasione può comparire un nemico che si riveli piuttosto ordinario, forse addirittura stupido. Un intermezzo comico costituisce un'ottima variante per quasi tutte le campagne, anche se generalmente sono i giocatori a fornirlo personalmente!

Il DM dovrebbe anche assicurarsi di usare diversi tipi di avversari. Anche se la campagna è incentrata sull'invasione di un'orda di hobgoblin, i giocatori prima o poi si stancheranno di combattere contro una marea infinita di queste creature, settimana dopo settimana. Gli hobgoblin sono abili addestratori, quindi possono utilizzare animali e bestie da guerra di ogni tipo negli incontri. Cosa ancora migliore, per spezzare il ritmo il DM potrebbe introdurre una nuova minaccia oltre all'armata degli hobgoblin. Forse gli gnoll delle colline vicine approfittano del caos della guerra per assalire le linee di rifornimento dei personaggi, offrendo ai giocatori l'opportunità di combattere contro umanoidi di tipo diverso.

SUPER AVVENTURE

Una super avventura è una specie di campagna breve, o meglio una lunga avventura, incentrata su una singola ambientazione limitata. L'esplorazione di questo luogo da parte dei personaggi potrebbe essere una fase all'interno di una campagna più vasta, oppure costituire la campagna nella sua interezza. Una super avventura unisce i migliori tratti di una campagna breve e di un tema ben definito. Non è necessario collegare le avventure l'una all'altra o legare i vari nemici a un unico grande piano. La battaglia culminante conclusiva è un modo perfetto per concludere la campagna... e per passare a quella successiva!

Le super avventure hanno vari tratti in comune:

- Si limitano a una singola ambientazione.
- Spesso consentono un'esplorazione totalmente libera, che non segue un percorso lineare.
- Potrebbero prevedere imprese diverse e spedizioni di vario tipo.
- Incoraggiano i personaggi a specializzarsi in un ruolo preciso.

Ognuno di questi attributi è descritto in maggior dettaglio di seguito.

AMBIENTAZIONE SINGOLA

L'ambientazione di una super avventura deve essere vasta e avvincente, e fornire materiale da esplorare sufficiente a coprire vari mesi di gioco. Il DM potrebbe creare un grande dungeon dotato di molti livelli, ognuno più pericoloso del precedente, oppure progettare un luogo selvaggio isolato, disseminato di tanti piccoli dungeon. Oppure l'avventura potrebbe svolgersi in una vasta rete di passaggi nel Sottosuolo, che conducono il gruppo sempre più in basso nelle viscere della terra.

Una super avventura richiede le ambientazioni più avvincenti che sia possibile immaginare, dalla personalità maestosa e costellate di luoghi interessanti e di grande potenziale. Le classiche super avventure pubblicate hanno usato come ambientazioni le favoleggiate rovine di Greyhawk, Castel Ravenloft e le misteriose terre circostanti, la Città Proibita, celata in un cratere soffocato dalla vegetazione della giungla, e la Cripta dei Drow, nascosta nelle viscere del Sottosuolo. Il DM può anche creare i suoi classici personali: la Gora Nera, un ammasso di miasmi, follia e malattie al cui centro giace un primordiale addormentato; o la foresta infestata di Grimmendeep, che ha avviluppato molti antichi castelli tra i suoi smisurati roveti.

Progettare una super avventura diventa più facile se il DM ripartisce l'ambientazione generale in varie unità più piccole. In quel modo, il DM e i giocatori riusciranno a ricordare meglio dove si trovano e cosa stanno facendo. Un dungeon è sempre una struttura pratica e tradizionale per separare in vari sottogruppi le aree di incontro. I vari livelli sono collegati tra loro da un numero limitato di accessi, che si tratti di scale o di condotti, e ogni livello può essere caratterizzato da una personalità diversa. Un luogo vasto come la foresta di Grimmendeep può contenere molte aree più piccole dai tratti assai diversi tra loro, anche se dovranno tutti essere accomunati almeno dalla personalità del sito che li comprende (in questo caso, le liane e le radici soffocanti della foresta infestata).

ESPLORAZIONE NON LINEARE

Il DM dovrebbe progettare l'ambientazione della super avventura in modo che i personaggi possano decidere quali aree esplorare e in quale ordine, in base alle imprese che hanno scelto di portare a termine. Questo metodo richiede un maggior tempo di preparazione, ma ripaga sia i giocatori che il DM con un'esperienza di gioco migliore.

NASCITA DELLA SUPER AVVENTURA

A mio parere la prima super avventura è stata un sottile modulo di 28 pagine chiamato *Gli Abitanti della Città Proibita*, edito da TSR, Inc. nel 1981. Forse "proto-super avventura" potrebbe essere un termine più adatto a descriverla. Era soltanto un'ambientazione che offriva molte opportunità di esplorazione, unita a una singola impresa da compiere che scalfiva a malapena la superficie di tutte le sue possibilità.

L'avventura richiedeva ai personaggi di rintracciare un carico di merce scomparso, sottratto a una carovana di mercanti. Per farlo, i personaggi dovevano rintracciare la Città Proibita, trovare un modo per entrarvi e rintracciare un mago che si era insediato all'interno delle rovine. L'impresa era molto lineare, ma ciò che la rendeva straordinaria era il numero di modi in cui era possibile raggiungere l'obiettivo in questione. Questa avventura fu la prima a sperimentare il concetto di esplorazione non lineare. Non c'era nessun dungeon a incanalare i movimenti dei personaggi. C'erano almeno quattro modi per scendere al cratere in cui si trovava la Città Proibita, ognuno caratterizzato da un mini-luogo diverso incorporato nell'ambientazione generale. I personaggi potevano scegliere in che modo avvicinarsi e fare ciò che volevano all'interno della città in rovina.

La città era popolata da tre fazioni di mostri. Gli yuan-ti fecero il loro esordio proprio in questa avventura, accompagnati dai bullywug, creature simili a rane, e umanoidi di discendenza altamente discutibile chiamati conglomerati. Un'altra razza di umanoidi dalle lunghe braccia, chiamata tasloi, viveva sugli alberi e si spostava da un albero all'altro attraverso la giungla in sella a vespe giganti. Gli scontri con i tasloi o con i bullywug non servivano in alcun modo a recuperare le merci perdute della carovana, ma erano stati inclusi comunque.

Una sezione appena abbozzata alla fine dell'avventura cercava di compiere un ulteriore passo avanti, suggerendo ulteriori imprese che avrebbero potuto condurre i personaggi all'interno della Città Proibita. Con ulteriori dettagli, imprese più definite e un centinaio di pagine in più, *Abitanti della Città Proibita* avrebbe potuto rivelarsi una spettacolare super avventura... quattro anni prima della storica uscita de *Il Tempio del Male Elementale*, che ottenne a pieno merito quel titolo.

– James Wyatt

Ad esempio, i personaggi potrebbero decidere di liberare la Torre Fantasma dalla presenza dei drow, prima di affrontare i predatori nascosti tra le rovine della Fortezza Dorbren. Questi due luoghi sono ambienti relativamente piccoli e ben delimitati anziché avventure vere e proprie, quindi il DM può prepararli entrambi e lasciare decidere ai giocatori come meglio agire.

Ogni area dell'avventura dovrebbe contenere da otto a dieci incontri, in modo che i personaggi possano avanzare di livello quando completano tutte le sue sfide. Ma se gli avventurieri possono passare da un'area all'altra in qualsiasi ordine, costruire degli incontri appropriati può rivelarsi problematico. Fortunatamente, alterare la difficoltà degli incontri è una procedura alquanto semplice. Se il gruppo di personaggi è salito di qualche livello, è possibile adattare i livelli dei mostri quanto basta usando le indicazioni fornite nel Capitolo 10, oppure aggiungere altri mostri per rendere l'incontro più impegnativo.

Quando i personaggi abbandonano una parte dell'ambientazione e vi ritornano in un secondo tempo, quell'area dovrebbe essere cambiata in base alle loro azioni precedenti. Questo tipo di dettaglio contribuisce a rendere l'ambientazione più reale e vivida agli occhi dei giocatori. I mostri uccisi dal gruppo dovrebbero rimanere (di solito) morti: il luogo non dovrebbe riconfigurarsi miracolosamente nelle condizioni in cui si trovava la prima volta. Tuttavia, la seconda esplorazione potrebbe comunque presentare nuove minacce ai personaggi. Se qualche creatura intelligente è sopravvissuta alla prima incursione dei personaggi nel suo dominio, potrebbe reagire in modo appropriato: rinforzando le difese o evacuando l'area. Altre creature potrebbero comparire nelle aree lasciate vuote, come ad esempio dei predatori attirati dalla presenza di un rifugio e di nuove prede da cacciare. Un'ambientazione viva e in evoluzione valorizza il gioco e mantiene alto l'interesse dei giocatori.

Un ambiente a esplorazione libera come questo apparirà molto naturale, l'opposto di un percorso obbligato. Le decisioni dei giocatori potranno veramente fare la differenza nel corso dell'avventura. Potrebbe presentarsi un problema: il gruppo potrebbe vagare per l'ambientazione troppo a lungo senza avere idea di cosa vada fatto. È possibile evitare che debbano andare in cerca di divertimento facendo un uso libero del meccanismo delle imprese.

Imprese multiple

Un buon modo per dare il via a una super avventura, come anche a qualsiasi altra avventura, è delineare un'impresa o due per coinvolgere i personaggi negli eventi. Mano a mano che l'avventura si delinea, i personaggi vengono a conoscenza di ulteriori imprese che li incoraggiano a muoversi nell'area. Potrebbero trovare in un'area degli indizi che li invieranno in un'altra. Un'impresa potrebbe inviare il gruppo all'interno di un dungeon, poi all'esterno, e poi ancora all'interno con un nuovo obiettivo.

Se hanno a disposizione varie imprese di questo tipo, i personaggi possono esaminare le varie opzioni disponibili e sceglierne una. Una determinata impresa potrebbe risultare in modo evidente come la prima cosa da fare, oppure potrebbe apparire semplicemente più interessante. È meglio offrire troppe imprese piuttosto che troppo poche, naturalmente senza eccedere né in una direzione né nell'altra. Le imprese possono essere maggiori o minori, possono essere mirate all'intero gruppo o a qualche individuo in particolare (nel qual caso possono essere note a tutto il gruppo oppure segrete). All'inizio, il DM potrebbe progettare delle imprese individuali basate sul background e sulle motivazioni di ogni personaggio. Mano a mano che la super avventura procede, i giocatori potrebbero addirittura proporne di loro.

Specializzazione dei personaggi

Una super avventura solitamente si concentra su un tema ben definito, che può essere un ambiente di un certo tipo o un avversario specifico. Un tema ben preciso offre ai giocatori l'opportunità di scegliere delle opzioni specializzate per i loro personaggi, opzioni che altrimenti potrebbero evitare. In una super avventura i giocatori sanno che i personaggi devono combattere contro i non morti (o contro i draghi, i demoni o gli gnoll, a seconda dell'ambientazione) per la durata delle loro carriere.

Le super avventure pubblicate spesso includono del materiale progettato specificamente per consentire questo tipo di specializzazione. Quando il DM progetta le sue super avventure personali, dovrebbe prendere in considerazione la creazione o l'utilizzo di quegli elementi che consentiranno ai personaggi di concentrarsi su ciò che sono tenuti a fare: talenti specializzati, poteri, cammini leggendari, armi e armature magiche e così via. Inoltre, non va dimenticato che i personaggi possono riaddestrarsi mano a mano che avanzano, cambiando le abilità specializzate come meglio preferiscono per affrontare altre sfide.

WILLIAM O'CONNOR

STORIA DELLA CAMPAGNA

Il tema che il DM sceglie per la campagna dà forma anche alla storia da narrare. Al momento di cominciare una campagna, il DM dovrebbe avere in mente un'idea di come finirà e di come i personaggi arriveranno a quel punto. In pratica, la storia consiste in ciò che i personaggi fanno nel corso della campagna.

Il DM dovrebbe tenere a mente che la storia in questione è la storia dei personaggi, non la sua, né di qualsiasi altro personaggio non giocante nel mondo. Il compito dei giocatori è di narrare quella storia, sviluppare i personaggi e aiutarli a districarsi nel corso degli eventi attraverso le scelte che fanno. Quando un narratore scrive un romanzo, ha il controllo completo sulle azioni dei protagonisti, ma quando il DM crea una campagna di D&D, i protagonisti sono dotati di libero arbitrio e possono compiere scelte inaspettate.

Detto questo, il DM può comunque fare molto per dare forma alla campagna. Può fornire innanzi tutto il contesto: l'ambientazione, gli scenari e le imprese con cui coinvolgere i personaggi. Poi determina il modo in cui il mondo reagisce alle loro azioni. Prepara il palcoscenico sui cui verrà rappresentata la loro storia, tramite le avventure di sua creazione. Per questo motivo, tutti i consigli contenuti nel Capitolo 6 riguardo alla creazione delle avventure sono validi anche per la creazione delle campagne. È importante offrire agganci forti e scelte significative, presentare sfide differenziate ed emozionanti. Se i personaggi prendono una direzione drasticamente inaspettata, il DM può cercare di ricondurli nella storia che intende narrare nel gioco, ma senza imporre un percorso obbligato. La campagna dovrà farsi sempre più emozionante, fino a giungere a un culmine superiore perfino ai picchi culminanti di ogni avventura, e convincere i giocatori che la loro vittoria finale abbia veramente deciso le sorti del mondo.

Al momento di pensare alla storia globale della campagna, il DM dovrebbe porsi queste tre domande.

- In che modo il tema della campagna può plasmare la storia?
- Quali eventi significativi sono avvenuti prima dell'inizio della campagna?
- Cosa sta per succedere nella campagna?

TEMA E STORIA

Il tema di una campagna dovrebbe già suggerire le linee portanti della storia, o quanto meno fornire un'idea sulla piega che prenderanno gli eventi. Ecco alcuni consigli su come costruire una storia usando i temi illustrati in precedenza in questo capitolo.

DUNGEON DELLA SETTIMANA

Una campagna di natura altamente episodica non deve necessariamente seguire una trama portante, ma potrebbe comunque farlo. Mano a mano che i personaggi procedono con le loro esplorazioni, scoprono degli elementi comuni che collegano i vari dungeon gli uni agli altri, guidando i giocatori fino alla "Madre di Tutti i Dungeon," in senso figurato o letterale che sia. È possibile anche avvicinare gradualmente questo tipo di campagna verso un qualsiasi altro tema, impartendo alla campagna una nuova direzione, fino a giungere a un'emozionante conclusione.

IN MISSIONE

In questo tipo di campagna è l'obiettivo dei personaggi a guidare la storia. Come fanno a raggiungere il loro obiettivo? Per alcune missioni, la risposta è più semplice di altre. Se i personaggi cercano di esplorare un continente, la loro storia non sarà finita finché non avranno riportato ogni tratto di costa, fiume e catena montuosa sulla mappa. Ma se hanno preso parte a una crociata sacra per annientare le forze del male, arrivare a una conclusione soddisfacente sarà più difficile. In tale caso, il tema della campagna dovrebbe evolversi in qualche modo nel corso degli eventi. Ad esempio, i personaggi potrebbero scoprire una vena di corruzione all'interno della chiesa, nel qual caso il loro obiettivo diventerebbe quello di estirpare la corruzione, arrivando ad affrontare il vero responsabile di questo male nascosto.

NEMICO SUPREMO

Questa campagna è incentrata sugli sforzi dei personaggi per sventare il piano del nemico. È quindi questo piano a plasmare la storia della campagna. Solitamente, il nemico supremo sfrutta i piani dei cattivi meno potenti di lui per portare avanti i suoi progetti. Il DM dovrebbe definire questi antagonisti minori, che i PG incontreranno lungo il loro cammino, e decidere in che modo le loro azioni contribuiranno alla realizzazione del piano maestro. Gli antagonisti sono consapevoli del piano concepito dalla mente criminale suprema o ignorano il vero scopo delle loro azioni? Queste risposte definiranno gli sviluppi della storia, fino allo scontro finale culminante.

EVENTI DI PORTATA MONDIALE

Quando le fondamenta del mondo iniziano a tremare, i personaggi devono trovare il modo di porre un rimedio. Come si risolveranno questi grandi eventi, e come riusciranno i personaggi a influenzarli? Riusciranno a impedire che il mondo venga distrutto o trasformato, e se sì, come? Forse non riusciranno a prevenire la calamità, ma le loro azioni potranno determinare cosa accadrà in seguito. Potrebbero non riuscire a prevenire la caduta dell'impero, ma potrebbero respingere le invasioni barbariche degli orchi alle frontiere, per poi distruggere l'imperatore decadente e fondare una repubblica... o un impero più potente, comandato direttamente da loro.

LA PROFEZIA SI AVVERA

È la profezia stessa a dare forma alla storia in questo tipo di campagna. È possibile immaginare ogni "verso" della profezia come un bivio: il modo in cui un verso si avvera determinerà il compimento dei versi seguenti in modo diverso, mantenendo molteplici interpretazioni possibili fino alla fine. Alla fine la profezia si compirà o i personaggi riusciranno a impedire il cataclismico evento che la profezia sembrava annunciare? Forse dovranno recarsi fino alla Città Lucente e convincere Ioun in persona ad alterare la profezia. Se non ce la fanno, dovranno farsi strada fino al telaio dove i fili del fato vengono tessuti nell'arazzo della storia, e troncare quel filo.

Lotta divina

Il tema di questa campagna suggerisce un conflitto sempre più intenso contro servitori sempre più potenti del nemico divino dei personaggi. Alla fine di questa campagna, il gruppo potrebbe affrontare direttamente un dio malvagio o giocare un ruolo fondamentale in una battaglia tra gli dèi. In qualsiasi caso, uno scenario del genere deve sempre sottolineare l'importanza dei personaggi: osservare passivamente da bordo campo mentre due divinità si scontrano in duello non è una conclusione divertente o soddisfacente per una campagna. Forse Bane ha imprigionato Bahamut e l'unico modo in cui i personaggi possono sconfiggerlo è unirsi assieme per formare un singolo possente avatar di Bahamut che possa riunire tutte le loro capacità e infondere in esse il suo potere divino. Alcuni dèi malvagi (come ad esempio Tiamat, Torog e Zehir) sono alla portata di un gruppo di personaggi di 30° livello, che potranno in tal modo riportare la vittoria in un'epica lotta finale grazie soltanto alle loro forze.

Minaccia primordiale

Quando gli dèi si scontrarono contro i primordiali, agli albori del mondo, divennero i primi avventurieri, pronti a entrare in azione in gruppi da quattro o cinque elementi per sfidare i singoli nemici più potenti. In una campagna incentrata su una sollevazione dei primordiali, i personaggi potrebbero combattere al fianco dei loro alleati divini. Oppure potrebbero seguire le orme degli dèi, sconfiggendo un primordiale all'apice delle loro carriere... e procurandosi un meritato posto presso le divinità come ricompensa finale.

Temi in evoluzione

Se il DM riflette sulla possibile evoluzione dei temi della campagna, intende modificare la storia globale. Quali eventi provocheranno questo cambiamento? Saranno le azioni dei personaggi o il risultato di un'influenza esterna a metterlo in atto? Un gruppo di personaggi impegnato in una missione di esplorazione potrebbe imbattersi in una minaccia di portata mondiale a un certo punto delle sue esplorazioni, e potrebbe alterare il proprio obiettivo al fine di fronteggiare la minaccia in questione. Un gruppo coinvolto in un conflitto tra due divinità potrebbe scoprire che il pericolo maggiore è costituito in realtà da un primordiale. A quel punto, i personaggi dovranno persuadere i loro nemici divini a mettere da parte le divergenze per poter combattere la minaccia peggiore. (Ma forse una delle divinità potrebbe usare la battaglia culminante contro il primordiale per attaccare l'altra nel momento in cui essa gli volta le spalle.)

Cosa è accaduto prima

Il DM dovrebbe riflettere attentamente sugli eventi che hanno condotto il mondo fino al punto in cui la campagna ha inizio. Non c'è bisogno di strafare, tuttavia. Serve soltanto quel minimo di storia sufficiente a preparare il palcoscenico per la storia della campagna che il DM ha in mente.

Il materiale nei manuali base di D&D dà per scontate alcune premesse di base riguardo al mondo di gioco. Nei secoli passati, molti possenti imperi sorsero e caddero: il reame dragonide di Arkhosia, Bael Turath dei tiefling e il Reame eladrin delle Regine Gemelle. Più recentemente, l'impero umano di Nerath era riuscito a occupare buona parte del mondo conosciuto, unendo le razze civilizzate in un'unica grande nazione, ma anche esso è caduto. Se esiste ancora qualche impero, si tratta di regni remoti e strani. Il mondo in cui vivono i personaggi ora è un luogo pericoloso dove le aree civilizzate sono poche luci tremolanti in un oceano di oscurità.

Questi pochi tratti storici sono sufficienti a costituire un background che dia un senso al gioco di D&D. Perché il mondo è pieno di dungeon, in cui i personaggi trovano mostri e tesori a volontà? Perché gli antichi imperi scomparsi hanno lasciato numerose rovine e numerosi artefatti preziosi dietro di sé. L'oscurità che avanza pullula di creature che si rifugiano in queste rovine e si impossessano di questi tesori. Perché i nani, i tiefling, gli eladrin e gli umani collaborano tra loro formando gruppi di avventurieri? Perché l'impero umano ha unito assieme tutte le razze diverse nei suoi paesi e nelle sue città, i cui membri vivono ancora uno a fianco all'altro in molte delle comunità rimanenti. Inoltre le minacce dell'oscurità scacciano sempre più abitanti dalle loro dimore ancestrali: ad esempio, gli incendi delle foreste disperdono gli elfi, costringendoli a cercare rifugio nelle città degli umani.

Nessuno di questi principi è scolpito sulla pietra. Il DM può adottarli integralmente, oppure modificarli quanto basta per adattarli alla propria campagna, o ancora scartarli completamente per lasciare spazio alla sua storia personale. Tuttavia, costituiscono un buon punto di partenza per la creazione delle storie. Se il DM decide di alterare questo abbozzo storico, dovrà assicurarsi di spiegare come si deve le premesse che stanno alla base della sua campagna.

Lo schema della campagna

Una volta definito il tema della campagna che plasmerà la trama e fissato un background storico, il DM può fissare gli eventi principali della campagna vera e propria. Questo schema deve necessariamente essere tratteggiato a grosse linee, in quanto, affinché le azioni dei personaggi possano fare la differenza, le loro scelte devono essere significative. È probabile che questo schema cambi di molto mano a mano che la campagna procede e ulteriori dettagli vengono definiti. Ma anche nel peggiore dei casi, il DM può farsi almeno un'idea sulla fase culminante della campagna e su come portare i personaggi fino a quel punto. Quando i personaggi usciranno fuori dallo schema (e lo faranno), il DM potrà determinare più facilmente le avventure giuste da creare per riportarli in pista.

Un buon modo per definire questo schema è ripartirlo secondo i tre ranghi degli avventurieri: eroico, leggendario ed epico. Usando il *Manuale dei Mostri*, il DM scoprirà che tipi di minacce i personaggi affronteranno a ogni rango. Dal momento che i personaggi devono completare da otto a dieci incontri per acquisire un livello, un rango è costituito da circa un centinaio di incontri, o da dieci avventure piuttosto brevi. Il rango leggendario, ad esempio, pullula di drow: forse a quei livelli i personaggi saranno impegnati a viaggiare nei reami del Sottosuolo. Il DM può usare questa idea come spunto per realizzare delle avventure che siano adatte allo schema narrativo globale dall'11° al 20° livello.

L'inizio di una campagna è molto simile all'inizio di un'avventura: è meglio arrivare in fretta all'azione, mostrare ai giocatori che l'avventura li attende e coinvolgerli negli eventi immediatamente. I giocatori dovranno avere informazioni sufficienti da indurli a tornare al tavolo settimana dopo settimana, per vedere come si sviluppa la storia.

Partire in piccolo

Il DM ha impiegato il tempo che serviva a pensare allo schema generale della campagna, al suo tema e alla sua storia. Ora deve passare a costruire le avventure e a definire i dettagli. È bene partire in piccolo. Non deve lasciarsi intimidire dalla vastità dell'ambientazione: sarà sufficiente concentrarsi sulle necessità più immediate. Non è necessario disegnare immediatamente la mappa di tutto il mondo, in quanto i personaggi conoscono soltanto il paese dove inizia il gioco e forse il dungeon vicino. Il DM potrebbe avere qualche idea su una guerra che coinvolge la baronia di questo paese con un ducato vicino, o su una remota foresta brulicante di yuan-ti: può tranquillamente appuntarsi queste idee. Ma per il momento, deve solo occuparsi di far decollare il gioco.

Soprattutto, deve assicurarsi di fornire ai personaggi un punto di partenza comune, un luogo in cui si siano incontrati e abbiano deciso di mettere la propria vita nelle mani dei loro amici. Questo punto di partenza potrebbe essere il villaggio in cui sono cresciuti, o una città a cui tutti sono stati attirati. Forse si tratta dei dungeon del castello del barone malvagio, in cui sono stati rinchiusi per vari motivi, e da cui ha inizio l'avventura, nel bel mezzo dell'azione.

In qualsiasi caso, il luogo di partenza dovrà essere dettagliato soltanto quanto basta. Non è necessario definire ogni edificio di un villaggio o dare un nome a ogni via di una grande città. Se i personaggi partono nel dungeon del barone, il DM dovrà progettarlo (è il luogo in cui è ambientata la prima avventura), ma non dovrà preoccuparsi di dare un nome a tutti i cavalieri del barone (o almeno, non ancora). Basterà tratteggiare una semplice mappa, riflettere sull'area circostante e pensare ai PNG con cui i personaggi interagiranno più probabilmente all'inizio della campagna. Soprattutto, il DM dovrà pensare a come questa area si inserisce nel tema e nella storia a cui ha pensato per la campagna. Poi potrà iniziare a lavorare sulla sua prima avventura!

Origini e background dei personaggi

Una volta identificato il luogo di partenza della campagna, il DM può consentire ai giocatori di contribuire a narrare la storia, fornendo una spiegazione di come i loro personaggi sono arrivati fin laggiù.

Alcuni giocatori potrebbero avere difficoltà a farsi venire un'idea: non tutti sono dotati dello stesso livello di inventiva. Il DM può stimolare la loro creatività con alcune semplici domande riguardo ai loro personaggi.

- Il personaggio è originario del luogo? È nato e cresciuto in quell'area? Se così, qual è la sua famiglia? Che lavoro svolge attualmente?
- È un arrivo recente? Da dove viene? Cosa lo ha portato in quell'area?
- È un immigrato che ha vissuto nell'area per un anno o più? Da dove proviene? Perché è venuto quaggiù e cosa lo ha convinto a rimanere?

Questo passo è una delle opportunità migliori che il DM ha di consentire ai giocatori di contribuire alla progettazione del mondo. Dovrebbe ascoltare le loro idee e approvarle, se possibile. Anche se preferirebbe che tutti i personaggi fossero cresciuti nel paese di partenza, ad esempio, può consentire che un arrivo recente o un immigrato entrino a far parte del gruppo, se la loro storia è convincente a sufficienza. Forse potrebbe suggerire qualche modifica al background del personaggio, affinché si adatti meglio al mondo di gioco, oppure potrebbe collegare la storia del personaggio a qualche trama della campagna.

Informare i giocatori

Mano a mano che il DM sviluppa le idee relative alla sua campagna, deve informare i giocatori almeno delle nozioni di base. Il modo più facile di farlo è compilare le informazioni essenziali relative alla campagna e di fornirle ai giocatori in un allegato. Il tipico materiale da includere nell'allegato comprende le voci seguenti:

- Le restrizioni sulle nuove opzioni di creazione del personaggio, come ad esempio razze nuove o proibite.
- Qualsiasi informazione relativa agli eventi precedenti alla campagna di cui i personaggi dovrebbero essere a conoscenza. Questo fornisce ai giocatori un'idea della storia e del tema che il DM ha in mente.
- Informazioni di base sull'area in cui i personaggi iniziano il gioco: il nome del paese, i luoghi più importanti nelle vicinanze, PNG importanti di cui hanno sentito parlare, e magari qualche voce che parla dei problemi in arrivo.

Questo allegato dovrebbe essere breve, piacevole e andare dritto al punto: due pagine di lunghezza sono un massimo ragionevole. Anche se il DM ha un momento particolarmente ispirato e riesce produrre venti pagine di ottimo materiale di background, può metterlo da parte per le avventure e lasciare che i personaggi lo scoprano gradualmente.

Partire a un livello più alto

A volte il DM preferisce che i personaggi non partano al 1° livello. Magari tutti preferiscono giocare al rango leggendario o epico. O forse il DM vuole condurre un'avventura pubblicata che richieda la presenza di personaggi di alto livello, oppure vuole inscenare un combattimento

autoconclusivo che veda dei personaggi di 30° livello scontrarsi con Orcus. Quale che sia la ragione, a quel punto ha bisogno di creare dei personaggi di livello più alto. Questa procedura non è più difficile della creazione di un personaggio di 1° livello.

I passi da seguire per creare un personaggio di D&D di livello superiore al 1° sono quasi identici a quelli elencati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore* per creare un nuovo personaggio.

1. **Scegliere una razza.** Non bisogna dimenticare che alcuni tratti razziali migliorano ai livelli più alti.
2. **Scegliere una classe.** Se il personaggio è di livello pari o superiore all'11°, deve scegliere un cammino leggendario appropriato alla sua classe. Dal 21° livello in su, deve scegliere anche un destino epico.
3. **Determinare i punteggi di caratteristica.** Si generano i punteggi per un personaggio di 1° livello e si applicano i modificatori razziali. Poi si incrementano i punteggi nel modo indicato sulla tabella "Avanzamento del personaggio" del *Manuale del Giocatore*, applicando gli incrementi previsti al 4° livello, all'8° livello, all'11°, al 14° e così via. (È possibile anche usare la tabella "Punteggi di caratteristica dei PNG," pagina 187.)
4. **Scegliere le abilità.** È necessario assicurarsi di soddisfare i prerequisiti previsti da un cammino leggendario o da un destino epico, se ve ne sono.
5. **Scegliere i talenti.** In genere non è necessario preoccuparsi del livello a cui un personaggio ha ottenuto un particolare talento, dal momento che il riaddestramento consente a ogni personaggio di scegliere i talenti che preferisce a ogni determinato livello. È tuttavia necessario fare attenzione ai talenti leggendari ed epici. Ad esempio, un personaggio di 14° livello non può avere più di sette talenti leggendari (quelli ottenuti all'11°, al 12° e al 14° livello e fino a quattro talenti riaddestrati).
6. **Scegliere i poteri.** Un personaggio conosce due poteri a volontà appartenenti alla sua classe; deve ricordarsi di incrementare i danni se è di livello pari o superiore al 21°. La tabella "Poteri per livello di classe" riassume i numeri e i livelli dei poteri posseduti nelle altre categorie. Questi totali non sono cumulativi. La tabella presume che il personaggio sostituisca i suoi poteri di livello inferiore con quelli dei livelli superiori, ma gli consente di mantenere quelli di livello inferiore, se lo desidera.
7. **Scegliere l'equipaggiamento e gli oggetti magici.** L'equipaggiamento comune è assai meno importante per un personaggio di alto livello rispetto a quanto possa esserlo agli esordi. Il personaggio può scegliere l'equipaggiamento da avventura standard che preferisce dalle tabelle del *Manuale del Giocatore*. Per quello che riguarda gli oggetti magici, sceglierà un oggetto di livello pari al proprio + 1, uno di livello pari al proprio e uno di livello pari al proprio - 1. Inoltre, dispone di un ammontare di monete d'oro equivalente al valore di un oggetto magico di livello pari al proprio - 1. Può spendere questo denaro per acquistare rituali, pozioni o altri oggetti magici, oppure conservarlo per usarlo in seguito.
8. **Compilare la scheda.** Dopo avere annotato i bonus ottenuti dai talenti e dagli oggetti magici (nonché dal livello incrementato), si calcolano i punti ferita, la Classe Armatura, le difese, l'iniziativa, i bonus di attacco base, i bonus dei danni e i modificatori alle abilità del personaggio. La tabella "Punti ferita rapidi" fornisce una formula che consente di determinare i punti ferita in base alla classe.
9. **Definire i dettagli di interpretazione.** Si definiscono i dettagli del personaggio, usando le indicazioni fornite nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore* o ricorrendo alle proprie idee.

POTERI PER LIVELLO DI CLASSE

Livello di classe	Poteri a incontro	Poteri giornalieri	Poteri di utilità
1°	1	1	-
2°	1	1	2
3°	3, 1	1	2
4°	3, 1	1	2
5°	3, 1	5, 1	2
6°	3, 1	5, 1	6, 2
7°	7, 3, 1	5, 1	6, 2
8°	7, 3, 1	5, 1	6, 2
9°	7, 3, 1	9, 5, 1	6, 2
10°	7, 3, 1	9, 5, 1	10, 6, 2
11°	L, 7, 3, 1	9, 5, 1	10, 6, 2
12°	L, 7, 3, 1	9, 5, 1	L, 10, 6, 2
13°	L, 13, 7, 3	9, 5, 1	L, 10, 6, 2
14°	L, 13, 7, 3	9, 5, 1	L, 10, 6, 2
15°	L, 13, 7, 3	15, 9, 5	L, 10, 6, 2
16°	L, 13, 7, 3	15, 9, 5	L, 16, 10, 6, 2
17°	L, 17, 13, 7	15, 9, 5	L, 16, 10, 6, 2
18°	L, 17, 13, 7	15, 9, 5	L, 16, 10, 6, 2
19°	L, 17, 13, 7	19, 15, 9	L, 16, 10, 6, 2
20°	L, 17, 13, 7	L, 19, 15, 9	L, 16, 10, 6, 2
21°	L, 17, 13, 7	L, 19, 15, 9	L, 16, 10, 6, 2
22°	L, 17, 13, 7	L, 19, 15, 9	L, 22, 16, 10, 6, 2
23°	L, 23, 17, 13	L, 19, 15, 9	L, 22, 16, 10, 6, 2
24°	L, 23, 17, 13	L, 19, 15, 9	L, 22, 16, 10, 6, 2
25°	L, 23, 17, 13	L, 25, 19, 15	L, 22, 16, 10, 6, 2
26°	L, 23, 17, 13	L, 25, 19, 15	E, L, 22, 16, 10, 6, 2
27°	L, 27, 23, 17	L, 25, 19, 15	E, L, 22, 16, 10, 6, 2
28°	L, 27, 23, 17	L, 25, 19, 15	E, L, 22, 16, 10, 6, 2
29°	L, 27, 23, 17	L, 29, 25, 19	E, L, 22, 16, 10, 6, 2
30°	L, 27, 23, 17	L, 29, 25, 19	E, L, 22, 16, 10, 6, 2

L: Potere derivato dal cammino leggendario del personaggio

E: Potere derivato dal destino epico del personaggio

PUNTI FERITA RAPIDI

Classe	Punti ferita
Chierico	(livello x 5) + 7 + Punteggio di Costituzione
Condottiero	(livello x 5) + 7 + Punteggio di Costituzione
Guerriero	(livello x 6) + 9 + Punteggio di Costituzione
Ladro	(livello x 5) + 7 + Punteggio di Costituzione
Mago	(livello x 4) + 6 + Punteggio di Costituzione
Paladino	(livello x 6) + 9 + Punteggio di Costituzione
Ranger	(livello x 5) + 7 + Punteggio di Costituzione
Warlock	(livello x 5) + 7 + Punteggio di Costituzione

Condurre una campagna significa, all'atto pratico, condurre una serie di avventure. Il Capitolo 6 fornisce numerosi consigli su come rendere le avventure divertenti e appassionanti. In questa sezione, il DM apprenderà a fare altrettanto per la propria campagna.

Il segreto di una buona campagna consiste nell'intrecciare assieme le varie avventure in modo da comporre una storia più grande, compresi quei dettagli minori che trasmettono la sensazione di un mondo coerente e consistente.

Collegare le avventure

Le avventure collegate direttamente alla storia della campagna si sviluppano nel corso della carriera dei personaggi. Una campagna del tipo "dungeon della settimana" non necessita di fatto di nessun collegamento tra un'avventura e la successiva, e perfino quelle campagne caratterizzate da un tema rigido possono includere di tanto in tanto qualche avventura completamente scollegata agli altri eventi. Tuttavia, la storia di una campagna che colleghi le avventure tra loro serve anche a convincere i giocatori di fare dei veri progressi, e non di accumulare semplicemente ulteriori punti esperienza.

Un metodo molto semplice per collegare assieme le varie avventure è quello di utilizzare degli avversari comuni, delle imprese correlate tra loro e degli eventi legati l'uno all'altro che facciano tutti riferimento alla storia principale della campagna. Ogni serie di avventure potrebbe contenere incontri a sufficienza da consentire ai personaggi di acquisire tre o quattro livelli, e fungere da semplici archi narrativi. Il DM non deve limitarsi a portare i personaggi dal 1° livello fino al 30°. I personaggi potrebbero passare la maggior parte delle loro carriere a combattere i Nove Eredi del Terrore, facendosi strada tra i nove dungeon in cui essi risiedono, per poi passare all'epica impresa di distruggere il loro progenitore mostruoso. Oppure potrebbero cimentarsi nell'impresa di recuperare i pezzi della *Verga delle Sette Parti*, dispersi ai vari angoli del mondo, per poter affrontare la potente primordiale nota come la Regina del Caos.

Agganci alla storia

Il DM può far sì che una campagna sembri un'unica storia composta da tanti capitoli inserendo alcune tracce relative all'avventura successiva prima che quella attuale si concluda. Questa tecnica consente ai personaggi di progredire nella storia in modo naturale e scorrevole. Non è necessario che il DM usi questa tecnica in continuazione: è giusto che al gruppo vengano concessi anche dei momenti di riposo. Ma quando il DM coglierà l'opportunità di introdurre gli elementi giusti, riuscirà ad agganciare i giocatori e i personaggi in modo efficace.

Se l'amo è stato preparato a dovere, quando i personaggi concludono l'avventura attuale, passeranno istintivamente a occuparsi di quella "questione in sospeso". Forse un personaggio beve da una fontana magica trovata in un dungeon e ha una visione mistica che preannuncia l'episodio successivo. Il gruppo potrebbe imbattersi in una mappa enigmatica o in una strana reliquia che, una volta decifrata o attivata, li condurrà all'impresa successiva. Forse un PNG avverte i personaggi del pericolo imminente o implora il loro aiuto.

Tuttavia è necessario assicurarsi che i personaggi non vengano distratti dall'avventura attualmente in corso. Per realizzare un aggancio efficace è necessario condurre qualche esperimento. Dovrebbe essere accattivante, ma non al punto da spingere i personaggi ad abbandonare ciò che stavano facendo su due piedi. Dovrebbe trattarsi di un ulteriore incoraggiamento a completare l'avventura attuale, magari tramite la risoluzione di un'impresa correlata. In questo modo si interesseranno all'aggancio quasi immediatamente, ma non potranno iniziare l'avventura successiva finché non avranno completato quella corrente. Forse devono mettere assieme tutti pezzi della mappa di un dungeon per scoprire dove conduce il percorso. Oppure potrebbero trovare la mappa ma non essere in grado di decifrarla senza il codice attualmente in possesso del nemico da sconfiggere.

Il modo migliore di impedire ai giocatori di andare fuori percorso è presentare gli agganci soltanto alla fine dell'avventura. Forse il nemico porta su di sé una strana reliquia che spinge i personaggi a indagare ulteriormente sulla sua storia, oppure il gruppo trova una lettera a dimostrazione del fatto che il loro nemico prendeva ordini da qualcun altro.

Storia e allusioni al futuro

È possibile mettere a buon uso la storia degli eventi passati della campagna collegandola a quella attualmente in corso. La scoperta degli eventi passati è un modo perfetto per collegare tra loro le avventure. Ad esempio, il nemico supremo potrebbe essere in realtà una creatura aberrante di smisurata potenza che fu imprigionata nelle viscere della terra molti secoli fa. Nel corso delle loro avventure, i personaggi si scontrano con numerose creature aberranti, apprendendo ogni volta qualcosa in più su questa entità aliena. Queste allusioni fanno presagire quale sarà il culmine della storia in corso: la liberazione dell'orrore aberrante dalla sua prigione. Alcuni esempi di elementi storici utili a questo scopo potrebbero essere le rovine di qualche tempio dedicato alla creatura, le cronache della distruzione da essa seminata durante i suoi assalti, le copie dei rituali usati per vincolarla e imprigionarla, e alcuni indizi sull'ubicazione della sua prigione.

Le allusioni agli eventi futuri non devono essere necessariamente correlate alla storia, tuttavia. Se il gruppo si scontra con molti demoni e non morti nel corso delle sue avventure, i giocatori intuiranno che la campagna è destinata a concludersi con un combattimento contro Orcus. Il DM può anche fare ricorso a dei versi profetici per alludere agli eventi futuri. Deve fare attenzione a non essere troppo esplicito (o, per contro, troppo criptico). Una profezia ben congegnata è una sorta di indovinello che aiuterà i personaggi a riconoscere e a far fronte agli eventi cruciali nel momento in cui si verificheranno. (Ulteriori consigli su come creare degli indovinelli sono riportati a pagina 83.)

Prendere nota

I dettagli sono importanti. I giocatori riescono più facilmente a immaginare che i loro personaggi vivano in un mondo reale, se tale mondo ha senso. Se i personaggi frequentano una taverna in particolare, la mappa dell'edificio, il personale e perfino l'arredamento non dovrebbero cambiare in maniera drastica da una visita all'altra. La coerenza nei dettagli è importante per infondere vita al mondo.

Per contro, il mondo dovrebbe sempre reagire in qualche modo alle azioni dei personaggi. Quando i personaggi uccidono un mostro, quel mostro rimane morto; quando rimuovono il tesoro da una stanza, il tesoro in questione non ricompare magicamente la volta successiva in cui il gruppo entra nella stanza. Se lasciano una porta aperta, la porta rimarrà aperta (a meno che qualcuno non la chiuda.) Se il DM si dimostra meticoloso riguardo ai dettagli, i giocatori presteranno attenzione quando le cose non sono come dovrebbero essere.

Nessuno possiede una memoria infallibile, quindi è bene annotare questi dettagli. Uno dei metodi più semplici può essere semplicemente l'aggiunta di alcune note direttamente sulla mappa dell'avventura per tenere conto delle porte aperte, delle trappole disattivate e così via. Gli eventi rilevanti al di là della durata di una singola avventura dovrebbero essere annotati in un registro dedicato esplicitamente alla campagna in corso. Che si tratti di un registro cartaceo vero e proprio o semplicemente di un file elettronico, la raccolta di annotazioni di questo tipo è un'ottima soluzione per organizzare al meglio i propri appunti.

Il registro dovrebbe contenere le voci seguenti.

- **Diario della campagna:** In questa sezione vanno annotati tutti gli appunti relativi al tema e alla storia della campagna, compreso lo schema della trama utilizzato per progettare le future avventure. Il DM può aggiornare quello schema mano a mano che la campagna si sviluppa, aggiungendo le nuove idee che ritiene più valide.
- **Allegato della campagna:** Il DM dovrebbe conservare una copia dell'allegato che ha realizzato per i giocatori (pagina 142). Di tanto in tanto potrebbe riesaminarlo, riassumere gli eventi principali avvenuti fino a ora nella campagna e aggiungere qualche indizio sugli eventi a venire.
- **Resoconti delle avventure:** Questa sezione dovrebbe contenere dei brevi riassunti di ogni avventura, al fine di tenere d'occhio lo sviluppo della storia della campagna. Il DM potrebbe consentire anche ai giocatori di esaminare questi resoconti, oppure fornire loro una versione che sia stata privata dei suoi appunti e delle informazioni riservate. Forse anche i giocatori potrebbero stilare dei resoconti delle avventure, che il DM potrebbe a sua volta leggere e includere nel proprio registro.
- **Scatola degli attrezzi:** Questa sezione può contenere gli appunti destinati alla creazione o alle alterazioni significative di un mostro, alla caratterizzazione dei personaggi non giocanti, alla progettazione di trappole, pericoli, oggetti magici o artefatti speciali, o alla generazione casuale di dungeon e di incontri. (Per ulteriori informazioni, vedi il capitolo 10.) In questo modo, il DM non corre il rischio di ripetersi e potrà sempre attingere a questo materiale in un secondo tempo.
- **Note dei PNG:** Questa sezione può contenere le statistiche e gli appunti di interpretazione relativi a quei personaggi non giocanti con cui i personaggi potrebbero interagire più volte. Così facendo il DM saprà come identificare i due osti tramite le loro voci diverse, ricordare i loro nomi, la taverna dove lavorano, i nomi degli altri membri del personale e forse perfino cosa c'è sul menu. Altri appunti dovrebbero indicare quando e come i personaggi hanno incontrato i PNG e in che rapporti sono attualmente con loro.
- **Note dei personaggi:** Questa sezione può contenere un riassunto schematico delle classi e dei livelli dei personaggi, nonché dei loro obiettivi e dei loro background: le imprese individuali che devono compiere, gli oggetti magici che desiderano e qualsiasi altro dettaglio che possa essere di aiuto al DM nella sua pianificazione. È possibile anche includere una copia di ogni scheda del personaggio, specialmente se si tratta di file elettronici. Anche prendere appunti sui giocatori può essere una buona idea (le loro motivazioni, i loro stili di gioco, i tipi di incontri che preferiscono e il tipo di pizza che gradiscono).
- **Calendario della campagna:** Il mondo apparirà più reale ai giocatori se i personaggi notano gli effetti del tempo che passa. In questa sezione il DM può annotare dettagli come il cambio di stagione, le festività principali e le date degli eventi più importanti che influenzano la storia della campagna.

Mano a mano che i personaggi diventano più potenti, anche le meccaniche di gioco cambiano, e lo stesso accade alla campagna. A ogni nuovo livello i personaggi acquisiscono nuovi poteri e capacità straordinarie che prima non possedevano. Ai ranghi più alti, i nuovi poteri e privilegi forniti dai cammini leggendari e dai destini epici possono alterare drasticamente l'atmosfera del gioco. Ai livelli più alti entrano in gioco anche dei potenti rituali, che a volte possono alterare drasticamente il modo in cui i personaggi reagiscono a situazioni diverse dal combattimento.

Con il progredire della campagna, anche la storia e lo stile degli incontri devono tenere conto delle differenze insite nei vari ranghi di gioco.

Il rango eroico

Anche i personaggi di primo livello sono degli eroi, distinti dalla gente comune grazie alle loro doti naturali, alle abilità che hanno sviluppato e ai presagi che alludono al grande destino che li attende.

All'inizio delle loro carriere, i personaggi si affidano alle loro capacità e ai loro poteri, e impugnano equipaggiamento comune. Acquisiscono gli oggetti magici in fretta, tuttavia, e potrebbero arrivare a riempire tutte le zone oggetto disponibili entro il 10° livello. In combattimento, possono compiere balzi poderosi o scalare a grande velocità, ma all'atto pratico sono ancora vincolati a terra e in genere rimangono visibili. Dal momento che si affidano agli impulsi curativi per recuperare i punti ferita perduti, i personaggi di rango eroico tenderanno a sottoporsi a un riposo esteso quando gli impulsi in questione stanno per esaurirsi. Tuttavia, agli ultimi livelli del rango, perfino la morte diventa un ostacolo aggirabile grazie al rituale Rianimare Morti.

Il destino di un villaggio potrebbe dipendere dal successo o dal fallimento degli avventurieri di rango eroico, per non parlare delle vite stesse dei personaggi. I personaggi eroici si fanno strada attraverso territori pericolosi ed esplorano cripte infestate, dove tenderanno a incontrare orchi selvaggi, lupi feroci, ragni giganti, cultisti malvagi, ghoul assetati di sangue e assassini shadarkai. Se affrontano un drago, si tratta di un drago ancora giovane, in cerca di un covo, che non si è ancora fatto un nome nel mondo. Insomma, una creatura molto simile a loro.

Il rango leggendario

All'11° livello, i personaggi diventano fulgidi esempi di coraggio e determinazione: vere e proprie figure leggendarie del loro mondo, ben distinte dalle masse.

Gli avventurieri di rango leggendario sono molto più versatili di quanto non fossero ai livelli precedenti e possono trovare con facilità lo strumento giusto per rispondere a una determinata sfida. Possono usare punti azione per ottenere effetti aggiuntivi, sono in grado di usare anelli magici e a volte possono recuperare i poteri a uso limitato che avevano già consumato. In combattimento, fanno ricorso al volo per brevi tratti e al teletrasporto, rendendo il terreno difficile meno importante, e potrebbero essere in grado di diventare invisibili o di resistere a certi tipi di danno. Dispongono inoltre di altri modi per recuperare i punti ferita perduti oltre agli impulsi curativi, compresa la rigenerazione, quindi possono completare più incontri senza sottoporsi a un riposo esteso. D'altro canto, i mostri di rango leggendario dispongono a loro volta di più modi per contrastare queste capacità, e possono a loro volta volare, resistere ai danni o vedere al buio.

Al rango leggendario i rituali iniziano a fornire ai personaggi dei metodi magici per raccogliere informazioni e superare gli ostacoli. I rituali di divinazione come Consultare Oracolo consentono ai personaggi di ottenere conoscenze che altrimenti non potrebbero avere, mentre Vedere Oggetto renderà alcuni tipi di misteri obsoleti. I rituali di esplorazione come Passapareti e Camminare nelle Ombre consentono a un gruppo di oltrepassare le barriere solide e di spostarsi rapidamente per lunghe distanze.

Il destino di una nazione o addirittura del mondo potrebbe essere la posta in palio delle imprese di questi personaggi. Gli avventurieri di rango leggendario si addentrano in regioni inesplorate, perlustrano dungeon dimenticati da secoli e combattono contro giganti selvaggi, idre feroci, golem temerari, malevoli yuan-ti, vampiri assetati di sangue, ingegnosi mind flayer e assassini drow. Potrebbero anche affrontare un drago adulto potente, dotato di un suo covo e circondato da una certa fama.

Il rango epico

Al 21° livello, i personaggi sviluppano capacità degne dei supereroi; le loro imprese e le loro avventure sono oggetto di leggende. La gente ordinaria riesce a malapena a sognare di raggiungere tali vette di potere.

Gli avventurieri epici dispongono di ancora più metodi per recuperare i poteri utilizzati, per guarirsi dai danni senza affidarsi agli impulsi curativi e sono dotati in genere di ulteriori poteri forniti dagli oggetti magici e dai destini epici. In combattimento, il volo e il teletrasporto diventano pratiche comuni, come anche le più straordinarie imprese di scalata o di salto. Il terreno in generale diventa meno importante, a meno che non ostruisca anche le forme più straordinarie di spostamento. L'invisibilità è usata comunemente. I personaggi di questo rango possono superare molti incontri prima di riposare e possono perfino tornare dalla morte nel bel mezzo di un combattimento. Inoltre, i destini epici consentono loro di aggirare le regole in modi drammatici.

Al rango epico, i rituali forniscono nuovi e migliori metodi di divinazione, tra cui la capacità di spiare sulle creature lontane tramite Osservare Creatura. I personaggi epici possono inoltre usare Portale Puro per teletrasportarsi istantaneamente in un qualsiasi punto del mondo.

Le avventure epiche hanno conseguenze impensabili, potrebbero determinare la sorte di milioni di persone nel mondo o perfino sugli altri piani. I personaggi epici si addentrano nei reami ultraterreni ed esplorano caverne delle meraviglie dove nessun altro ha mai messo piede, combattono contro feroci tarrasque, menti supreme mind flayer, terribili arcidiavoli, arcimaghi lich assetati di sangue e perfino contro le divinità stesse. I draghi con cui si scontrano sono antichi dragoni il cui potere fa tremare la terra, il cui sonno turba interi regni e il cui risveglio costituisce una minaccia per il mondo intero.

Immortalità

Il destino epico di un personaggio indica anche il modo in cui esso lascerà questo mondo. La storia di quell'eroe è giunta al termine, anche se le sue azioni segneranno in modo indelebile il resto del mondo. Ogni destino epico descritto nel *Manuale del Giocatore* suggerisce un modo in cui un personaggio che segua quel destino può raggiungere l'immortalità. Spetta al DM, in collaborazione con i suoi giocatori, determinare come ogni personaggio può giungere fino a quel punto.

L'impresa finale della campagna dovrebbe essere il suo evento culminante. Dopo l'ultimo incontro dell'ultima avventura, i personaggi raggiungono l'immortalità a cui erano destinati, il "vissero tutti felici e contenti" con cui si concludono le loro carriere. Il DM potrebbe farli ascendere a questo stato non appena il loro nemico viene sconfitto, oppure potrebbe concedere ai personaggi un breve periodo di tempo per risolvere le questioni in sospeso, e lasciare che i personaggi mettano ordine nei loro affari e dicano addio ai loro cari.

Se il DM non ha in mente un punto preciso a cui concludere la sua campagna, i destini epici dei personaggi possono fornirgli quantomeno delle indicazioni su come procedere per gli ultimi dieci livelli. Le imprese individuali diventano più importanti, quindi il gruppo raggiunge l'immortalità anche aiutando ogni suo singolo membro a compiere il proprio destino.

Non è necessario che i personaggi di livello epico debbano uscire dal gioco. Se il DM e i giocatori lo desiderano, possono prolungare la loro campagna a tempo indeterminato usando i loro avventurieri di 30° livello e creando nuove sfide degne delle loro capacità di stampo quasi divino. Tuttavia, prima o poi la campagna dovrà concludersi: è meglio che accada con un'impresa finale emozionante e una vittoria gloriosa piuttosto che lasciarla spegnere lentamente.

Concludere una campagna

Una campagna dovrebbe concludersi con un boato. Come nel caso di un'avventura, la conclusione di una campagna dovrebbe risolvere tutte le questioni sollevate all'inizio e nella fase intermedia. Il DM ha il compito di creare una conclusione emozionante e soddisfacente, adatto al tema e alla storia con cui ha caratterizzato la campagna.

Se la campagna ha fatto uso di un nemico supremo, il culmine di questa campagna sarà costituito dallo scontro finale tra i personaggi e il nemico in questione. Se una minaccia di altro tipo incombe sul mondo, i personaggi dovrebbero sventare quella minaccia (o, se questo è impossibile, agire in modo drastico per consentire al mondo di reggere alla catastrofe imminente). Un gruppo votato a una missione dovrebbe finalmente portarla a compimento, mentre una profezia in procinto di avverarsi dovrebbe finalmente compiersi, in un modo o nell'altro. Anche se una campagna è basata semplicemente sull'esplorazione, e ha richiesto ai personaggi di utilizzare le loro carriere per esplorare il mondo, non è sufficiente concludere le loro imprese tracciando semplicemente le ultime linee sulla mappa. Avranno bisogno di un'avventura finale che infonda significato alla loro lunga impresa e che renda l'ultimo tratto di penna veramente significativo.

Non è necessario condurre una campagna fino al 30° livello. Concluderla al 10° o al 20° livello può essere comunque gratificante. Il momento giusto per concludere una campagna è sempre quello in cui la storia giunge al suo compimento naturale. Se la fine della campagna è in arrivo e i personaggi sono in procinto di raggiungere il 10°, il 20° o il 30° livello, forse è opportuno allungare l'ultima avventura quanto basta per consentire loro di arrivare a quel livello in concomitanza con il momento culminante della campagna.

Il DM dovrebbe anche assicurarsi che nelle fasi finali della campagna ogni personaggio possa portare a compimento i suoi obiettivi personali. Le loro singole storie devono concludersi in modo soddisfacente, esattamente come quella della campagna. L'ideale sarebbe riuscire a collegare tutti gli obiettivi individuali dei personaggi all'obiettivo supremo dell'avventura finale. Se questo non è possibile, tuttavia, il DM deve concedere loro almeno un'opportunità di portare a termine queste imprese prima della conclusione.

Una volta conclusa la campagna, è sempre possibile iniziarne una nuova. Se il DM conduce una nuova campagna per lo stesso gruppo di giocatori, può aiutarli ad appassionarsi alla nuova ambientazione usando le gesta dei loro personaggi precedenti come argomento di leggenda. I nuovi personaggi potranno sperimentare in che modo il mondo è cambiato grazie alle azioni di quelli vecchi. In ogni caso, la nuova campagna deve comunque essere una nuova storia incentrata sui nuovi protagonisti. I nuovi personaggi non dovrebbero condividere i riflettori con gli eroi dei tempi passati.

Suggerimenti dei professionisti

Un DM dovrebbe sempre sapere dove intende andare a parare con la sua campagna. E non dovrebbe avere paura di concluderla quando quel momento giunge.

– Andrew Finch

CAPITOLO 9

Il mondo

Non esiste nessuna mappa del mondo in questo libro o in qualsiasi altro manuale base di D&D. "Il mondo" in cui il gioco si svolge non ha una sua mappa... almeno finché il DM non ne crea una. E non dovrebbe avere alcuna urgenza nel farlo. Una mappa diventa importante soltanto quando i personaggi devono cercare un luogo raffigurato al suo interno.

Ciò detto, questi manuali danno per scontate alcune premesse riguardo al mondo in cui si svolgono le avventure del gioco. Questo capitolo descrive tali premesse e illustra i vari modi in cui il DM potrebbe alterarle. In fin dei conti, l'ambientazione della campagna è in realtà il mondo *del DM*: può cambiarne i dettagli che preferisce, o addirittura crearlo da zero. Ma per chi inizia a fare il DM, non sarà necessario preoccuparsi subito di queste cose.

Questo capitolo è composto dalle sezioni seguenti.

- **Il mondo di D&D:** Il gioco ruota attorno a certe premesse di base, di cui il DM può definire i dettagli o alterarne anche l'essenza, in modo da personalizzare il mondo di gioco a suo piacimento.
- **Civiltà:** Le parti civilizzate del mondo sono fulcri luminosi in un oceano di oscurità, ma possono fungere esse stesse da scenari per emozionanti avventure, oltre che da basi di partenza sicure. Questa sezione illustra come creare gli insediamenti destinati a tali scopi all'interno della campagna.
- **Le terre selvagge:** La maggior parte del mondo è costituita da terre selvagge indomite, i cui pericoli non si limitano ai mostri e ai predoni. Il clima e gli ambienti più estremi possono rendere le avventure lontane dalle aree civilizzate ancora più pericolose.
- **I piani:** Al di là del mondo naturale, l'universo offre sfide e ricompense ancora più grandi agli avventurieri più coraggiosi.
- **Gli dèi:** Nel *Manuale del Giocatore* viene introdotto il pantheon di D&D. Questa sezione offre ulteriori informazioni riguardo alla natura di quelle divinità, nonché vari dettagli sugli dèi malvagi, i cui servitori possono opporsi ai personaggi.
- **Artefatti:** Gli artefatti, potenti oggetti magici che perseguono obiettivi personali, possono essere un emozionante elemento aggiuntivo per arricchire le campagne di qualsiasi livello.
- **Linguaggi:** Questa sezione offre ulteriori informazioni sui linguaggi e sulle scritture del mondo di D&D, assieme ad alcuni suggerimenti sul loro utilizzo nel gioco.

HOWARD LYON

IL MONDO DI D&D

Le regole e gli elementi narrativi del mondo di D&D sono basati su una serie di premesse di base relative al mondo di gioco. Ecco alcune delle premesse più importanti.

Il mondo è un luogo fantastico. Oggetti magici, servitori degli dèi dotati di poteri divini, giganti di fuoco che innalzano fortezze all'interno di vulcani attivi. Il mondo di D&D si basa sulla realtà, ma mescola le leggi fisiche, le culture e gli elementi storici del mondo reale a una forte dose di fantasy. Ai fini del gioco, non ha importanza sapere che figure erano i paladini nella storia del mondo reale: conta ciò che essi sono all'interno del mondo fantasy.

Il mondo è antico. Molti imperi sono sorti e caduti, e sono pochi quei luoghi che non sono stati toccati in qualche modo dalla loro grandezza. Il tempo, l'incuria e gli elementi naturali hanno reclamato ogni cosa, facendo del mondo di D&D un luogo ricco di avventure e di misteri. Le antiche civiltà e le loro conoscenze sopravvivono nelle leggende, negli oggetti magici e nelle rovine che sono giunte fino all'epoca odierna, ma il caos e l'oscurità hanno preso il sopravvento dopo la caduta di ogni impero. Ogni nuovo reame deve lottare per garantirsi la sopravvivenza nel mondo, piuttosto che poter contare sugli sforzi delle civiltà passate.

Il mondo è misterioso. La maggior parte del mondo è costituita da regioni selvagge e incontrollate. Le città-stato delle varie razze sono come puntini sparsi per una distesa di oscurità, bastioni nelle distese selvagge, eretti sulle rovine dei tempi passati. Alcuni di questi insediamenti sono "fulcri luminosi" in cui gli avventurieri possono interagire in modo pacifico con gli abitanti del luogo, ma molti altri insediamenti sono pericolosi. Nessuna razza può affermare di controllare il mondo e i regni di grandi dimensioni sono molto rari. La gente conosce bene l'area in cui vive e ha sentito parlare di altri luoghi nelle storie raccontate da mercanti e viaggiatori, ma pochi sanno cosa si trova oltre le montagne all'orizzonte o nel fitto delle grandi foreste, a meno che non vi si rechino personalmente.

I mostri sono ovunque. Quasi tutti i mostri del mondo di D&D sono considerati creature naturali, come gli orsi o i cavalli della Terra; i mostri vivono sia nelle aree civilizzate del mondo che nelle terre selvagge. I cavalcatori di grifoni solcano i cieli delle città dei nani, i behemoth addomesticati trainano carovane di merci per lunghe distanze, un impero yuan-ti domina le terre a poche centinaia di chilometri da un regno umano e un drappello di arconti del ghiaccio del Caos Elementale potrebbe comparire all'improvviso in ogni momento sulle montagne nei pressi di una grande città.

Gli avventurieri sono figure straordinarie. I personaggi giocanti sono i pionieri, gli esploratori, i cacciatori, gli scavezzacollo e gli eroi del mondo di D&D. Anche se alcuni personaggi non giocanti potrebbero aderire a qualche classe e accumulare potere, non è detto che progrediscano quanto i PG, ed esistono soltanto per uno scopo diverso. Nessuno nel mondo acquisisce livelli alla stessa velocità dei PG. Un PNG potrebbe essere un veterano di molte battaglie e non essersi mai spinto oltre il 3° livello da guerriero. Un esercito di elfi è composto da soldati, non da guerrieri.

Le razze civilizzate fanno fronte comune. Le razze dei personaggi descritte nel *Manuale del Giocatore* si sono avvicinate le une alle altre sotto il dominio dell'ultimo grande impero (che era controllato dagli umani). È stato questo avvicinamento a renderle civilizzate: sono quelle che vivono assieme all'interno dei paesi e della città civilizzate. I goblin, gli orchi, gli gnoll e i coboldi (assieme a molte altre razze descritte nel *Manuale dei Mostri*) non hanno mai fatto parte di quell'impero umano. Alcuni di essi, come ad esempio gli hobgoblin, dalla natura militaresca, possiedono città e società organizzate, e perfino dei regni personali. Si tratta sempre di isole di civiltà all'interno delle terre selvagge, ma non è certo possibile definirli "fulcri luminosi".

La magia non è comune, ma è naturale. Nessuno si mostra superstizioso nei confronti della magia, ma l'uso della magia non è mai considerato banale. La gente comune vede tracce della presenza della magia ogni giorno, ma in genere si tratta di manifestazioni di poco conto: un mostro fantastico, una preghiera che ottiene una risposta in modo palese, un mago a cavallo di un grifone. I fruitori di magia potenti ed esperti sono tutt'altro che comuni.

Gli dèi e i primordiali hanno plasmato il mondo. I primordiali, creature elementali di enorme potere, hanno plasmato il mondo facendolo emergere dal Caos Elementale. Gli dèi hanno impartito al mondo civiltà e coerenza e hanno combattuto contro i primordiali per il controllo della loro nuova creazione. Alla fine gli dèi hanno trionfato e i primordiali ora giacciono addormentanti negli angoli più remoti del Caos Elementale, fremono di collera nelle loro prigioni o fluttuano senza vita lungo le correnti del Mare Astrale.

Gli dèi sono distanti. Gli dèi esistono, ma molti di loro mantengono le distanze dagli eventi quotidiani del mondo. Gli esarchi agiscono nel mondo come portavoce delle loro divinità e gli angeli appaiono nel mondo per svolgere quelle missioni che serviranno a promuovere gli obiettivi degli dèi loro padroni. Le divinità sono estremamente potenti, se paragonate ai mortali e ai mostri, ma non sono né onnipotenti né onniscienti. Consentono ai loro chierici, ai loro paladini e agli altri loro seguaci che fanno uso di preghiere di attingere al loro potere divino; ognuno di questi servitori innalzano tali preghiere nella speranza che il suo dio o il suo esarca lo odano e lo benedicano.

Il mondo appartiene al DM

La sezione precedente illustra le premesse di base relative al mondo di D&D che hanno una qualche influenza del gioco. All'interno di questi parametri generici, tuttavia, c'è molto spazio a disposizione del DM per definire i dettagli. Ogni ambientazione pubblicata descrive un mondo diverso che aderisce ad alcune premesse di base, ne altera altre e poi erige un mondo su tali premesse. Il DM può fare altrettanto per creare il proprio mondo personale.

I dettagli

Quando i manuali base di D&D parlano del mondo di gioco, spesso portano dei nomi ad esempio delle premesse di base, come l'impero tiefling di Bael Turath o la *Cotta Invulnerabile di Arnd*. Così come è possibile alterare i nomi delle avventure pubblicate per adattarle allo stile della propria campagna, è possibile anche cambiare i nomi di queste presunte parti del mondo. Ad esempio, il DM potrebbe decidere che nel suo mondo la cultura dei tiefling ricorda vagamente quella della Russia medievale, e potrebbe chiamare il loro antico impero Perevolchina. Oppure, per tornare a un esempio usato nel Capitolo 6, potrebbe essere stato un contadino diventato eroe di nome Al-Rashid a indossare la *cotta invulnerabile* nei tempi antichi.

Al di là di questi dettagli interscambiabili, la maggior parte del resto del mondo è lasciata all'immaginazione del DM. Anche se la campagna inizia a Fallcrest e conduce inizialmente i personaggi a Winterhaven e a Hammerfast, prima o poi gli avventurieri usciranno dalla mappa presentata nel Capitolo 11 ed esploreranno le nuove terre inventate dal DM.

Se si utilizzano le premesse di base del gioco, delineare il mondo al di fuori dell'area di partenza è molto semplice. Le aree civilizzate sono separate l'una dall'altra da vasti tratti di terre selvagge. A sud di Fallcrest, i personaggi potrebbero attraversare una foresta seguendo una vecchia strada invasa dalla vegetazione che, si dice, potrebbe condurre fino alla città-stato di Ironwood. Il DM può porre sul loro cammino varie avventure a cui prendere parte, per poi attirarli in un grande dungeon quando arriveranno in quelle che ormai sono le rovine di Ironwood, infestate dagli gnoll.

Il DM può compilare una mappa dell'intero continente nelle prime fasi della campagna. Non è tenuto a farlo, naturalmente, ma se lo fa è consigliabile che si limiti all'essenziale. Mano a mano che la campagna procede, scoprirà di avere bisogno di usare certi tratti di terreno in certi punti specifici, o che un'esigenza narrativa della campagna lo costringa a inserire sulla mappa dei dettagli a cui non aveva pensato all'inizio della campagna. Proprio come quando si prepara un'avventura, è meglio non esagerare con la preparazione. Anche nelle campagne pubblicate, le mappe delle regioni o dei continenti in grande scala non definiscono in dettaglio ogni chilometro quadrato di terra. Il DM può e dovrebbe sentirsi libero di aggiungere dei dettagli là dove gli servono... e di alterarli quando la campagna lo richiede.

Alterare le premesse di base

Una definizione della narrativa di speculazione (di cui il fantasy e la fantascienza sono due sottogeneri) recita: si parte dalla realtà che tutti conosciamo e ci si chiede, "E se un qualche aspetto del mondo fosse diverso?" La maggior parte della narrativa fantasy parte dalla domanda, "E se la magia esistesse davvero?"

Le premesse delineate nelle pagine precedenti non sono scolpite sulla pietra. Rendono il mondo di D&D ricco di potenziali avventure, ma non sono le uniche premesse che potrebbero sortire questo risultato. Il DM può creare un concetto molto interessante da utilizzare nella sua campagna alterando una o più di queste premesse di base. Basterà chiedersi, "E se nel mio mondo non fosse così?"

Il mondo è un luogo fantastico. E se non fosse così? E se i personaggi facessero tutti uso della fonte di potere marziale e la magia fosse una cosa rara e pericolosa? E se la campagna fosse ambientata in una qualche versione dell'Europa medievale?

Il mondo è antico. E se il mondo fosse invece nuovo di zecca, e i personaggi fossero i primi eroi a camminare sulle sue terre? Se non esistessero antichi artefatti e tradizioni, o complessi di rovine pericolanti?

Il mondo è misterioso. E se tutto fosse stato cartografato ed esplorato, fino ad annullare anche l'ultima scritta "Qui ci sono i draghi?" Se i grandi imperi occupassero vasti tratti di territorio, chiaramente delimitati da confini ufficiali che li separano gli uni dagli altri?

I mostri sono ovunque. E se invece i mostri fossero creature rare e terrificanti?

Gli avventurieri sono figure straordinarie. E se invece le città del mondo fossero popolate di avventurieri, pronti a comprare e vendere oggetti magici di ogni genere all'interno di grandi mercati?

Le razze civilizzate fanno fronte comune. E se invece, tanto per usare uno stereotipo del fantasy, i nani e gli elfi non andassero d'accordo tra loro? Oppure se gli hobgoblin vivessero fianco a fianco con le altre razze civilizzate?

La magia non è comune. E se ogni paese fosse retto da un mago potente? Se i negozi di oggetti magici fossero comuni?

Gli dèi e i primordiali hanno plasmato il mondo. E se fossero stati i primordiali a vincere, e i culti nascosti fedeli alle poche divinità sopravvissute fossero disseminati in un mondo devastato vagamente simile al Caos Elementale?

Gli dèi sono distanti: E se gli dèi scendessero invece quotidianamente sulla terra? E se i personaggi potessero sfidarli e impadronirsi dei loro poteri? Oppure, se nemmeno gli esarchi e gli angeli volessero mai sporcarsi le mani interagendo con i mortali?

Il mondo di D&D è un luogo vasto e meraviglioso, gremito di mostri e di magie. Tuttavia, la maggior parte della gente vive all'interno di comunità relativamente tranquille, e perfino gli avventurieri più audaci hanno bisogno di un rifugio sicuro. Tali aree sono fulcri luminosi in un mondo di oscurità e condividono alcuni tratti comuni. Quando il DM desidera creare un'area civilizzata nel suo mondo, dovrebbe porsi le seguenti domande:

COMPONENTI DI UN INSEDIAMENTO

- Che scopo ha l'insediamento nel gioco?
- Quanto è grande? Chi ci vive?
- Chi lo comanda? Chi altri detiene il potere?
- Quali sono le sue difese?
- Dove si recano i personaggi per trovare ciò di cui hanno bisogno?
- Quali templi sono presenti nell'insediamento? Quali altre organizzazioni?
- Quali elementi fantastici lo distinguono da un insediamento comune?

Le indicazioni fornite in questa sezione sono, per l'appunto, soltanto indicazioni. Servono ad aiutare il DM a creare l'insediamento più utile per lo scopo che ha in mente. Se desidera inserire un elemento particolare in un insediamento di sua creazione, non deve lasciarsi fermare da nulla di quanto riportato in questa sezione.

Scopo

Lo scopo primario di un insediamento è quello di rendere il gioco più divertente. Anche la creazione di un insediamento dovrebbe essere divertente. Al di là di questi due punti, lo scopo fattivo dell'insediamento determina anche la quantità di dettagli di cui dotarlo.

Come sempre, non è il caso di fare più lavoro del necessario. È sufficiente creare soltanto quegli elementi di un insediamento di cui ci sarà sicuramente bisogno, assieme a qualche appunto generico sugli elementi restanti. Poi il DM può lasciare che il luogo cresca in modo organico mano a mano che i PG interagiscono con esso, annotando i nuovi posti che inventa e utilizza nel corso del gioco. Col tempo ne nascerà un paese vivo e pienamente sviluppato che potrà essere utilizzato più e più volte.

Base di partenza

Il motivo principale per cui si crea un insediamento è fornire ai personaggi un luogo in cui vivere, addestrarsi e riposarsi tra un'avventura e l'altra. Un tale insediamento funge da piattaforma da cui i personaggi partiranno per recarsi nel mondo esterno. Un'intera campagna può essere incentrata su un paese o una città in particolare. A volte, tuttavia, una base è soltanto un punto di sosta temporaneo per una o più avventure, prima che i personaggi passino oltre.

Se i personaggi iniziano le loro carriere in un luogo particolare, che tutti considerano la propria dimora, quel paese può occupare un posto speciale nei loro cuori e nelle loro menti. Ciò che accade in quel luogo (e a quel luogo) assume un significato personale. I personaggi vorranno impedire che il paese venga distrutto o corrotto, oppure potrebbero desiderare di sfuggire ai ricordi e alle limitazioni implicite in quel luogo.

Una base di partenza necessita di un ammontare moderato di dettagli, ma i giocatori possono dare una mano a svolgere questo compito. Il DM può chiedere ai giocatori di descrivere i loro maestri, i loro familiari o altre figure importanti presenti nelle loro vite. Può sempre modificare ciò che i giocatori creano, ma potrà quanto meno contare su una solida base, costituita da quei PNG che sono importanti per i personaggi. Può anche chiedere ai personaggi di descrivere dove passano la maggior parte del loro tempo: la loro taverna preferita, una biblioteca o forse un tempio. A meno che la base di partenza non funga anche da luogo di avventura, non servono ulteriori dettagli per cominciare.

Luogo di avventura

Un insediamento può costituire un ottimo luogo di avventura (vedi il Capitolo 6 per ulteriori informazioni sulle avventure ambientate in città). L'ammontare di preparazione richiesto da un insediamento del genere dipende dalle avventure che è destinato a ospitare. Il DM potrebbe definire alcune aree di avventura, come ad esempio i bastioni o le torri (vedi "Edifici cittadini," pagina 111). Nel caso di un'avventura basata sugli eventi, dovrà preparare degli appunti sui PNG che prendono parte all'avventura. Questo tipo di lavoro rientra sia nella preparazione dell'avventura che nella creazione del mondo: i personaggi sviluppati per l'avventura (compresi gli alleati, i patroni, i nemici e le comparse) potrebbero diventare figure ricorrenti all'interno della campagna.

Colore locale

Spesso un insediamento è soltanto un luogo dove i personaggi si fermano per riposare e fare rifornimento. Un insediamento di questo tipo necessita soltanto di una descrizione narrativa. È sufficiente scegliere il nome del paese, le sue dimensioni, aggiungere uno o due tocchi di colore ("Il tempio principale di Avandra fa pensare che questo paese non si sia mai espanso oltre le abitazioni dei primi pionieri"), e lasciare che i personaggi sbrighino i loro affari. La storia della locanda in cui i personaggi passano la notte o i modi di fare del negoziante da cui acquistano i rifornimenti sono tutti dettagli che è possibile definire, ma che sono per lo più superflui. Questi tocchi di colore potranno essere aggiunti se i personaggi torneranno di nuovo nello stesso paese... nel qual caso l'insediamento inizierà ad assomigliare a una base di partenza, anche se temporanea. Potrà sempre crescere in seguito, quando se ne presenterà la necessità.

Dimensioni

Le dimensioni di un paese sono principalmente una questione di gusto, ma possono anche influenzare le merci e i servizi disponibili in loco. Dal momento che perfino i villaggi più piccoli nascono lungo le vie carovaniere, è lecito presumere che i personaggi riescano a trovare ciò che vogliono o ciò di cui hanno bisogno, se hanno tempo a sufficienza. Non è il caso di porre dei limiti al divertimento dei personaggi, costringendoli a

fare deviazioni di centinaia di chilometri per acquistare gli oggetti magici che desiderano.

La stragrande maggioranza degli insediamenti nel mondo di D&D è costituita da piccoli villaggi dipendenti da una città o un paese più grande nelle vicinanze. I villaggi agricoli contribuiscono al sostentamento della popolazione del paese o della città, in cambio di quei prodotti che i contadini non possono procurarsi da soli. I paesi e le città fungono anche da sedi del potere politico per i nobili locali che governano l'area circostante, e che detengono anche la responsabilità di difendere i villaggi in caso di attacco. In alcuni casi, il nobile locale potrebbe risiedere in una fortezza o in una roccaforte militare a sé stante, separata da qualsiasi paese o città.

Villaggio

La maggior parte degli insediamenti è costituita da villaggi agricoli, che si occupano del proprio sostentamento e di quello dei paesi e delle città vicine tramite i raccolti e l'allevamento. Gli abitanti di un villaggio si occupano sempre della produzione di cibo, in un modo o nell'altro: se non si prendono cura dei raccolti, prestano assistenza a coloro che lo fanno ferrando cavalli, producendo abiti, macinando il grano e così via. Mantengono inoltre un commercio regolare con gli insediamenti vicini.

I villaggi sorgono solitamente nelle aree protette dai reggenti locali, o in quelle in cui è la geografia del luogo a fornire una certa protezione, come ad esempio un fiume. Alcuni villaggi sorgono nei pressi di fortezze e avamposti militari, e altri nascono nel giro di poco tempo laddove viene scoperta una preziosa risorsa naturale. Alcuni villaggi possono anche rimanere isolati col passare del tempo, dopo la caduta dei regni da cui essi dipendevano.

La popolazione di un villaggio è dispersa in un vasto tratto di terra. I contadini lavorano i campi, che possono estendersi per un'ampia area attorno al centro del villaggio vero e proprio. Il centro del villaggio è composto solitamente da alcune strutture ricorrenti: i servizi essenziali, un mercato, uno o due templi, un luogo di raduno di qualche tipo, e forse una locanda per accogliere i viaggiatori.

TRATTI DEL VILLAGGIO

- **Popolazione:** Fino a 1.000 abitanti circa.
- **Governo:** Nobile reggente (che solitamente non risiede in loco), con un agente di rappresentanza (un magistrato) presente sul posto per dirimere le dispute e riscuotere le tasse per il signore.
- **Difese:** Il magistrato potrebbe disporre di un piccolo manipolo di soldati; altrimenti, il villaggio si affida a una milizia composta dagli abitanti stessi.
- **Commercio:** Le provviste di base sono sempre disponibili; forse è presente una locanda. Le altre merci sono disponibili presso i mercanti viaggianti.
- **Organizzazioni:** Uno o due templi o santuari, associazioni di contadini, poche altre organizzazioni o nessun'altra.

Paese

I paesi sono centri di commercio importanti, dove le industrie più grosse e le vie carovaniere più affidabili hanno consentito alla popolazione di crescere prosperosamente. Circa la metà degli abitanti di un paese appartiene a una facoltosa borghesia di artigiani. I paesi sono basati sul commercio: l'importazione di materie prime e cibo dai villaggi circostanti e l'esportazione di merci lavorate verso quegli stessi villaggi o verso altri paesi e città.

I paesi sorgono in quei punti in cui confluiscono due corsi d'acqua o dove si incrociano due importanti vie carovaniere. Un paese potrebbe anche sorgere in un punto strategicamente importante, oppure presso una miniera o altre riserve naturali particolarmente ricche.

La popolazione di un paese si raggruppa in un'area protetta da mura facilmente difendibili. La popolazione è più variegata rispetto a quella dei villaggi: all'epoca dell'ultimo impero umano, i mercanti e gli artigiani di tutte le razze vivevano mescolati assieme nei paesi e nelle città, mentre gli abitanti dei villaggi tendevano a rimanere più omogenei.

TRATTI DEL PAESE

- **Popolazione:** Fino a 10.000 abitanti circa.
- **Governo:** Nobile reggente locale, a cui si aggiungono un lord sindaco da egli nominato per sbrigare le pratiche amministrative e un consiglio di paese eletto dagli abitanti per rappresentare gli interessi della borghesia.
- **Difese:** Un esercito di soldati professionisti di discrete proporzioni, nonché i soldati personali del nobile.
- **Commercio:** Le provviste di base sono sempre disponibili, mentre le merci e i servizi esotici potrebbero essere più difficili da reperire. Varie locande e taverne soddisfano i bisogni dei viaggiatori.
- **Organizzazioni:** Diversi templi potrebbero esercitare un'autorità spirituale e anche politica; sono presenti varie gilde di mercanti e altre organizzazioni assortite.

Città

Le città sono paesi troppo cresciuti, e funzionano all'incirca allo stesso modo. Quelle più popolate hanno bisogno di maggiore sostegno dai villaggi circostanti e dalle vie carovaniere, quindi sono più rare. Solitamente sorgono in quelle aree dove vasti campi di terra fertile e coltivabile circondano un tratto adatto al commercio, quasi sempre presso un corso d'acqua navigabile.

Le città sono come paesi protetti da mura; è possibile identificare le varie fasi di crescita della città dall'espansione delle sue mura attorno al centro originario. Le mura interne dividono la città in vari quartieri, ognuno dei quali invia dei rappresentanti al consiglio cittadino e ai nobili governatori. In alcune città, la riduzione della popolazione a seguito della caduta dei grandi imperi ha condotto vari quartieri all'abbandono e alla rovina.

Le città con più di 25.000 abitanti sono estremamente rare nell'epoca attuale, ma si ergono come monumenti alla civiltà e come fulcri luminosi fondamentali nel mondo di D&D.

TRATTI DELLA CITTÀ

- **Popolazione:** Fino a 25.000 abitanti circa.
- **Governo:** Nobile reggente locale, con vari altri nobili responsabili delle aree circostanti e di vari incarichi governativi. Uno di questi funge da lord sindaco, e sbriga le pratiche amministrative. Un consiglio cittadino eletto dagli abitanti rappresenta la borghesia e potrebbe anche detenere un potere superiore a quello del lord sindaco. Altri gruppi possono fungere da ulteriori centri di potere.
- **Difese:** Un grosso esercito di soldati professionisti, guardie e vigilanza cittadina. Inoltre, ogni nobile residente dispone almeno di un piccolo manipolo di soldati personali.
- **Commercio:** Quasi tutte le merci e i servizi sono sempre disponibili. Numerose locande e taverne soddisfano i bisogni dei viaggiatori.
- **Organizzazioni:** Numerosi templi, gilde e organizzazioni di altro tipo, alcune delle quali esercitano una forte influenza sugli affari cittadini,

Governo

In assenza di imperi o di grandi regni, il potere e l'autorità nel mondo di D&D sono concentrati nelle città e nei paesi. I nobili minori si aggrappano ai titoli che le loro famiglie detenevano sotto gli imperi del passato: duchi, baroni, conti, qualche principe e di tanto in tanto un sedicente re. Questi nobili esercitano la loro autorità sulle città e sui paesi in cui vivono e sulle terre circostanti. Riscuotono le tasse dalla popolazione e utilizzano gli introiti per erigere edifici, stipendiare i soldati e concedersi uno stile di vita agiato (sebbene molti nobili godano già di ingenti ricchezze ereditarie). In cambio, promettono di proteggere i cittadini dalle possibili minacce, come ad esempio le razzie degli orchi, gli eserciti degli hobgoblin e le incursioni dei briganti umani.

I nobili nominano degli ufficiali incaricati di rappresentarli nei villaggi, di riscuotere le tasse per loro conto e di fungere da giudici nelle dispute e nei processi ai criminali. Questi magistrati, sceriffi o conestabili sono popolani originari dei villaggi che governano, chiamati a ricoprire questa posizione in quanto godono già del rispetto dei loro concittadini.

All'interno delle città e dei paesi, i nobili condividono l'autorità (e le responsabilità amministrative) con i nobili minori, solitamente loro parenti, e con i rappresentanti della borghesia. Un lord sindaco di nobili natali viene nominato capo del paese o del consiglio di paese e svolge le stesse funzioni amministrative che i magistrati svolgono nei villaggi. Il consiglio è composto da un certo numero di rappresentanti eletti dai mercanti e dagli artigiani appartenenti alla borghesia. Soltanto i nobili più stolti ignorano i desideri dei consigli di paese, dal momento che, ai fini del benessere comune, il potere economico della borghesia è più importante dei titoli ereditari della nobiltà.

Più grande è un insediamento, più è probabile che altri individui e organizzazioni detengano una posizione di potere al suo interno. Perfino in un villaggio, un individuo particolare (un saggio anziano, o un contadino benvoluto da tutti) può esercitare un potere superiore a quello del magistrato ufficialmente nominato: se il magistrato è saggio, avrà cura di non inimicarsi quell'individuo. Nelle città e nei paesi, lo stesso tipo di potere potrebbe essere esercitato da un tempio prominente, da una gilda indipendente dal consiglio, o da un singolo individuo dotato di poteri magici sufficienti a far valere la sua opinione.

Disegnare la mappa di un insediamento

Quando il DM disegna la mappa di un insediamento da usare nel gioco, non deve preoccuparsi della collocazione di ogni edificio.

Nel caso di un villaggio, è sufficiente tratteggiare le strade, includendo le vie carovaniere che conducono fuori dal villaggio e le strade locali che collegano le fattorie esterne al centro del villaggio. Deve poi annotare l'ubicazione del centro del villaggio e gli eventuali elementi del terreno importanti presenti nell'area. Se i personaggi visitano un luogo specifico del villaggio, il DM può segnare quel punto sulla mappa quando questo accade.

Anche nel caso dei paesi e delle città vanno indicate le strade principali, assieme ai corsi d'acqua e al terreno circostante. È opportuno tratteggiare le mura e indicare l'ubicazione di quei luoghi che il DM ritiene importanti: la fortezza del nobile, i templi principali e così via. Nel caso delle città, si aggiungono anche le mura interne e si stabilisce una personalità per ognuno dei quartieri. Ogni quartiere potrebbe ricevere un nome adatto alla propria personalità, che identifichi il tipo di attività predominante nell'isolato (Piazza delle Concerie, Viale dei Templi), una caratteristica geografica (Colle Alto, Riva del Fiume) o un luogo predominante (Quartiere dei Nobili).

Difese

I soldati, sia quelli di professione che i miliziani, svolgono un duplice ruolo in buona parte degli insediamenti. Hanno la responsabilità di difendere gli insediamenti dalle minacce esterne, come ad esempio i banditi e i predoni, e si occupano anche di mantenere l'ordine all'interno dell'insediamento. Le più grandi città vantano due corpi separati per svolgere queste mansioni (la guardia e la vigilanza cittadina). In molte città, il nobile che governa dispone anche di un manipolo personale di soldati per mantenere l'ordine nella sua fortezza, in aggiunta a quelli responsabili della difesa delle mura cittadine. Questi soldati provengono a loro volta da famiglie nobiliari.

Le dimensioni di un corpo militare professionale dipendono dal tipo di insediamento, oltre che dalla sua popolazione. Se un villaggio dispone di una squadra di soldati a tempo pieno (e non sempre questo è possibile), raramente tale squadra supera i venticinque elementi. Un paese o una città potrebbero contare un soldato ogni cento residenti, o fino al doppio di quella quantità, nelle aree più pericolose o più corrotte.

Fatta eccezione per le più grandi città in assoluto, la vigilanza è più consona a sedare i disordini che a indagare sui crimini. Gli investigatori specializzati nella risoluzione dei misteri sono molto rari. La vigilanza tende invece a offrire ricompense a chi risolve un mistero o a chi consegna un criminale alla giustizia... offrendo agli avventurieri ottime opportunità di distinguersi!

Commercio

Anche i villaggi più piccoli sono in grado di fornire ai personaggi l'equipaggiamento di cui hanno bisogno per andare all'avventura. Provviste, tende, zaini e armi semplici sono disponibili pressoché ovunque. I mercanti viaggianti offrono armature, armi militari e altro equipaggiamento più specializzato. Molti villaggi hanno una locanda pronta ad accogliere i viaggiatori, dove gli avventurieri possono concedersi un pasto caldo e un letto vero e proprio, anche se la qualità lascia spesso a desiderare. Quando i personaggi si fermano presso un insediamento per riposare e fare rifornimento, il DM dovrebbe fornire un minimo di colore locale al posto, ad esempio specificando il nome della locanda dove passano la notte, per poi proseguire con l'avventura.

Anche i villaggi più piccoli si affidano al commercio con gli altri insediamenti, compresi i paesi e le città più grandi. I mercanti vi fanno visita regolarmente, vendendo merce di prima necessità e oggetti di lusso agli abitanti del villaggio; ogni bravo mercante può vantare numerosi contatti in tutta la regione. Quando i personaggi hanno degli oggetti magici da vendere, un mercante viaggiante che si trova in città (o che vi giungerà presto) sarà pronto ad acquistarli. Lo stesso vale per gli oggetti comuni o esotici. Nessuno nel villaggio fabbrica corde di seta o ne fa uso, ma i mercanti che fanno la spoletta tra una grande città e l'altra ne portano sempre qualche campione con loro.

I mercanti viaggianti sono anche un ottimo modo per offrire ai personaggi degli agganci alle avventure mentre sbrigano i loro affari. Dal momento che si guadagnano da vivere percorrendo strade che non sono più sicure come un tempo, i mercanti ingaggiano spesso guardie competenti per proteggere le loro merci. Si occupano anche di portare notizie da una città all'altra, compresi i bandi di quelle situazioni che reclamano l'intervento di un gruppo di avventurieri.

Tuttavia questi mercanti non possono fornire servizi specializzati. Quando i personaggi hanno bisogno di una biblioteca o di uno studioso specializzato, di un addestratore che possa prendersi cura delle uova di grifone che hanno recuperato o di un architetto che progetti il loro castello, devono cercarlo una grande città piuttosto che in un villaggio. Nell'economia del gioco, questi tipi di servizi sono meno importanti degli oggetti magici e degli altri articoli, quindi il DM non è tenuto a scendere a compromessi con il buon senso in nome della giocabilità.

Naturalmente, è ovvio che i personaggi debbano viaggiare in terre lontane e lasciare i loro villaggi di origine in cerca di avventura. Quando si trovano nella Città d'Ottone, dovrebbero riuscire ad acquistare con facilità anche gli oggetti magici più costosi. Se non interferisce con lo svolgimento del gioco, è giusto consentire ai personaggi di recarsi nelle grandi città per sbrigare affari e gestire grosse somme di monete, quando giungono ai livelli più alti.

Economia degli oggetti magici

Nella maggior parte dei casi, i personaggi recuperano gli oggetti magici nel corso delle avventure. Si tratta di oggetti emozionanti, di livello superiore a quello dei personaggi, che vengono in questo modo incentivati a tenerli e a utilizzarli. Mano a mano che avanzano di livello, i PG potrebbero sostituire gli oggetti che già possiedono con altri oggetti che recuperano: quando un guerriero trova una *spada fiammeggiante* +3, non sa più cosa farsene della sua *spada magica* +2.

In questi casi, i personaggi scelgono solitamente di vendere questi oggetti: ne traggono un profitto leggermente superiore a quello fornito dal rituale Disincantare Oggetto Magico, in quanto non devono pagare alcun costo in componenti. Un mercante, un agente o un ricettatore possono acquistare questi oggetti a un quinto del loro valore, nella speranza di ottenere un cospicuo profitto rivendendoli (in genere al di sopra del valore dell'oggetto). È raro trovare dei compratori, ma il profitto che se ne ricava rende i rischi accettabili.

I personaggi possono anche usare i tesori monetari che recuperano, nonché l'oro ricavato dalla vendita dei loro oggetti, per acquistare nuovi oggetti magici. Non possono creare oggetti di livello superiore al proprio e generalmente possono permettersi soltanto oggetti di un livello o due superiori al loro. Per creare oggetti di livello pari o inferiore al loro conviene usare il rituale Incantare Oggetto Magico, piuttosto che procurarselo presso mercanti, agenti o ricettatori, in quanto questi venditori applicano un ricarico che va dal 10 al 40 per cento su questi oggetti. Quando desiderano oggetti di livello superiore al loro, tuttavia, devono necessariamente rivolgersi a qualche mercante.

Il gioco funziona comunque, anche se il DM decide di proibire la compravendita degli oggetti magici nel suo mondo. I personaggi possono affidarsi interamente ai rituali per sostituire il meccanismo di compravendita, senza ricorrere ad alcuna transazione monetaria. Il *residuum* che recuperano dagli oggetti disincantati fornisce le componenti dei rituali più costose di cui hanno bisogno nel rituale di incantamento. Se il DM preferisce che i personaggi si affidino interamente a questi rituali, è sufficiente rimuovere il costo richiesto per eseguire il rituale Disincantare Oggetto Magico per rendere il tutto efficiente quanto la normale compravendita.

Oppure, il DM può incoraggiare i personaggi a ricorrere ai mercati piuttosto che ai rituali, alterando i prezzi da pagare per gli oggetti magici. Può rimuovere l'incremento casuale, o perfino concedere la possibilità di trovare degli oggetti magici in vendita al di sotto del prezzo normale. Ad esempio, si tira 1d6 come di consueto, ma un 1 indica che l'oggetto è disponibile al 10 per cento sotto il prezzo base, un 2 indica che l'oggetto è disponibile al prezzo base, e 3-6 indica che è applicabile un incremento dal 10 al 40 per cento. Gli oggetti sono immediatamente disponibili e a volte i personaggi possono imbattersi in vere e proprie occasioni.

Organizzazioni

Templi, gilde, società segrete, collegi e ordini di ogni genere sono presenze importanti per l'ordine sociale di qualsiasi insediamento. Spesso la loro influenza si estende su varie città e svolge entro certi limiti il ruolo delle autorità politiche su grande scala che vigevano prima della caduta degli imperi. Le organizzazioni possono svolgere un ruolo importante anche nelle vite dei personaggi giocanti, fungendo da patroni, alleati o nemici proprio come i singoli personaggi non giocanti. Quando i personaggi si uniscono a una di queste organizzazioni, diventano parte di qualcosa di più grande di loro e possono legare le loro avventure a un contesto più ampio all'interno del mondo di gioco.

Religione

I templi e gli ordini religiosi sono alcune tra le organizzazioni più importanti e influenti del mondo. Tenderanno a esercitare un'influenza diretta su quei personaggi che utilizzano la fonte di potere divina, anche se i chierici e i paladini possono sempre agire come agenti indipendenti, al di fuori delle gerarchie.

Sebbene il culto del pantheon degli dèi sia universale, non esiste alcuna gerarchia mondiale devota a queste divinità. Un tempio di Bahamut situato in una città non ha alcun collegamento con il tempio di Bahamut della città successiva, che potrebbe fare uso di riti diversi e interpretare i comandamenti del dio secondo sfumature diverse.

La maggior parte dei templi è dedicata a più di una divinità: un tempio in cui l'altare di Bahamut si erge a fianco di quello di Moradin potrebbe fornire un'immagine del Drago di Platino ben diversa da quella di un tempio in cui esso viene adorato al fianco di Erathis. Nel primo caso emergerebbero in primo piano gli aspetti protettivi del dio (Bahamut e Moradin potrebbero ergersi assieme per difendere la comunità). Accanto a

Erathis, il Drago di Platino potrebbe apparire come un dio crociato, votato a sconfiggere il male per consentire alla civiltà di diffondersi.

All'interno del Tempio della Montagna Celestiale, ad esempio, Bahamut, Moradin e Kord condividono gli stessi spazi, e si dice che condividano anche un dominio divino. Nei templi dei villaggi, gli altari di Bahamut si ergono al fianco di quelli di Moradin e di Pelor; i riti dei fedeli locali chiedono agli dèi di proteggere sia il villaggio che i raccolti. Il Tempio della Città Lucente è dedicato a Pelor, Erathis e Ioun, che condividono tutti un dominio e un interesse nei vari aspetti della vita urbana e della civiltà. I santuari eretti lungo le vie carovaniere, per contro, sono dedicati alle divinità dei viaggi e dei luoghi selvaggi: Avandra, Melora e Sehanine. Il Tempio delle Norne è dedicato alle tre dee del destino: la vergine Avandra, la dea della fortuna, la matrona Ioun, la dea delle profezie, e la vecchia megera, la Regina Corvo, che prima o poi recide il filo della vita di ogni persona. I templi degli eladrin (e anche alcuni templi elfici) ospitano altari dedicati a Corellon e a Sehanine; alcuni contengono anche degli altari spogli su cui non viene offerto alcun sacrificio, ma che sono riservati a Lolth, in attesa del giorno in cui si riconcilierà finalmente con gli altri dèi della sua famiglia.

I templi del mondo di D&D non eseguono le pratiche di culto a orari prestabiliti. Ogni tempio resta sempre aperto e costantemente all'opera. I sacerdoti celebrano i riti giornalieri richiesti dagli dèi presso i rispettivi altari. I fedeli portano i bambini, i familiari malati e il bestiame a ricevere la benedizione dei sacerdoti e offrono a loro volta preghiere e sacrifici per invocare il favore degli dèi. Gli adoratori e i supplicanti rimangono in piedi o in ginocchio nelle sale più ampie del tempio. Durante le festività sacre, i templi sono gremiti di visitatori, spesso a ogni ora del giorno. Gli eventi religiosi sono anche eventi sociali, e spesso le parole dei riti si perdono in mezzo al brusio delle conversazioni.

Esistono anche altre organizzazioni basate su principi religiosi: ordini cavallereschi fedeli a Bahamut o a Bane, collegi dedicati a Ioun, organizzazioni che venerano Erathis, società di assistenza ai viaggiatori dedicate a Avandra, gilde di artigiani che invocano il nome di Moradin e società segrete di assassini votate a Zehir; tutte queste organizzazioni esercitano una notevole influenza sulle città e sui paesi più grandi del mondo.

Altre organizzazioni

Naturalmente, non sempre le organizzazioni sono imperniate su precetti religiosi. Alcuni ordini cavallereschi nascono su patrocinio dei nobili. Gli studiosi di mentalità e interessi affini possono fondare collegi dove approfondire i loro studi specializzati. Le locande di vari paesi fondano consorzi informali e società di soccorso per aiutare i viaggiatori. I mercanti e gli artigiani fondano delle gilde per proteggere i loro interessi presso le autorità cittadine e per coordinare l'addestramento degli apprendisti. Organizzazioni criminali di ogni genere sono attive nelle ombre e nei vicoli dei vari insediamenti.

Anche se i membri della classe del mago sono tutt'altro che comuni, ogni grande città è dotata di associazioni riservate ai praticanti dei rituali arcani, che accoglie incantatori in grado di gestire gli incantesimi più semplici, studiosi interessati alle teorie magiche e anche qualche mago vero e proprio. Queste organizzazioni possono rivelarsi risorse preziose per i personaggi maghi e warlock, che possono trovarvi un mentore o acquistarvi i rituali di cui hanno bisogno. Spesso queste associazioni rappresentano una tradizione magica specifica, che potrebbe offrire rituali, incantesimi, talenti e cammini leggendari impossibili da trovare altrove. La Torre a Spirale è un ottimo esempio al riguardo: un'organizzazione religiosa devota a Corellon che insegna la magia arcana secondo i dettami delle tradizioni fatate e guida i personaggi maghi verso un cammino leggendario specifico (descritto nel *Manuale del Giocatore*). L'Ordine della Viverna Dorata è un'associazione informale di incantatori che usano i loro poteri a scopi militari. I maghi della Viverna Dorata seguono il cammino leggendario del mago da battaglia e acquisiscono talenti come Incantesimi Accurati.

Le organizzazioni militari possono prestare supporto a ogni personaggio, specialmente a quelli che utilizzano la fonte di potere marziale: condottieri, guerrieri, ladri e ranger. Questi personaggi potrebbero essere veterani della guardia o della vigilanza cittadina, guardie del corpo personali di un nobile o una compagnia di mercenari ambulante, pronta a spostarsi da una città all'altra per offrire i suoi servigi a chiunque possa permetterselo. Anche gli ordini cavallereschi incaricano spesso i propri membri di viaggiare per il paese per sostenere gli ideali dell'ordine, un compito che si coniuga felicemente alla vita dell'avventuriero.

Bande criminali, gilde, culti e società segrete diventano spesso i nemici principali dei PG, specialmente in quelle campagne ambientate nelle aree urbane. I personaggi potrebbero inseguire un particolare nemico e consegnarlo alla giustizia, soltanto per scoprire di essere diventati in tal modo il bersaglio della gilda di assassini di cui il nemico faceva parte. Improvvisamente, si ritroveranno coinvolti in un'avventura più grande di quanto potessero immaginare e dovranno affrontare un'organizzazione clandestina che li considera dei nemici mortali.

Cerchi di teletrasporto

Una presenza ricorrente nelle città più grandi, che contribuisce anche a consolidare il loro ruolo predominante nel mondo fantasy a cui appartengono, è quella dei cerchi di teletrasporto permanenti. Alcuni rituali come Portale Collegato e Portale Planare si affidano a questi cerchi, solitamente situati nei templi (specialmente in quelli dedicati a Ioun, Avandra e Erathis), nelle università, nei quartier generali delle organizzazioni arcane e nei luoghi più importanti delle istituzioni civiche. Tuttavia, dal momento che ogni cerchio di teletrasporto costituisce un potenziale punto di accesso alla città, generalmente è protetto sia da difese militari che magiche.

Al momento di ideare una città fantastica, il DM dovrebbe chiedersi di quali cerchi di teletrasporto sarà dotata, e quali tra questi saranno noti ai personaggi tramite Portale Collegato. Se i personaggi sono soliti tornare al loro quartier generale usando un cerchio di teletrasporto, il DM può usare quel cerchio come un aggancio per ulteriori sviluppi narrativi nella campagna. Cosa fanno i personaggi se arrivano nel cerchio di teletrasporto e trovano tutte le consuete interdizioni disabilitate e le guardie riverse in un lago di sangue? Che succede se il loro arrivo interrompe una discussione tra due sacerdoti rivali al Tempio della Città Lucente?

Insediamenti fantastici

Nel mondo magico di D&D, la maggior parte degli insediamenti segue i parametri descritti più sopra. Ma esistono molte eccezioni di natura fantastica: città in cui la magia o i mostri giocano un ruolo fondamentale nel governo, nella difesa, nel commercio e nelle organizzazioni. Le altre razze potrebbero anche vivere in insediamenti diversi da quelli descritti fino a ora, e il DM può usare queste variazioni per infondere un maggiore sapore fantastico agli insediamenti visitati dai giocatori.

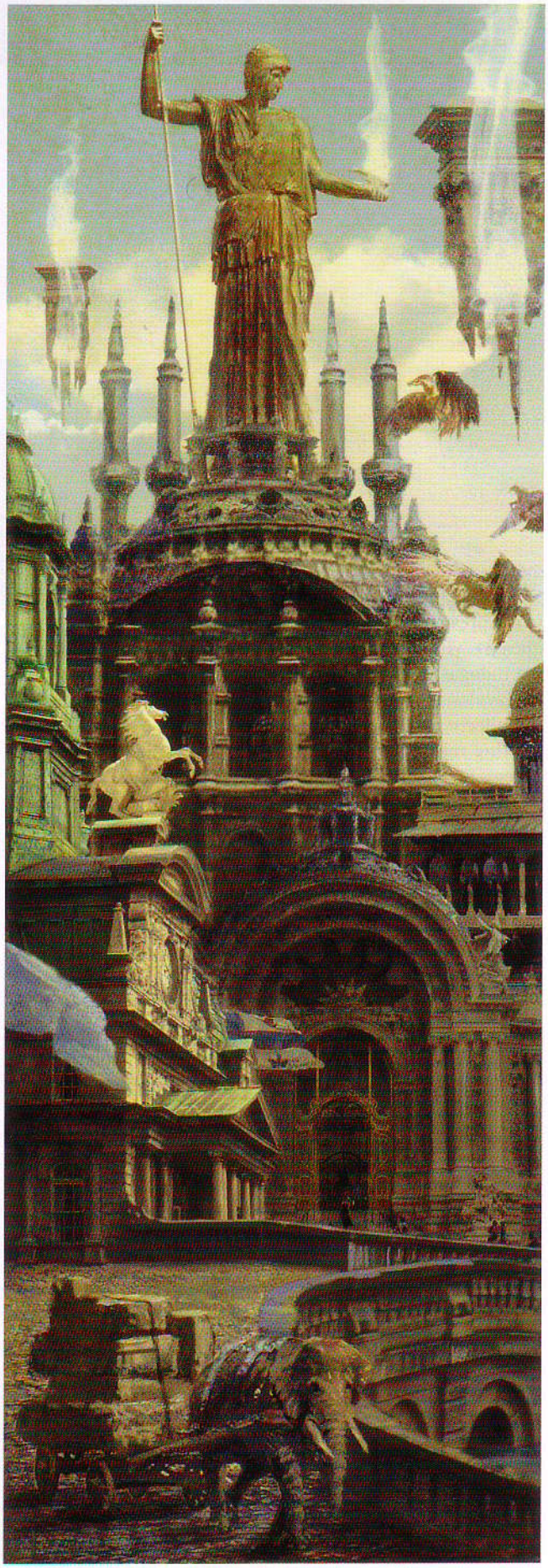
Invece di essere retti da un semplice nobile locale insignito di un titolo, un paese o una città potrebbero essere retti da un mago, magari un avventuriero a riposo i cui poteri magici rendono superflua la presenza di un seguito personale di soldati. In un insediamento del genere, i rituali e gli oggetti magici minori potrebbero essere in vendita praticamente ovunque... oppure il mago potrebbe vietare severamente ogni forma di magia che rischi di costituire una sfida alla sua autorità.

Un chierico, un paladino, un angelo o un semidio potrebbero governare una città, facendone una teocrazia in cui i comandamenti religiosi hanno valore pari a quello delle leggi. In base alla natura del suo reggente, una teocrazia del genere potrebbe essere un ottimo o un pessimo posto da visitare o in cui vivere.

Che succede se un drago decide di conquistare una città? O se un mind flayer controlla segretamente il barone, manovrando le politiche cittadine a beneficio dei suoi obiettivi misteriosi? E se il reggente fosse un lich o un vampiro, intenzionato a collocare altri non morti nelle posizioni di potere?

Come tutti questi esempi suggeriscono, non è detto che ogni insediamento nel mondo di D&D sia un fulcro luminoso nell'oscurità: alcuni sono già immersi nell'oscurità. Gli hobgoblin e i drow sono civilizzati quanto gli umani, ma le loro città sono tirannie da incubo dove le altre razze sono ridotte in schiavitù. Anche un paese comune può rivelarsi un luogo oscuro e pericoloso, se il reggente locale è un seguace di Asmodeus o semplicemente un autocrate inflessibile. Una visita a una città del genere può diventare un'avventura a sé stante: il DM potrebbe creare un'intera campagna che veda i personaggi agire come criminali o ribelli in un luogo di questo tipo per liberare gli schiavi e spodestare il tiranno.

Nemmeno gli insediamenti di tipo fantastico dovrebbero essere popolati da troppi personaggi non giocanti dotati di classi del *Manuale del Giocatore*. Le classi dei personaggi sono straordinarie anche perché consentono ai propri membri di acquisire livelli nel corso delle loro imprese. La maggior parte dei cittadini è costituita da gregari di 1° livello o da altri casi di basso livello descritti nel *Manuale dei Mostri* o creati usando le indicazioni apposite fornite nel Capitolo 10. I sacerdoti di un tempio sono gente comune che potrebbe sapere o non sapere come si celebra un rituale. Un mago dilettante potrebbe essere il mago umano contenuto nel *Manuale dei Mostri* e dotato di pochi incantesimi e rituali. Il DM dovrebbe riservare le classi per quei PNG più importanti e fuori dal comune, specialmente per i patroni e i nemici.



LE TERRE SELVAGGE

Le aree civilizzate del mondo sono separate le une dalle altre da innumerevoli chilometri di terre selvagge e pericolose. Quando i personaggi abbandonano la relativa sicurezza dei paesi e delle città, si ritrovano ben presto in un mondo di mostri e di predoni, dove il territorio stesso può rivelarsi particolarmente ostile. Anche chi deve attraversare soltanto pochi chilometri tra un villaggio e un dungeon vicino deve fare i conti con i pericoli delle terre selvagge.

Le terre selvagge sono ripartite in tre categorie generiche. Molte regioni un tempo colonizzate sono state reclamate dalle forze della natura: sono state invase dalla vegetazione, inghiottite dalle paludi o consumate dai venti e dalle sabbie del deserto. Strade che un tempo erano fervide di attività ora sono ridotte a qualche pietra frammentata che spunta qua e là dal terreno. Anche all'apice dei grandi imperi del passato le terre tra una città e l'altra erano pericolose, e soltanto grazie a regolari pattuglie le vie carovaniere rimanevano sicure. Ora queste terre sono disseminate di rovine infestate dai mostri, molte delle quali sono proprio i resti di quelle antiche città. Un'impresa potrebbe condurre gli avventurieri fino a queste rovine, in cerca di biblioteche o artefatti perduti, per indagare sulle voci che parlano di un insediamento sopravvissuto ma rimasto isolato nelle terre selvagge, o semplicemente in cerca di tesori.

Altre regioni non sono mai state colonizzate. Si tratta di regioni costituite per lo più da terreno inospitale: deserti, montagne, steppe ghiacciate, tratti di giungla o vaste paludi. Queste aree non contengono nessuna rovina risalente agli antichi imperi del mondo, se si eccettua qualche sporadica traccia di una sfortunata colonia che non è riuscita a domare il mondo selvaggio circostante. Queste regioni presentano tratti di terreno di natura più fantastica: luoghi in cui la magia si condensa in pozze di energia, o in cui la Selva Fatata, la Coltre Oscura o il Caos Elementale si sovrappongono al mondo e alterano la natura nelle vicinanze. Gli avventurieri potrebbero imbattersi in una fonderia costruita dagli arconti del fuoco, o in un picco innevato strappato al resto della montagna e sospeso in cielo. Le loro imprese potrebbero condurli alla ricerca di una fonte di potere magico su un picco proibito, o in una città che si materializza nel deserto soltanto una volta ogni cento anni.

Infine, anche in quest'epoca di imperi decaduti esistono coloni e pionieri che combattono contro le forze della natura nelle terre di frontiera, nella speranza di diffondere la luce della civiltà e di fondare nuovi regni e imperi. Le più grandi città-stato del mondo fondano nuove colonie ai margini delle loro sfere di influenza, pionieri coraggiosi e tenaci erigono villaggi improvvisati nei pressi dei giacimenti di minerali o di altre risorse di valore. I fedeli di Erathis cercano di domare le terre selvagge e i seguaci di Avandra vagano in cerca di nuove frontiere. Questi minuscoli avamposti di civiltà riescono a malapena a proiettare un tenue bagliore nell'oscurità circostante, ma possono comunque fungere da base di partenza per quegli avventurieri che hanno motivo di spingersi nelle terre selvagge oltrestanti. Una città-stato potrebbe assegnare ai personaggi l'impresa di trovare o salvare una colonia di cui sono andati perduti i contatti, oppure dei personaggi devoti a Erathis potrebbero intraprendere un'impresa per fondare una colonia personale.

TEMPO ATMOSFERICO

Quando i personaggi vanno all'avventura nelle terre selvagge, il tempo atmosferico può rivelarsi una delle minacce peggiori da affrontare. Potrebbe trattarsi semplicemente di una pioggia incessante che oscura i loro avversari o di un vento impetuoso che ostacola i loro movimenti in combattimento. Una nevicata accecante può complicare la scalata di un passo di montagna, una tempesta vivente potrebbe attaccarli all'improvviso mentre vanno in cerca di un riparo. Questi esempi mostrano quattro modi in cui il DM può usare il tempo atmosferico in un'avventura ambientata nelle terre selvagge.

Pioggia, nebbia e nevicate possono dare origine a tratti di terreno oscurato (vedi pagina 61). Potrebbero anche creare tratti di terreno difficile da percorrere. Il DM può usare gli elementi del tempo atmosferico proprio come userebbe gli altri tipi di terreno al momento di progettare un incontro.

Le raffiche di vento possono costituire un pericolo di tipo ostacolo in un incontro (vedi pagina 86). In uno stretto passo di montagna, il vento potrebbe esercitare una forza costante e produrre lo stesso effetto di una corrente nell'acqua. Oppure potrebbe scatenare una folata soltanto in certi round (si tira 1d4 ogni round, e un 4 indica una folata).

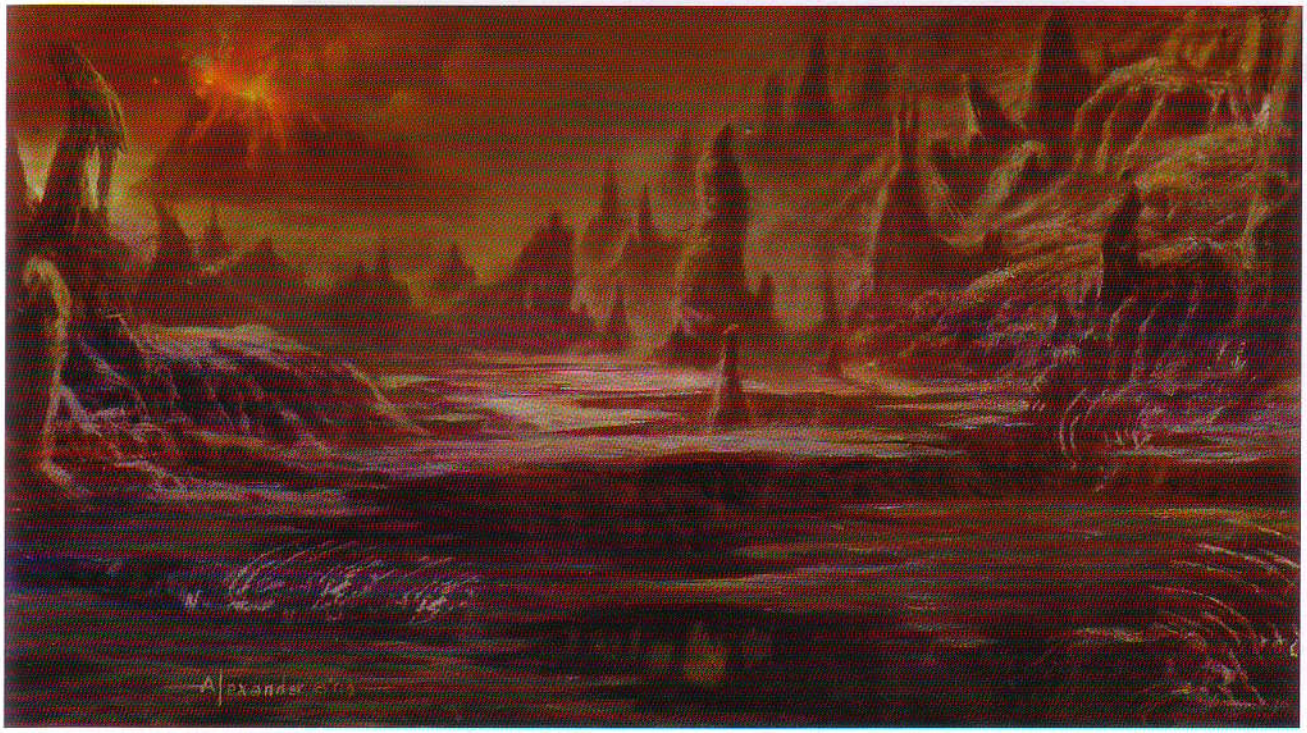
La neve accecante in un passo di montagna pericoloso può rendere più complicato un incontro di sfida di abilità. Potrebbe costringere i personaggi a effettuare une prova di Tenacia a ogni ora, o a cimentarsi in varie prove di Acrobazia per evitare di scivolare e subire danni.

Una tempesta vivente è una trappola propagante, generalmente una trappola solitaria che costituisce un incontro a sé. Attacca a ogni round con fulmini, folate di vento o rombi di tuono. Su terreno aperto, i PG non possono trovare copertura e potrebbero scoprire che la tempesta trasforma le possibili coperture esistenti in ulteriori pericoli: i rami degli alberi vengono colpiti dai fulmini, oppure le rocce che forniscono un riparo potrebbero smottare improvvisamente addosso ai personaggi. Le possibili contromisure potrebbero prevedere delle prove di Natura per prevedere ed evitare questi attacchi. I difensori possono usare l'azione di aiutare un altro per proteggere i personaggi meno resistenti dagli effetti della tempesta, conferendo un bonus alle difese di quei personaggi contro gli attacchi della tempesta.

Il tempo atmosferico può anche fungere da dettaglio narrativo utilizzabile per infondere a un incontro o a un'avventura un'atmosfera particolare. È una parte descrittiva importante: il mondo sembra più reale se il tempo e le stagioni cambiano. Tuttavia, il tempo atmosferico resta sempre ciò che il DM vuole che sia o ciò di cui la scena ha bisogno in un determinato momento, e non deve essere limitato dalle regole della meteorologia del mondo reale.

PERICOLI AMBIENTALI

Le avventure nelle terre selvagge presentano un altro tipo di rischio: l'ambiente stesso. Gli avventurieri che esplorano le zone artiche rischiano geloni e ipotermia, chi si avventura nei deserti rischia di subire gli effetti di un colpo di calore e gli scalatori più arditi devono far fronte ai pericoli delle altitudini estreme.



Nel mondo di D&D, intere regioni possono diventare ostili a seguito di qualche cataclisma magico. Le Terre dei Morti Urlanti fiaccano le forze di coloro che oltrepassano i loro confini, mentre le ceneri del Monte Skuldan, un vulcano costantemente alimentato dai titani del fuoco, possono togliere il respiro all'avventuriero più resistente fino a soffocarlo.

È l'abilità Tenacia a determinare fino a che punto un personaggio riesce a reggere a questi pericoli. Ogni otto ore trascorse in un'area caratterizzata da pericoli ambientali, il personaggio deve superare una prova di Tenacia. Ogni volta che fallisce una prova, perde un impulso curativo. Se un personaggio non ha più nessun impulso curativo quando fallisce una prova, perde un numero di punti ferita pari al proprio livello.

Ogni avventura deve stabilire la CD delle prove di Tenacia richieste. Di seguito vengono forniti alcuni parametri di riferimento utili. Se il DM desidera ideare i propri pericoli ambientali, può utilizzare la tabella "Classe Difficoltà e danni per livello" (pagina 42) e affidarsi al buon senso.

Condizione	CD di Tenacia
Tempo atmosferico severo	20
Altitudine elevata	21
Altitudine estrema	26
Freddo	22
Freddo gelido	26
Calore	22
Calore soffocante	26
Fumo o cenere intensa	26
Energia necromantica intensa	31

Se un personaggio si sottopone a un riposo esteso in un'area di pericoli ambientali, recupera gli eventuali impulsi curativi perduti in combattimento, ma non quelli perduti a causa delle prove di Tenacia fallite. Durante le sei ore previste per un riposo esteso, il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Tenacia, in quanto si riposa e non si sottopone a nessun tipo di sforzo.

Se due o più pericoli ambientali agiscono simultaneamente (come ad esempio scalare una montagna durante una tormenta di neve), i personaggi devono effettuare delle prove di Tenacia separate contro ogni pericolo.

Fame, sete e soffocamento

Se un personaggio è a corto di cibo, acqua o aria, si applica la regola del tre. Un avventuriero può reggere per tre settimane senza cibo, per tre giorni senza acqua e per tre minuti senza aria, al di fuori di situazioni estenuanti. Dopo il periodo appropriato, la privazione subita mette a dura prova la resistenza fisica del PG.

Alla fine di ogni periodo (tre settimane, tre giorni o tre minuti), il personaggio deve superare una prova di Tenacia con CD 20. Un successo consente al personaggio di reggere per un altro giorno (se affamato o assetato) o per un altro round (se impossibilitato a respirare). La prova viene poi ripetuta a CD 25, poi a CD 30 e così via.

Quando un personaggio fallisce una prova, perde un impulso curativo e deve continuare a effettuare le prove successive. Se un personaggio fallisce una prova ed è privo di impulsi curativi, subisce danni pari al proprio livello.

Nelle situazioni estenuanti, come ad esempio un combattimento, fare a meno di aria è molto più difficile. Un personaggio che trattenga il respiro durante un combattimento subacqueo, ad esempio, deve effettuare una prova di Tenacia con CD 20 alla fine del proprio turno in qualsiasi round in cui subisca dei danni.

Come nel caso dei pericoli ambientali, un personaggio non può recuperare gli impulsi curativi perduti a causa della fame, della sete o del soffocamento finché non mangia un pasto, non beve o non torna a respirare. Un personaggio dotato di 0 o meno punti ferita e che continua a subire uno di questi effetti subisce danni nel modo sopra descritto finché non muore o finché non viene salvato.

Il mondo occupa un posto speciale al centro dell'universo. È il campo di battaglia centrale del conflitto tra gli dèi e i primordiali e degli scontri tra le varie divinità, dove si danno battaglia i loro servitori, sia mortali che immortali. Ma esistono altri piani di esistenza che circondano il mondo, dimensioni da cui pare che provengano smisurati flussi di potere e dove risiedono possenti creature come i demoni, i diavoli e gli dèi.

Prima che il mondo esistesse, l'universo era diviso soltanto in due parti: il Mare Astrale e il Caos Elementale. Alcune leggende affermano che un tempo i due regni fossero una cosa sola, ma nemmeno le divinità possono dirlo con certezza, in quanto esse ebbero origine nel Mare Astrale.

Il Mare Astrale

Il Mare Astrale fluttua al di sopra del mondo, un oceano di fluido argentato dove le stelle risplendono al di sotto del velo dell'acqua. Tenui cortine di luce stellare, sottili come veli, si aprono per rivelare i domini, le dimore degli dèi, vere e proprie isole che galleggiano sul Mare Astrale. Non tutte le divinità vivono in questi domini: il Palazzo della Regina Corvo, Letherna, si erge sulla Coltre Oscura, mentre la dimora di Lolth, le Fosse delle Ragnatele Demoniache, è situata nell'Abisso. Avandra, Malora e Torog vagano per il mondo, mentre Sehanine e Vecna viaggiano per l'intero cosmo.

Arvandor è un reame di bellezze naturali e di energie arcane che ricorda la Selva Fatata. È la dimora di Corellon e a volte anche di Sehanine. Arvandor sembra appartenere sia alla Selva Fatata che al Mare Astrale, e molti viaggiatori affermano di essere giunti in quel luogo da entrambi i piani.

La Città Lucente di Hestavar, come suggerisce il nome, è la vasta metropoli dove risiedono Erathis, Ioun e Pelor. Le creature più potenti di tutti i piani si recano spesso alla Città Lucente per comprare e vendere oggetti esotici di ogni genere.

Tytherion, chiamata anche la Notte Eterna, è il dominio oscuro dove risiedono Tiamat e Sehir. Nessuna luce riesce a penetrare le sue profondità più oscure e le sue terre selvagge aliene sono infestate da draghi e serpenti.

La Fortezza di Ferro di Chernoggar è la roccaforte di Bane sul Mare Astrale. Come suggerisce il suo nome, è una possente rocca dalle mura di ferro arrugginito che pare in grado di resistere a qualsiasi attacco. Nonostante questa fama, Gruumsh si è insediato su un eterno campo di battaglia al di fuori delle mura della fortezza, deciso prima o poi a raderla al suolo. Combattenti immortali appartenenti a queste fazioni si scontrano e muoiono su questo campo di battaglia, per tornare in vita all'inizio di ogni notte.

Celestia è il paradisiaco reame di Bahamut e Moradin. Anche Kord passa molto tempo sui suoi pendii montani, data la sua amicizia di vecchia data con gli altri dèi, ma la sua natura tempestosa gli impedisce di considerarla una vera e propria casa. Una volta superato il velo da cui si accede a Celestia, i viaggiatori giungono alle pendici di una gigantesca montagna. Alle sue spalle, altre montagne sembrano svanire nelle nebbia argentata sottostante.

I Nove Inferi sono la dimora di Asmodeus e dei diavoli. Questo piano è un mondo oscuro e infuocato, fatto di caverne grandi quanto continenti e governato da ambiziosi principi in perenne lotta tra loro, anche se tutti devono sottostare al pugno di ferro di Asmodeus.

Sigil, la Città delle Porte

Da qualche parte tra i piani, al di fuori sia del Mare Astrale che del Caos Elementale, fluttua la Città delle Porte, la frenetica metropoli di Sigil. Il commercio planare fluisce liberamente in tutte le sue strade, agevolato da innumerevoli portali che la collegano a ogni angolo dell'universo conosciuto... e a molti angoli ancora da scoprire. La sovrana della Città delle Porte è l'enigmatica Signora del Dolore, la cui natura è oggetto di infinite speculazioni.

Il Caos Elementale e l'Abisso

Il Caos Elementale, posto alle fondamenta del mondo, ribolle come un'eterna tempesta mutevole in cui infuriano i vari elementi: fuoco e fulmini, terra e acqua, vortici e tuoni viventi. Così come gli dèi ebbero origine nel Mare Astrale, i primi abitanti del Caos Elementale furono i primordiali, creature di pura potenza elementale. Furono loro a plasmare il mondo dalla materia informe del Caos Elementale, e se avessero potuto fare a modo loro, lo avrebbero poi disgregato per farlo tornare alla materia primigenia che era un tempo. Gli dèi impartirono invece al mondo la permanenza, un concetto totalmente alieno alla natura dei primordiali.

Il Caos Elementale è simile a un piano orizzontale lungo il quale i viaggiatori possono spostarsi, ma il cui territorio è tormentato da fiumi di fulmini, mari di fuoco, iceberg di roccia, montagne di ghiaccio e mille altre formazioni di forze elementali allo stato grezzo. Tuttavia, è possibile anche farsi strada lentamente fino agli strati inferiori del Caos Elementale. Nel punto più basso si apre un maelstrom terrificante le cui spire discendenti si fanno ancora più oscure e micidiali.

Sul fondo di quel maelstrom si spalanca l'Abisso, la dimora dei demoni. Tharizdun, il Dio Incatenato, scagliò una scheggia di pura malvagità nel cuore del Caos Elementale prima che il mondo venisse completato, e le altre divinità lo imprigionarono per punirlo di questo atto blasfemo. (Questa storia è narrata in maggior dettaglio alla voce "Demone" nel *Manuale dei Mostri*.) L'Abisso è un luogo di estrema entropia, proprio come il Caos Elementale che lo circonda, ma è anche animato da un'insaziabile malvagità, mentre il resto del Caos Elementale resta soltanto indomabile.

Il mondo e i suoi echi

Il mondo non ha un nome vero e proprio, ma è indicato con numerosi nomi prosaici o poetici da coloro che sentono la necessità di chiamarlo in modo diverso dal semplice "mondo". È il creato, il mondo di mezzo, il mondo naturale, il mondo creato o perfino la Prima Opera.

I primordiali formarono il mondo dalla materia grezza tratta dal Caos Elementale. Osservando

quell'opera dalle loro dimore nel Mare Astrale, gli dèi furono affascinati dal mondo. Essendo creature di pensieri e di ideali, gli dèi videro infinite opportunità di miglioramento dell'opera dei primordiali, e i frutti della loro immaginazione presero forma e sostanza grazie all'abbondanza di materia della creazione che ancora fluttuava nel vuoto. La vita si diffuse sulla superficie del mondo, gli elementi irrequieti si condensarono fino a formare oceani e masse di terra, la luce soffusa prese la forma del sole, della luna e delle stelle. Gli dèi usarono l'essenza astrale e la mescolarono a dei minuscoli frammenti di materia della creazione per creare i mortali, destinati a vivere nel mondo e ad adorarli. Gli elfi, i nani, gli umani e molte altre razze apparvero in questo periodo di creazione spontanea. Infuriati dalle interferenze degli dèi in quella che consideravano la loro creazione, i primordiali scatenarono una guerra che fece tremare l'universo; gli dèi ne uscirono vittoriosi e il mondo conservò la forma che essi gli avevano impartito.

Mentre il mondo prendeva forma, i primordiali avevano trovato alcuni luoghi troppo vividi e splendenti, e li avevano scagliati via. Altri luoghi sembravano invece troppo torbidi e oscuri ai loro occhi, e anch'essi erano stati gettati via. Questi frammenti di creazione scartati si raggrupparono e si fusero assieme, andando a formare due echi diversi del mondo che alla fine fu plasmato. Quando gli dèi intervennero nell'atto di creazione, i loro influssi si trasmisero anche alla Selva Fatata e alla Coltre Oscura, generando delle creature che presero vita in quei luoghi come echi dei mortali del mondo. E così nacquero i due gemelli del mondo: la scintillante Selva Fatata e la tenebrosa Coltre Oscura.

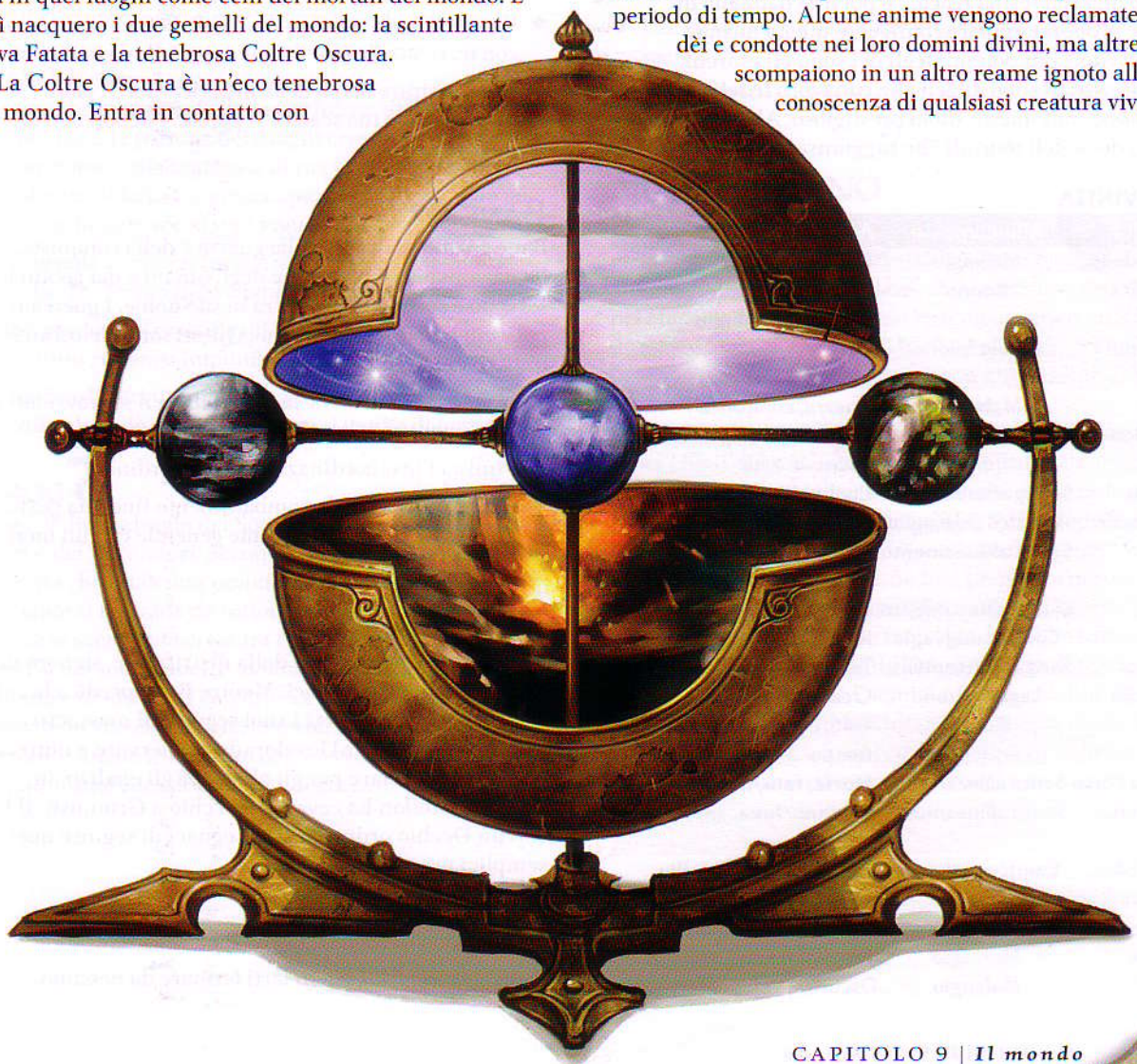
La Coltre Oscura è un'eco tenebrosa del mondo. Entra in contatto con il mondo in quei luoghi dove le ombre sono più fitte, e spesso si riversa in esso, mentre in altri punti attira i viaggiatori ignari nel suo abbraccio oscuro. Non è un luogo totalmente malvagio, ma ogni cosa all'interno della Coltre Oscura ha un lato oscuro e sinistro. Quando le creature mortali muoiono, i loro spiriti si recano sulla Coltre Oscura prima di procedere verso il loro destino finale.

La Selva Fatata è un riflesso incantato del mondo. È attraversata da flussi di energia arcana simili a corsi d'acqua cristallina, e la sua bellezza e la sua maestà non conoscono eguali nel mondo; in ogni creatura delle sue terre selvagge è infuso un frammento del suo fantastico potere.

E OLTRE

Gli studiosi affermano che l'universo fin qui descritto non è tutto ciò che esiste: c'è dell'altro oltre il Mare Astrale e il Caos Elementale. Le prove di questa teoria sono le creature dalle forme più aliene, mostri aberranti come gli aboleth e i globi gorgoglianti. Queste creature non sembrano appartenere a nessun angolo di mondo e a nessun reame conosciuto: ovunque si trovino nel mondo, sembrano alterare la realtà circostante. Questo fatto ha indotto i sapienti a ipotizzare l'esistenza di un luogo chiamato il Reame Remoto, un posto in cui le leggi della realtà funzionano in modo diverso rispetto all'universo conosciuto.

Inoltre, le anime dei morti, pur recandosi prima sulla Coltre Oscura, passano oltre di essa dopo un certo periodo di tempo. Alcune anime vengono reclamate dagli dèi e condotte nei loro domini divini, ma altre scompaiono in un altro reame ignoto alla conoscenza di qualsiasi creatura vivente.



EVA WILDEMANN

Le divinità del mondo di D&D sono potenti, ma non onnipotenti, sanno molte cose ma non sono onniscienti, possono viaggiare in lungo e in largo, ma non sono onnipresenti. Sono le uniche creature di tutto l'universo a essere composte esclusivamente di essenza astrale. Gli dèi sono creature di pensiero e di ideali, non sono vincolati agli stessi limiti delle creature di carne.

Grazie alla loro natura astrale, gli dèi sono in grado di eseguire imprese ritenute impossibili alle creature fisiche. Possono apparire nelle menti delle altre creature, parlare loro in sogno o in una visione senza dover essere presenti fisicamente. Possono apparire in più luoghi allo stesso tempo. Possono ascoltare le preghiere dei loro seguaci (ma non sempre lo fanno). Ma sono anche in grado di assumere una propria forma fisica in un batter d'occhio, e lo fanno qualora se ne presenti la necessità, come ad esempio nel caso in cui dei presuntuosi avventurieri di livello epico osino sfidarli all'interno dei loro stessi domini. In queste forme, possono combattere ed essere combattuti, e possono subire terribili conseguenze. Tuttavia, per distruggere un dio non è sufficiente abbattere la sua forma fisica con lame e incantesimi. Gli dèi hanno già ucciso altri dèi in passato (Asmodeus fu il primo a farlo), e i primordiali ne uccisero molti durante la loro grande guerra. Affinché un mortale riesca in questa impresa, tuttavia, sarebbero necessari dei rituali di immane potenza per vincolare un dio alla sua forma fisica... e poi una battaglia di epiche proporzioni per sconfiggere quella forma.

I servitori più potenti degli dèi sono gli esarchi. Alcuni esarchi sono angeli che con i loro fedeli servigi si sono assicurati questo titolo prestigioso. Altri erano un tempo dei fedeli mortali che raggiunsero questo stato tramite le loro gesta leggendarie. Asmodeus utilizza dei diavoli come esarchi, e sia Bahamut che Tiamat hanno conferito questo titolo ad alcuni draghi particolarmente potenti. Ogni esarca è una creatura unica e a sé stante, dotata di capacità che vanno ben oltre quelle degli altri angeli, dei mortali o dei mostri.

LE DIVINITÀ

Divinità	Allineamento	Area di influenza
Asmodeus	Malvagio	Potere, dominio, tirannia
Avandra	Buono	Cambiamento, fortuna, viaggi, commercio
Bahamut	Legale buono	Giustizia, onore, nobiltà, protezione
Bane	Malvagio	Guerra, conquista
Corellon	Senza allineamento	Magia arcana, primavera, bellezza, arte
Erathis	Senza allineamento	Civiltà, invenzioni, leggi
Gruumsh	Caotico malvagio	Tumulti, distruzione
Ioun	Senza allineamento	Conoscenze, profezie, abilità
Kord	Senza allineamento	Tempeste, forza, battaglia
Lolth	Caotico malvagio	Ragni, ombre, menzogne
Melora	Senza allineamento	Terre selvagge, mare
Moradin	Legale buono	Creazione, artigiani, famiglia
Pelor	Buono	Sole, estate, agricoltura, tempo
Regina Corvo	Senza allineamento	Morte, fato, inverno
Sehanine	Senza allineamento	Inganno, luna, amore, autunno
Tharizdun	Caotico malvagio	Annientamento, follia
Tiamat	Malvagio	Ricchezza, avidità, vendetta
Torog	Malvagio	Sottosuolo, prigionia
Vecna	Malvagio	Non morte, segreti
Zehir	Malvagio	Oscurità, veleno, serpenti

DÈI MALVAGI

Gli dèi buoni, legali buoni e senza allineamento sono descritti nel *Manuale del Giocatore*. Gli dèi malvagi e caotici malvagi sono descritti in questa sezione, in quanto il gioco presume che i personaggi giocanti considerino questi dèi e i loro servitori dei nemici da combattere. I nemici che il DM utilizza nella campagna, tuttavia, possono essere fedeli a queste divinità malvagie.

ASMODEUS

Asmodeus è il dio malvagio della tirannia e della dominazione. Regna sui Nove Inferi con pugno di ferro, ma ha una lingua mielata. Oltre ai diavoli, molte altre creature malvagie come i rakshasa gli rendono omaggio, e anche i tiefling e i warlock malvagi si lasciano irretire dai suoi culti oscuri. Le sue regole sono ferree e le sue punizioni severe:

- Cerca il potere sugli altri, affinché tu possa governare con forza seguendo l'esempio del Signore degli Inferi.
- Ripaga il male con il male. Se gli altri sono generosi con te, sfrutta le loro debolezze per il tuo tornaconto.
- Non mostrare né pietà né misericordia a coloro che calpesti nella tua scalata al potere. I deboli non meritano compassione.

BANE

Bane è il dio malvagio della guerra e della conquista. Le nazioni più militaresche degli umani e dei goblin lo servono e scendono in guerra in suo nome. I guerrieri e i paladini malvagi lo venerano. Questi sono gli ordini che impartisce ai suoi seguaci:

- Non lasciare mai che la paura abbia il sopravvento su di te, ma suscitala nel cuore dei tuoi nemici.
- Punisci l'insubordinazione e il disordine.
- Affina le tue doti da combattimento fino alla perfezione, sia che tu sia un possente generale che un mercenario solitario.

GRUUMSH

Gruumsh è il dio caotico della distruzione, signore delle orde di predoni barbarici. Mentre Bane predica la conquista, Gruumsh esorta i suoi seguaci al massacro e al saccheggio. Gli orchi lo adorano con fervore e nutrono un odio particolare per gli elfi e per gli eladrin, in quanto Corellon ha cavato un occhio a Gruumsh. Il Dio con un Occhio ordina ai suoi seguaci di seguire questi semplici precetti:

- Conquista e distruggi.
- Schiaccia i deboli con la forza.
- Fa' ciò che vuoi, e non farti fermare da nessuno.

Lolth

Lolth è la dea caotica malvagia delle ombre, delle menzogne e dei ragni. Esorta i suoi seguaci a tramare e a tradire, e le sue sacerdotesse sono una forza di costante sommovimento in quella che altrimenti sarebbe la società statica dei drow malvagi. Anche se è una divinità vera e propria e non un demone, è chiamata la Regina Demoniaca dei Ragni. Esige dai suoi seguaci quanto segue:

- Fa' tutto ciò che serve per ottenere e conservare il potere.
- Affidati alla furtività e alla calunnia piuttosto che agli scontri diretti.
- Provoca la morte degli elfi e degli eladrin a ogni occasione.

Tharizdun

Tharizdun è il dio caotico malvagio che creò l'Abisso. Non è menzionato nel *Manuale del Giocatore* o nel *Manuale dei Mostri* in quanto la sua esistenza è nota soltanto a pochi. Alcuni culti dispersi, composti da adoratori farneticanti, lo adorano e lo chiamano il Dio Incatenato o l'Antico Occhio Elementale. Tharizdun non parla ai suoi seguaci, quindi i suoi comandamenti restano ignoti, ma i suoi culti insegnano ai loro membri questi precetti:

- Incanala il potere verso il Dio Incatenato, affinché egli possa spezzare le sue catene.
- Recupera le reliquie e i santuari perduti del Dio Incatenato.
- Persegui l'annientamento del mondo, e parteciperai alla liberazione del Dio Incatenato.

Tiamat

Tiamat è la dea malvagia della ricchezza, dell'avidità e dell'invidia. È la patrona dei draghi cromatici e di coloro che consentono alla bramosia di ricchezza di prevalere su ogni altro obiettivo o preoccupazione. Questi sono gli ordini che impartisce ai suoi seguaci:

- Accumula ricchezze, procuratene molte e spendine poche. La ricchezza è ricompensa a se stessa.
- Non perdonare nessuna offesa e non lasciare che nessun torto rimanga impunito.
- Prendi agli altri tutto ciò che desideri. Chi non ha la forza di difendere ciò che possiede non si merita di possederlo.

Torog

Torog è il dio malvagio del Sottosuolo, il patrono dei carcerieri e dei torturatori. Secondo le credenze popolari, ogni volta che qualcuno pronuncia il suo nome, il Re Strisciante si fa strada da sottoterra fino alla superficie e trascina la sventurata creatura che ha pronunciato il suo nome fin nei sotterranei, condannandola a un'eternità di prigionia e di tortura. I carcerieri e i torturatori innalzano preghiere in suo nome nelle caverne e nei sotterranei più profondi, e anche le creature del Sottosuolo lo adorano. Insegna ai suoi adoratori quanto segue:

- Scopri e adora i luoghi nascosti nelle profondità della terra.
- Trai piacere dal dolore che impartisci e considera il dolore che subisci un omaggio a Torog.
- Lega saldamente ciò che ti viene affidato e imprigiona coloro che vagano liberi.

Vecna

Vecna è il dio malvagio dei non morti, della necromanzia e dei segreti. Governa su ciò che non è dato di sapere e su ciò che la gente desidera mantenere segreto. Gli incantatori e i cospiratori malvagi gli rendono omaggio. Ai suoi adoratori, Vecna ordina quanto segue:

- Non rivelare mai tutto quello che sai.
- Cerca il seme di oscurità nascosto nel tuo cuore e fallo crescere; trovalo anche negli altri e sfruttalo a tuo vantaggio.
- Opponiti ai seguaci delle altre divinità, in modo che soltanto Vecna possa dominare il mondo.

Zehir

Zehir è il dio malvagio dell'oscurità, del veleno e degli assassini. I serpenti sono la sua creazione preferita e gli yuan-ti lo adorano con più fervore di tutti gli altri dèi, offrendogli sacrifici all'interno di fosse brulicanti di serpenti. Incita i suoi seguaci a seguire questi precetti:

- Nasconditi sotto il manto della notte, affinché le tue imprese possano rimanere celate.
- Uccidi in nome di Zehir e offrigli ogni omicidio in sacrificio.
- Trai piacere dal veleno e circondati di serpenti di ogni tipo.

Male divino

Le divinità malvagie e caotiche malvagie possono avere chierici e paladini al loro servizio proprio come gli altri dèi. Tuttavia i poteri di quelle classi, così come sono descritti nel *Manuale del Giocatore*, sono fortemente orientati a favore dei personaggi buoni e legali buoni. I giocatori potrebbero trovare sconcertante uno scontro con un paladino di Zehir che emana luce radiosa dalla sua arma.

Il DM può alterare la natura dei poteri senza cambiare i suoi effetti di base, rendendoli più appropriati ai servitori delle divinità malvagie: ad esempio, può cambiare il tipo di danni inferti da una preghiera, in modo che i chierici e i paladini malvagi infondano danni necrotici piuttosto che danni radiosi. Se una preghiera normalmente accecherebbe un bersaglio usando la luce sacra, nel caso di un personaggio malvagio potrebbe invece velare gli occhi del bersaglio con una coltre di tenebre. Il fuoco sacro che avvolge i nemici e infligge danni da fuoco continuati potrebbe diventare una fanghiglia acida in grado di corrodere la carne, o una patina di fiamme infernali violacee che sortisca esattamente lo stesso effetto.

Gli artefatti sono oggetti magici unici, dotati di un nome proprio, la cui creazione o esistenza non può essere spiegata tramite le normali leggi della magia. A differenza degli oggetti magici comuni, gli artefatti sono una parte essenziale della trama del mondo, un frammento di storia dell'universo.

Gli artefatti hanno un livello, ma non un prezzo: non possono essere acquistati o fabbricati, e la loro natura temporanea garantisce che la ricchezza totale del personaggio non ne risulti influenzata. Come avviene per i normali oggetti magici, il livello di un artefatto misura la potenza delle sue proprietà e dei suoi poteri; tuttavia, gli artefatti non sono limitati dalle regole relative ai normali oggetti magici.

È impossibile creare, disincantare o distruggere un artefatto tramite i mezzi normalmente previsti per gli altri oggetti magici. Anzi, la misura in cui i personaggi possono accedere agli artefatti dipende esclusivamente dal DM (come anche il periodo per cui possono rimanerne in possesso). Un personaggio può mettersi alla ricerca di un particolare artefatto la cui esistenza potrebbe essere accertata o possibile, ma soltanto il DM può decidere se riuscirà ad acquisire o meno l'artefatto in questione.

Allo stesso modo, un personaggio potrebbe condurre ricerche per trovare un modo di distruggere un artefatto noto, se la distruzione di quell'artefatto rientra nei piani del DM per la campagna. Per distruggere un artefatto dovrebbe essere necessario uno sforzo straordinario: gli artefatti normalmente sono immuni a tutte le forme di danno e a qualsiasi alterazione indesiderata della loro forma; inoltre, ogni artefatto può essere distrutto soltanto in un unico modo. Ad esempio, il DM potrebbe decidere che per distruggere l'*Occhio di Vecna*, un personaggio debba scagliarsi (assieme all'*Occhio* installato nel suo teschio) nel Crepaccio di Pyradon, un baratro infuocato nelle profondità del Caos Elementale. La *Mano di Vecna*, tuttavia, potrebbe sopravvivere a quella sorte e potrebbe richiedere che il suo proprietario la recida dal proprio braccio usando la spada dello stesso dio defunto i cui teschi sormontano la *Bacchetta di Orcus*.

Limiti all'uso degli artefatti

Gli artefatti non contano come oggetti magici al fine di utilizzare i loro poteri giornalieri. In altre parole, l'uso del potere giornaliero di un artefatto non richiede l'uso di un potere giornaliero di un oggetto magico e non conta ai fini di determinare quel limite.

Comportamento degli artefatti

Gli artefatti sono senzienti, anche se non è detto che debbano dimostrarsi comunicativi, e sono mossi da motivazioni personali. Sotto molti aspetti, funzionano proprio come i personaggi non giocanti. Un artefatto collabora con il suo proprietario soltanto finché le sue azioni si accordano con gli obiettivi e la natura dell'artefatto.

La descrizione di ogni artefatto contiene una lista dei suoi obiettivi e alcune note di interpretazione relative alla sua personalità. Alcuni artefatti sono di natura maligna e cercano di corrompere i loro portatori, mentre altri cercano di incitare il portatore a compiere grandi gesta di eroismo.

Inoltre, i poteri di un artefatto cambiano in base al suo atteggiamento o al suo collegamento con l'attuale proprietario. Quando il portatore compie azioni concordanti con gli obiettivi dell'artefatto, esso diventa più potente, ma quando il portatore agisce contro i voleri dell'artefatto, i suoi poteri diminuiscono. La mentalità di un artefatto è indicata dal suo punteggio di concordanza.

Concordanza

Il punteggio di concordanza di un artefatto misura l'atteggiamento dell'artefatto nei confronti del suo portatore. Il valore può variare da 0 (infuriato) a 20 (compiaciuto).

Quando un personaggio entra in possesso di un artefatto, esso parte con una concordanza pari a 5. (La razza, la classe o altri tratti del personaggio potrebbero modificare la concordanza iniziale.) Varie azioni ed eventi potrebbero aumentare o diminuire questo punteggio, fintanto che il personaggio rimane in possesso dell'artefatto. Quando l'artefatto gradisce le azioni del portatore, la sua concordanza aumenta. Quando il portatore agisce in modo contrario ai desideri dell'artefatto, la sua concordanza diminuisce.

Il portatore è al corrente dei fattori che alterano la concordanza: rientra negli interessi dell'artefatto informare il portatore dei suoi desideri e delle sue aspettative. Tuttavia, il punteggio di concordanza dell'artefatto dovrebbe rimanere un segreto: il DM dovrebbe informare il giocatore soltanto dei cambiamenti delle proprietà o dei poteri dell'artefatto. Il giocatore non dovrebbe nemmeno sapere quanto l'artefatto è vicino a cambiare il suo atteggiamento.

CONCORDANZA

Punteggio	Atteggiamento dell'artefatto
16-20	Compiaciuto
12-15	Soddisfatto
5-11	Normale
1-4	Insoddisfatto
0 o meno	Infuriato

Passare oltre

A prescindere dalla loro natura, tutti gli artefatti hanno un tratto comportamentale in comune: prima o poi, passano oltre. Quando un personaggio acquisisce l'*Ascia dei Signori dei Nani*, si rende conto istintivamente che, come tutti gli eroi e i nemici che hanno impugnato l'artefatto prima di lui, il suo possesso di quell'oggetto sarà soltanto temporaneo.

Ogni artefatto persegue i propri obiettivi personali. Quando un portatore ha fatto progredire a sufficienza gli obiettivi dell'artefatto o si è dimostrato un caso

Gli artefatti e l'RPGA

L'uso degli artefatti non è consentito negli eventi RPGA, a meno che non sia l'evento stesso a consentire l'uso dell'artefatto. Se un personaggio ottiene l'uso di un artefatto durante un evento RPGA, l'artefatto in questione "passa oltre" automaticamente alla fine dell'avventura; il personaggio non può tenerlo per un evento futuro.

disperato, l'artefatto passa oltre. Per alcuni livelli, le intenzioni dell'artefatto possono diventare parte della trama del DM e delle possibili imprese dei PG. Il DM dovrà prevedere alcuni modi che consentano all'artefatto di uscire di scena prima di consentire a un personaggio di entrarne in possesso.

Come regola orientativa, il DM dovrebbe lasciare un personaggio in possesso di un artefatto per un periodo compreso tra uno e tre livelli di gioco. Naturalmente è possibile fare delle eccezioni, ma in genere questo è l'ammontare di tempo più appropriato per consentire a un artefatto specifico di svolgere un ruolo negli eventi della campagna.

Un artefatto passa oltre soltanto quando il DM lo decide. Un'impresa particolarmente impegnativa potrebbe richiedere un'uscita di scena grandiosa dell'artefatto in questione: forse è necessario distruggerlo per portare a termine l'impresa, o forse l'atto finale di uccidere il campione malvagio priva l'artefatto dei suoi poteri, o ancora l'artefatto decide di recarsi verso altri luoghi e di perseguire altri obiettivi. Naturalmente, non è detto che tutte le uscite di scena debbano essere eroiche: un nemico potrebbe trafugare l'artefatto e utilizzarlo per i suoi scopi, oppure la malvagità dell'artefatto potrebbe spingere i personaggi a decidere di distruggerlo.

Quando un artefatto decide di andarsene, passa oltre nella maniera più appropriata alla sua natura, al suo atteggiamento e alla trama della campagna. Un artefatto benevolo, come ad esempio l'*Ascia dei Signori dei Nani*, solitamente sceglie un momento tranquillo per prendere congedo. Se il suo atteggiamento è positivo, attende che il portatore acquisisca il livello successivo, gli dice addio con affetto e gli augura buona fortuna per le avventure successive. Se il suo atteggiamento è negativo, scompare al termine dell'incontro attuale e comunica la sua delusione al portatore al momento della partenza.

Un artefatto malevolo, come ad esempio l'*Occhio di Vecna*, non si fa alcuno scrupolo ad abbandonare il proprietario nel momento più inopportuno possibile (ad esempio strappandosi dall'orbita del portatore nel bel mezzo di un combattimento).

Capire un artefatto

Ancora più di qualsiasi altro oggetto magico, un artefatto è una parte del mondo: la sua storia si lega alla storia e alle leggende delle ere antiche e forse anche agli eventi del futuro più remoto. Questo capitolo descrive quattro esempi di artefatti; i supplementi e le guide delle campagne future ne includeranno altri. Per capire il funzionamento di un artefatto e il suo posto nel mondo di gioco, il DM deve riflettere sui seguenti punti.

1. Cos'è e cosa desidera? Ogni artefatto ha una personalità e un obiettivo ben determinato. Non è necessario creare una storia complicata al riguardo, specialmente se i giocatori non avranno modo di scoprire tale storia nel corso del gioco. Ma sarà bene almeno stabilire come l'artefatto comunica e cosa dice, trattandolo come un personaggio non giocante vero e proprio e usando gli stessi tratti distintivi e le potenzialità solitamente riservate ai PNG.

2. Modificatori di concordanza: Ogni artefatto possiede da uno a tre modificatori positivi e da uno a tre modificatori negativi che corrispondono alla sua personalità e ai suoi obiettivi. La concordanza di ogni artefatto aumenta di 1d10 quando il portatore acquisisce un livello. Altri modificatori positivi potrebbero includere il completamento di un'impresa per conto di un individuo o un gruppo particolare (una religione o un'organizzazione di altro tipo, l'erede di un determinato lignaggio e così via), o l'eliminazione di un particolare tipo di nemico. I modificatori negativi possono includere qualsiasi comportamento che l'artefatto disapprovi, il rifiuto di obbedire ai suoi comandi o l'incontro con qualcuno che l'artefatto potrebbe considerare un portatore migliore.

3. Assegnare degli effetti a ogni atteggiamento. Gli artefatti solitamente hanno proprietà e poteri che funzionano allo stesso modo, a prescindere dalla loro attuale concordanza con il portatore. Questi effetti sono paragonabili ad altri oggetti magici del livello dell'artefatto: un bonus di potenziamento analogo (nel caso in cui l'artefatto sia un'arma, un'armatura o un amuleto) e altri poteri e proprietà in linea con i poteri del personaggio.

Tuttavia, i più grandi poteri di un artefatto vengono concessi soltanto a quei portatori di cui l'artefatto si fida. Mano a mano che la concordanza tra l'artefatto e il suo portatore aumenta, l'artefatto diventa più potente. I suoi poteri maggiori possono superare perfino le capacità più potenti del personaggio in questione, anche se è raro che il suo potere migliore sia superiore di cinque livelli al livello del personaggio.

D'altro canto, quando l'atteggiamento di un artefatto peggiora, esso diventa meno potente. I suoi poteri e le sue proprietà diventano meno efficaci, esso applica penalità volte a incoraggiare (o a scoraggiare) particolari comportamenti o cerca attivamente di danneggiare il suo portatore o i suoi alleati.

Un portatore può sempre utilizzare i poteri standard di un artefatto (a meno che l'atteggiamento dell'artefatto in questione non specifichi altrimenti). I poteri concessi dall'atteggiamento di un artefatto, d'altro canto, sono disponibili soltanto finché l'artefatto mantiene un punteggio di concordanza pari o superiore a quello indicato.

L'Ascia dei Signori dei Nani

L'*Ascia* è adatta a personaggi di livello epico.

Ascia dei Signori dei Nani — Livello Epico

L'Ascia dei Signori dei Nani, uno dei cinque oggetti donati da Moradin ai primi nani, appare nei momenti più critici, spesso nelle mani di un campione destinato a salvare il popolo nanico.

L'*Ascia dei Signori dei Nani* è un'*ascia bipenne tonante* +5 dotata dei seguenti poteri e capacità.

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +5d6 danni, o +5d10 danni contro le creature di taglia superiore alla Media.

Proprietà: Questa arma infligge 2d10 danni extra contro le creature di taglia superiore alla Media.

Proprietà: Il personaggio può lanciare l'*Ascia* come arma da lancio pesante (gittata 5/10). Tornerà nella sua mano dopo il lancio come normalmente accade per tutte le armi magiche da lancio.

Proprietà: Il personaggio può parlare e capire il linguaggio Nanico e leggere la scrittura Davek.

Potere (Giornaliero ✦ Divino, Guarigione): Azione standard. Il personaggio può usare interdizione alla morte (paladino 16).

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un nemico con l'Ascia. Il nemico cade a terra prono. Nello spazio del nemico e in tutti i quadretti entro 2 quadretti da quello spazio si aprono delle crepe che frantumano il terreno fino a farne un tratto di detriti, rendendolo terreno difficile fino alla fine dell'incontro. Il personaggio e i suoi alleati possono attraversare questo terreno come se fosse terreno normale.

Obiettivi dell'Ascia dei Signori dei Nani

- Aiutare i nani a prosperare e a preservare le loro antiche tradizioni.
- Impartire ai goblin e (specialmente) ai giganti le morti che si meritano.
- Fungere da fonte di ispirazione per la gente d'onore di ogni luogo.

Interpretare l'Ascia dei Signori dei Nani

L'*Ascia dei Signori dei Nani* è taciturna, perfino per i parametri delle armi senzienti risalenti ai tempi più antichi. Comunica attraverso comandi secchi che soltanto il suo portatore è in grado di udire, e lo incita a combattere contro qualsiasi gigante che incontri; se questo onore le viene negato, diventa rapidamente corrucciata.

Concordanza

Punteggio di partenza	**5**
Il proprietario acquisisce un livello	**+1d10**
Il proprietario è un nano	**+2**
Il proprietario porta a termine un'impresa assegnatagli dalle autorità naniche	**+1**
Il proprietario uccide un gigante (massimo 1 volta al giorno)	**+1**
Il proprietario o un suo alleato attaccano un nano (massimo 1 volta per incontro)	**-2**
Il proprietario disobbedisce a una direttiva delle autorità naniche	**-2**

Compiaciuta (16-20)

"Migliaia di antenati nanici hanno guidato questa lama lungo il suo cammino. Io sono soltanto l'ultimo di una lunga serie ininterrotta di campioni."

L'*Ascia* è chiaramente in sintonia con il suo portatore a questo punto; assieme agiscono secondo il volere dei nani.

Il bonus di potenziamento dell'*Ascia* aumenta a +6.
Critico: +6d6 danni, o +6d10 contro le creature di taglia superiore alla Media.
Proprietà: Questa arma infligge 3d10 danni extra contro le creature di taglia superiore alla Media.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio invoca un'*aura di tuono* (aura 1) che permane fino alla fine del suo turno successivo. Qualsiasi nemico che inizi il suo turno entro l'aura subisce 15 danni da tuono e cade a terra prono.
Speciale: Un esarca o un angelo al servizio di Moradin potrebbe di tanto in tanto emergere dall'*Ascia* per fornire al personaggio indicazioni profetiche o assegnargli un'impresa da compiere. Non combatterà per conto del personaggio.

Soddisfatta (12-15)

"Tremate di paura, giganti! Quest'Ascia ha versato il sangue dei vostri feroci antenati."

Il portatore si è dimostrato un degno rappresentante dei nani e l'*Ascia* esegue il volere del portatore, fintanto che questi rimane degno della sua fiducia.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio può curarsi e recuperare un ammontare di punti ferita come se avesse utilizzato un impulso curativo.

Normale (5-11)

"L'Ascia esige che io sia fedele ai nani."

L'*Ascia* si dimostra riservata e prudente nei confronti di un nuovo portatore, fintanto che il personaggio non dimostra il suo valore e la sua lealtà.

Insoddisfatta (1-4)

"Sto deludendo l'Ascia... e i nani."

Il portatore combatte contro i nani o disobbedisce alle loro legittime autorità, e l'*Ascia* non ne è contenta. Se il portatore non agisce in modo diverso, l'*Ascia* se ne andrà presto.

Speciale: Il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni contro qualsiasi creatura che non sia un goblin o un gigante. Tale penalità si applica sia che il personaggio stia usando l'*Ascia*, sia che la stia soltanto impugnando.

Infuriata (0 o meno)

"L'ho delusa... L'Ascia è adirata."

Il portatore non soddisfa le aspettative dell'*Ascia*; l'arma non rimarrà in suo possesso a lungo.

Il bonus di potenziamento dell'*Ascia* scende a +4.
Critico: +4d6 danni, o +4d10 danni contro le creature di taglia superiore alla Media.
Proprietà: Questa arma infligge 2d10 danni extra contro le creature di taglia superiore alla Media.
Speciale: Il personaggio subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni contro qualsiasi creatura che non sia un goblin o un gigante. Tale penalità si applica sia che il personaggio stia usando l'*Ascia*, sia che la stia soltanto impugnando.

Passare oltre

"L'Ascia dice che c'è bisogno di lei altrove, ora."

L'*Ascia* vuole andare dove può essere più utile, e prima o poi saprà che c'è maggiore bisogno di lei nelle mani di qualcun altro. Quando il personaggio acquisisce un livello successivo, l'*Ascia* scompare: la sua volontà e le sue altre capacità si recano in altre terre, in attesa di essere rinvenute da un altro eroe. Se l'*Ascia* è quanto meno soddisfatta, lascia dietro di sé un'*ascia bipenne tonante* +6 che il campione può impugnare al suo posto.

WAYNE ENGLAND

La Cotta Invulnerabile di Arnd

La *Cotta Invulnerabile* è adatta a personaggi oltre la metà del rango eroico.

La Cotta Invulnerabile di Arnd — Livello Eroico

Questa scintillante cotta di maglia apparteneva a un povero chierico di Kord che lottò per liberare il suo villaggio dalle grinfie di un tirannico barone. La Cotta Invulnerabile di Arnd, pervasa dallo spirito combattivo e dalla forza sacra del chierico, cerca di riconquistare la gloria del passato.

La *Cotta Invulnerabile di Arnd* è una *cotta di maglia* +2.

Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza all'acido 5, resistenza al fuoco 5, e resistenza al fulmine 5.

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri salvezza.

Potere (A volontà ✦ Arma, Divino): Azione standard. Il personaggio può utilizzare *colpo valoroso* (paladino 1).

Potere (A volontà): Azione minore. Il personaggio può cambiare una qualsiasi delle resistenze conferite dall'armatura in uno dei seguenti tipi di danni: acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, psichico o radioso. Quella particolare resistenza rimarrà cambiata finché il personaggio non userà di nuovo il potere per cambiarla ancora.

Potere (A volontà): Azione minore. Il personaggio può trasformare la *Cotta Invulnerabile* in una corazza di piastre, una corazza di scaglie o una cotta di maglia.

Potere (Incontro ✦ Guarigione): Azione minore. Il personaggio può utilizzare un impulso curativo.

Obiettivi della Cotta Invulnerabile di Arnd

- ✦ Associarsi a un eroe che sarà ricordato nelle leggende.
- ✦ Mettersi alla prova prendendo parte a minacce e sfide sempre più impegnative.
- ✦ Spodestare i tiranni.

Interpretare la Cotta Invulnerabile di Arnd

La *Cotta Invulnerabile* esulta dinanzi al pericolo, quindi esorta il portatore ad affrontare rischi sempre maggiori. La *Cotta Invulnerabile* non è soddisfatta finché il portatore non si getta a capofitto nella battaglia. La pianificazione e la strategia non sono ai primi posti tra le priorità dell'artefatto. La *Cotta Invulnerabile* non comunica con il suo portatore, ma gli trasmette le sue emozioni, quindi il proprietario si sente euforico in battaglia e si dispera dinanzi a una sconfitta.

CONCORDANZA

Punteggio di partenza	5
Il proprietario acquisisce un livello	+1d10
Il proprietario viene pubblicamente elogiato per avere completato un'impresa maggiore	+1
Il proprietario sconfigge un nemico superiore di tre o più livelli al proprio (massimo 1 volta al giorno)	+1
Il proprietario scende a 0 punti ferita in battaglia	-1
Il proprietario fugge dal combattimento	-1

Compiaciuta (16-20)

"Non c'è limite alle gesta temerarie che possiamo compiere."

La *Cotta Invulnerabile di Arnd* è entusiasta di avere un tale eroe da proteggere. Inizia a risplendere letteralmente di orgoglio, proiettando costantemente luce fioca entro un raggio di 2 quadretti.

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza all'acido 10, resistenza al fuoco 10 e resistenza al fulmine 10. Queste resistenze si sostituiscono alle resistenze normalmente concesse dall'artefatto.

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +5 alla difesa di Volontà contro gli effetti di paura.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio invoca un'aura di coraggio (aura 2) che permane fino alla fine del suo turno successivo. Il personaggio e un suo alleato all'interno dell'aura ottengono un bonus di +5 ai tiri per colpire.

Soddisfatta (12-15)

"Siamo destinati a compiere grandi cose."

La *Cotta Invulnerabile di Arnd* è compiaciuta dal coraggio e dalla determinazione del portatore, quindi impiega una maggior parte del suo potere per incitarlo alla gloria.

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla difesa di Volontà contro gli effetti di paura.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio ottiene 1 punto azione.

Normale (5-11)

"La gloria non aspetta nessuno... dobbiamo afferrarla per la gola!"

La *Cotta* desidera che il portatore si esponga al pericolo e lo incita a compiere azioni audaci.

Insoddisfatta (1-4)

"Non è ancora finita... posso ancora redimermi!"

Speciale: Il personaggio subisce una penalità di -2 a tutte le difese contro le creature il cui livello è pari o inferiore al proprio.

Infuriata (0 o meno)

"Non sono degno di questa splendida armatura."

La *Cotta* considera il suo portatore un codardo e lo incita a trovare qualcun altro che sia più meritevole di indossarla.

Il bonus di potenziamento alla CA dell'artefatto scende a +1.

Speciale: Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le difese contro le creature di livello pari o inferiore al proprio.

Passare oltre

"I nostri nomi vivranno nelle leggende."

La *Cotta Invulnerabile* riconosce che l'audacia del suo portatore non ha più bisogno di altri incoraggiamenti.

Quando il portatore acquisisce il livello successivo, la *Cotta Invulnerabile* si polverizza in un cumulo di *residuum* del valore di 5.000 mo. La sua magia e la sua volontà appaiono altrove nel mondo, infuse in una nuova armatura.

Inoltre, il portatore acquisisce un bonus permanente di +1 alle prove di Diplomazia e di Intimidire. Anche coloro che non sono al corrente delle sue gesta percepiscono un'aura di grandezza attorno a lui... un effetto residuo della *Cotta*.

Se la *Cotta Invulnerabile* passa oltre perché è insoddisfatta del portatore, infligge al portatore una penalità permanente di -1 alle prove di Diplomazia e Intimidire e si sbriciola in un cumulo di polvere di nessun valore.

La Mano di Vecna

La *Mano* è adatta a personaggi oltre la metà del rango leggendario.

La *Mano di Vecna* non fa nulla finché qualcuno non la attacca al moncherino di un braccio. Tagliarsi una mano per lasciare il posto alla Mano di Vecna infligge danni pari alla metà del totale massimo dei punti ferita di un personaggio. Una volta installata, la *Mano di Vecna* diventa parte del corpo del suo possessore. Mantiene il suo aspetto macabro, ma funziona esattamente come una mano normale.

La Mano di Vecna — Livello Leggendario

La Mano di Vecna, una delle due reliquie lasciate da Vecna prima di ascendere allo status di divinità, è una mano sinistra annerita e mummificata, gelida al tocco. Contiene un rimasuglio del potere mortale di Vecna: un potere accanitamente devoto alla causa del male.

Zona oggetto: Mani

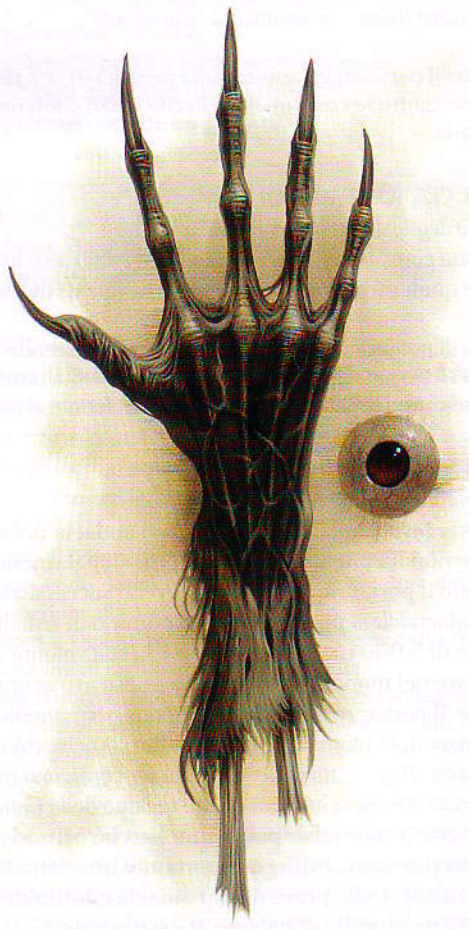
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Atletica.

Proprietà: Quando il personaggio usa il potere di attacco conferito dalla *Mano*, può usare il suo punteggio di caratteristica fisica più alto (Forza, Costituzione o Destrezza) per quell'attacco, a prescindere dal punteggio di caratteristica normalmente previsto da quel potere.

Potere (A volontà ✦ Arcano, Strumento): Azione standard. Il personaggio può utilizzare *stretta diabolica* (warlock 1).

Potere (Incontro ✦ Arcano, Strumento): Azione standard. Il personaggio può utilizzare *segno della malasorte* (warlock 7).

Potere (Incontro): Azione di movimento. Il personaggio può utilizzare *arrampicata del ragno* (warlock 6).



Obiettivi della Mano di Vecna

- ✦ Ricongiungersi all'*Occhio di Vecna*.
- ✦ Diffondere il culto di Vecna nel mondo.
- ✦ Strappare i segreti a coloro che li custodiscono, per poi usarli come armi di tradimento.
- ✦ Essere installato in un potente portatore vivente, possibilmente un possente fruitore di magia arcana.

Interpretare la Mano di Vecna

La *Mano di Vecna* può muoversi indipendentemente per comunicare, a prescindere dai desideri del suo proprietario, usando uno strano linguaggio gestuale che soltanto il personaggio a cui è stata attaccata la *Mano* può capire. Quando la mano non è attaccata, la sua capacità di comunicare diventa più limitata. Quando un personaggio umanoide la tocca, la *Mano* prende vita, cercando di graffiare la mano sinistra della creatura che l'ha toccata. Allo stesso tempo, il personaggio si sente pervaso da un flusso di potere, accompagnato dalla sensazione di essere in procinto di soddisfare i suoi desideri più grandi.

Concordanza

Finché il suo proprietario non si attacca la *Mano* al braccio, l'artefatto non ha alcun punteggio di concordanza e il portatore non ottiene nessuno dei suoi poteri o delle sue proprietà.

Punteggio di partenza	**5**
Il proprietario acquisisce un livello	**+1d10**
Il proprietario può lanciare almeno un incantesimo arcano	**+2**
Il proprietario si installa l'*Occhio di Vecna*	**+2**
Il proprietario tradisce un caro amico in circostanze estreme	**+1**
Il proprietario estorce un segreto importante a un prigioniero	**+1**
Il proprietario o un suo alleato uccidono una creatura non morta (massimo 1 volta per incontro)	**-2**
Il proprietario passa 8 ore in presenza di un incantatore arcano di livello superiore al suo (massimo 1 volta al giorno)	**-2**

Compiaciuta (16-20)

"Io e la Mano siamo una cosa sola."

La *Mano di Vecna* è compiaciuta del suo ospite... per il momento. Si sforza di promuovere gli obiettivi di Vecna nel mondo, certa di avere trovato un veicolo efficace con cui realizzare le sue ambizioni.

Proprietà: Il bonus di oggetto della *Mano* alle prove di Atletica aumenta a +5.

Proprietà: Il personaggio subisce una penalità di -5 alle prove di Diplomazia.

Potere (Giornaliero ✦ Arcano): Azione minore. Il personaggio invoca un'*aura di morte* (aura 10) che perdura fino alla fine del suo turno successivo. Finché l'aura è attiva, i nemici che vi entrano o iniziano il turno al suo interno subiscono 10 danni necrotici. Ogni volta che un nemico subisce danni in questo modo, il personaggio si cura di 10 punti ferita.

Soddisfatta (12-15)

"Mi basta allungare questa Mano per ottenere tutto il potere che voglio."

La *Mano di Vecna* è sufficientemente compiaciuta dal suo ospite, ma continua a cercarne uno migliore. Per ora si accontenta di servire il suo ospite, ma di tanto in tanto agisce di sua iniziativa, per ricordargli chi è che comanda veramente. Ad esempio, il portatore potrebbe

svegliarsi nel cuore della notte con la *Mano* stretta attorno alla propria gola.

Proprietà: Il bonus di oggetto della *Mano* alle prove di Atletica aumenta a +3.
Proprietà: Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove di Diplomazia.
Potere (Incontro ✦ Arcano, Necrotico, Strumento): Azione standard. Il personaggio può lanciare una sfera di energia necrotica dalla *Mano* (emanazione ad area 1 entro 10 quadretti). Effettua l'attacco con il suo punteggio di caratteristica fisica migliore contro Riflessi. Se colpisce, infligge 2d10 + 5 danni necrotici e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina) a tutti i nemici entro l'emanazione.

Normale (5-11)

"Riesco a percepire il potere della Mano."

Non appena la *Mano* viene attaccata a un ospite, essa comunica frequentemente con lui, cerca di definire i termini del rapporto e di spiegare quali attività gradisce o detesta.

Insoddisfatta (1-4)

"La Mano non fa ciò che voglio io... fa ciò che vuole lei."

La *Mano di Vecna* crede che il suo ospite difficilmente possa soddisfare le sue ambizioni, quindi si dà da fare per cercare un portatore migliore. Ma è abbastanza malvagia da giocherellare con il suo ospite attuale nel frattempo, anche nelle situazioni più pericolose.

Proprietà: Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove di Diplomazia.
Speciale: Una volta al giorno, in qualsiasi momento, la *Mano* può decidere di far cadere ciò che impugna e tentare di soffocare il personaggio. La *Mano* effettua un attacco speciale contro la difesa di Tempra del personaggio, tirando 1d20 + il livello del personaggio. Se l'attacco colpisce, il personaggio è frastornato (tiro salvezza termina). Finché non supera il tiro salvezza, il personaggio non può usare la *Mano* per attaccare, manipolare gli oggetti o usare i poteri della *Mano*.

Solitamente la *Mano* cerca all'inizio di sfidare il suo ospite in una situazione priva di rischi, nel tentativo di dimostrare chi è che comanda. Da quell'avvertimento in poi, considera lecita ogni mossa.

Infuriata (0 o meno)

"Strappatemela via! State lontani da lei!"

A questo punto, la *Mano di Vecna* è ai ferri corti con il suo possessore, e desidera soltanto torturarlo prima di passare oltre e di trovare un portatore più accettabile.

Proprietà: Il personaggio subisce una penalità di -5 alle prove di Diplomazia.
Speciale: Una volta per incontro, in qualsiasi momento, la *Mano* può decidere di far cadere ciò che impugna e tentare di soffocare il personaggio. La *Mano* effettua un attacco speciale contro la difesa di Tempra del personaggio, tirando 1d20 + il livello del personaggio. Se l'attacco colpisce, il personaggio è frastornato (tiro salvezza termina). Finché non supera il tiro salvezza, il personaggio non può usare la *Mano* per attaccare, manipolare gli oggetti o usare i poteri della *Mano*.
Speciale: Ogni volta che un attacco del personaggio manca, esiste una probabilità del 25% che la *Mano* usi *stretta diabolica* contro un alleato del personaggio entro la gittata dell'incantesimo (determinato casualmente dal DM).

Passare oltre

"Io sono Vecna."

La *Mano di Vecna* consuma il suo proprietario, annientandone il corpo e la mente. Il personaggio muore istantaneamente e il suo corpo si sbriciola in polvere. Anche se il personaggio viene rianimato dalla morte, il suo braccio rimarrà comunque un moncherino, per ricordargli di avere posseduto per breve tempo la *Mano*. La *Mano* si riunisce al suo proprietario originario, lo stesso Vecna, che acquisisce immediatamente tutte le conoscenze dell'ultimo portatore e assapora i segreti recuperati in questo modo. Col tempo, Vecna invia di nuovo la *Mano* nel mondo per recuperare altri segreti dai personaggi arcani più sprovveduti o avidi.

Se il portatore della *Mano* possiede anche l'*Occhio di Vecna*, anche quell'artefatto fa ritorno al dio.

L'Occhio di Vecna

L'*Occhio* è adatto a personaggi di livello leggendario.

L'*Occhio di Vecna* non fa nulla finché non viene installato permanentemente in un'orbita vuota. Rimuovere un occhio per fare spazio all'*Occhio di Vecna* è una macabra procedura che infligge danni pari al triplo del valore di un impulso curativo del personaggio. Questi punti ferita possono essere recuperati soltanto dopo che il personaggio si è sottoposto a un riposo esteso. Una volta installato, l'*Occhio di Vecna* diventa parte del corpo del suo proprietario e funziona come un occhio normale (anche se mantiene il suo aspetto insolito).

L'Occhio di Vecna Livello Leggendario

L'Occhio di Vecna, una delle due reliquie lasciate da Vecna prima della sua ascensione allo status di divinità, è un occhio rosso imbalsamato che pulsa come se fosse vivo, ma rimane gelido al tocco. Contiene un rimasuglio del potere mortale di Vecna: un potere accanitamente devoto alla causa del male.

Zona oggetto: Testa
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di Arcano, Intuizione e Percezione.
Proprietà: L'*Occhio* conferisce scurovisione al personaggio.
Proprietà: Quando il personaggio utilizza un potere di attacco concesso dall'*Occhio*, può usare il suo punteggio di caratteristica mentale più alto (Intelligenza, Saggezza o Carisma) per l'attacco, a prescindere dal normale punteggio di caratteristica previsto per quel potere.
Potere (A volontà ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento): Azione standard. Il personaggio può usare *sguardo penetrante* (warlock 1).
Potere (Incontro ✦ Arcano, Illusione, Psichico, Strumento): Azione standard. Il personaggio può usare *disturbare la mente* (warlock 7).
Potere (Giornaliero ✦ Arcano): Azione standard. Il personaggio può usare *occhio del warlock* (warlock 16).

Obiettivi dell'Occhio di Vecna

- ✦ Ricongiungersi alla *Mano di Vecna*.
- ✦ Diffondere il culto di Vecna nel mondo.
- ✦ Strappare i segreti a coloro che li custodiscono, per poi usarli come armi di tradimento.
- ✦ Essere installato in un potente portatore vivente, possibilmente un possente fruitore di magia arcana.

Interpretare l'Occhio di Vecna

L'Occhio di Vecna comunica silenziosamente con il suo portatore, impartendogli vivide allucinazioni relative a ciò che esso desidera. All'inizio le visioni sono più sottili, ma con il passare del tempo diventano più macabre e dirette.

La capacità dell'*Occhio* di comunicare è più limitata quando esso non è installato in un'orbita vuota. Coloro che detengono l'occhio senza installarlo hanno soltanto delle fugaci visioni di potere, del tipo più seducente per la loro personalità. Apprendono inoltre in modo chiaro cosa devono fare per acquisire il potere dell' *Occhio*.

Concordanza

Finché il portatore non installa l'*Occhio* nella propria orbita, l'artefatto non ha alcun punteggio di concordanza e il portatore non ottiene nessuno dei suoi poteri o delle sue proprietà.

Punteggio di partenza	5
Il proprietario acquisisce un livello	+1d10
Il proprietario può lanciare almeno un incantesimo arcano	+2
Il proprietario si attacca la *Mano di Vecna*	+2
Il proprietario tradisce un caro amico in circostanze estreme	+1
Il proprietario estorce un segreto importante a un prigioniero	+1
Il proprietario o un suo alleato uccidono una creatura non morta (massimo 1 volta per incontro)	-2
Il proprietario passa 8 ore in presenza di un incantatore arcano di livello superiore al suo (massimo 1 volta al giorno)	-2

Compiaciuto (16-20)

"Io e l'Occhio siamo una cosa sola."

L'*Occhio di Vecna* è compiaciuto del suo ospite... per il momento. Si sforza di promuovere gli obiettivi di Vecna nel mondo, certo di avere trovato un veicolo efficace con cui realizzare le sue ambizioni.

Proprietà: Il bonus dell'*Occhio* alle prove di Arcano, Intuizione e Percezione aumenta a +5.

Proprietà: Il personaggio subisce una penalità di -5 alle prove di Diplomazia.

Potere (Giornaliero ✦ Arcano, Strumento): Azione minore. Il personaggio invoca un'*aura della vista nitida* (aura 10) che perdura fino alla fine del suo turno successivo. Finché l'aura è attiva, il personaggio ottiene un bonus di +10 ai tiri per colpire, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica effettuate contro i bersagli entro l'aura.

Soddisfatto (12-15)

"L'Occhio...mi rivela molte cose."

L'*Occhio di Vecna* è sufficientemente compiaciuto dal suo ospite, ma continua a cercarne uno migliore. Per ora si accontenta di servire il suo ospite, ma di tanto in tanto gli invia una visione terrificante, per ricordargli chi è che comanda veramente.

Proprietà: Il bonus di oggetto dell'*Occhio* alle prove di Arcano, Intuizione e Percezione aumenta a +2.

Proprietà: Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove di Diplomazia.

Potere (Incontro ✦ Arcano, Necrotico, Strumento): Azione standard. Il personaggio può lanciare un raggio di energia necrotica dall'*Occhio*. Effettua l'attacco con il suo punteggio di caratteristica mentale migliore contro Tempra. Se colpisce, infligge 3d6 + 5 danni necrotici e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

Normale (5-11)

"Riesco a percepire il potere dell'Occhio."

Non appena l'*Occhio* viene installato in un ospite, esso comunica frequentemente con lui, cerca di definire i termini del rapporto e di spiegare quali attività gradisce o detesta.

Insoddisfatto (1-4)

"L'Occhio mi mostra delle cose... delle cose orribili."

L'*Occhio di Vecna* crede che il suo ospite difficilmente possa soddisfare le sue ambizioni, quindi si dà da fare per cercare un portatore migliore. Ma è abbastanza malvagio da giocherellare con il suo ospite attuale nel frattempo, anche nelle situazioni più pericolose.

Proprietà: Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove di Diplomazia.

Speciale: Una volta al giorno, in qualsiasi momento, l'*Occhio* induce una visione terrificante nella mente del suo portatore. L'*Occhio* effettua un attacco speciale contro la difesa di Volontà del personaggio, tirando 1d20 + il livello del personaggio. Se l'attacco colpisce, il personaggio è stordito (tiro salvezza termina).

Solitamente l' *Occhio* cerca all'inizio di indurre la visione in una situazione priva di rischi, nel tentativo di ottenere maggiore collaborazione dal suo proprietario. Ma non si fa scrupoli a indurre una visione anche nel bel mezzo di un combattimento.

Infuriato (0 o meno)

"Strappatelo via! Non lasciate che vi veda!"

A questo punto, l'*Occhio di Vecna* è ai ferri corti con il suo possessore, e desidera soltanto torturarlo prima di passare oltre e di trovare un portatore più accettabile.

Proprietà: Il personaggio subisce una penalità di -5 alle prove di Diplomazia.

Speciale: Una volta per incontro, in un qualsiasi momento, l'*Occhio* induce una visione terrificante nella mente del suo portatore. L'*Occhio* effettua un attacco speciale contro la difesa di Volontà del personaggio, tirando 1d20 + il livello del personaggio. Se l'attacco colpisce, il personaggio è accecato e stordito (tiro salvezza termina).

Speciale: Ogni volta che il personaggio effettua una prova di iniziativa all'inizio di un incontro, esiste una probabilità del 25% che l'*Occhio* usi *sguardo penetrante* contro uno dei suoi alleati entro la gittata dell'incantesimo (determinato casualmente dal DM).

Speciale: L'*Occhio* può parlare attraverso il personaggio ogni volta che questi è stordito o privo di sensi. Può usare la voce normale del personaggio o un sussurro sinistro e inspiegabilmente forte.

Passare oltre

"Io sono Vecna."

L'*Occhio di Vecna* consuma il suo proprietario, annientandone il corpo e la mente. Il personaggio muore istantaneamente e il suo corpo si sbriciola in polvere. Anche se il personaggio viene rianimato dalla morte, la sua orbita rimarrà sempre vuota, per ricordargli di avere posseduto per breve tempo l'*Occhio*. L'*Occhio* si riunisce al suo proprietario originario, lo stesso Vecna, che acquisisce immediatamente tutte le conoscenze dell'ultimo portatore e assapora i segreti recuperati in questo modo. Col tempo, Vecna invia di nuovo l'*Occhio* nel mondo per recuperare altri segreti dai personaggi arcani più sprovveduti o avidi.

Se il portatore dell'*Occhio* possiede anche la *Mano di Vecna*, anche quell'artefatto fa ritorno al dio.

LINGUAGGI

Il *Manuale del Giocatore* introduce dieci linguaggi parlati in tutto il mondo di D&D, assieme a sei alfabeti usati per le loro forme scritte. Il *Manuale dei Mostri* comprende informazioni sui linguaggi parlati e compresi dalle varie creature, anche se naturalmente qualche singolo caso potrebbe variare dalla norma.

Un universo dotato di soli dieci linguaggi potrebbe sembrare improbabile, ma è spiegabile nel contesto del mondo di D&D e rende il gioco più scorrevole.

Gli dèi usano il loro linguaggio personale, il Supernal, che condividono con i loro servitori angelici. Quando un dio o un angelo parla in Supernal, gli ascoltatori che non parlano il Supernal capiscono quanto viene detto come se chi parla stesse usando la loro stessa lingua. Se lo desiderano, gli dèi e gli angeli possono scegliere di camuffare il linguaggio utilizzato, ma in genere il Supernal è un linguaggio universale.

Quando gli dèi crearono le razze del mondo, ogni razza udì il Supernal in modo leggermente diverso, in base ai tratti fondamentali della propria natura. Da quei modi diversi di sentire nacquero i linguaggi fondamentali del mondo: il Comune per gli umani e gli halfling, l'Elfico per gli elfi e gli eladrin, il Goblin per le razze dei goblin, il Nanico per i nani e il Draconico per i draghi.

Anche i primordiali usavano un loro linguaggio, privo delle capacità speciali del Supernal. I titani e i giganti adottarono una versione degradata di questo linguaggio per le loro rispettive lingue; l'Abissale è invece una forma di Primordiale distorta e corrotta dal male che pulsa nel cuore dell'Abisso.

Questi linguaggi fondamentali si diffusero tra tutte le creature del mondo e su tutti i piani, modificati da varie inflessioni dialettali, ma senza subire altre alterazioni significative.

Le scritture seguono una logica analoga. Il Supernal e il Primordiale usano le loro forme scritte personali. Le razze civilizzate principali svilupparono varie scritture per fissare in forma scritta i linguaggi fondamentali: il Comune, le rune Davek per il Nanico, la scrittura Rellanic per l'Elfico e le lettere Iokharic per il Draconico. Il Goblin è l'unico linguaggio fondamentale del mondo che resta privo di una forma scritta, cosa dovuta alla natura brutale e barbarica della razza dei goblin. Il linguaggio Gigante usa le rune Davek dei nani, un'influenza dovuta al lungo periodo di servitù dei nani sotto i giganti.

Il Gergo delle Profondità è un linguaggio comparso nelle comunicazioni aliene del Reame Remoto e utilizzato dalle creature influenzate dall'energia di quel luogo, situato al di là del mondo e di tutti i piani. Utilizza l'alfabeto Rellanic in quanto i drow furono i primi a trascriverlo, dal momento che condividono gli antri del Sottosuolo con numerose creature aberranti.

Linguaggi nel gioco

La presenza di dieci soli linguaggi nel gioco mantiene il gioco scorrevole. È facile per un gruppo di avventurieri riuscire a padroneggiare quasi ogni linguaggio esistente; inoltre, le creature intelligenti incontrate tenderanno a parlare come minimo un briciolo di Comune. La conoscenza dei linguaggi consente ai gruppi di avventurieri di leggere le iscrizioni e i tomi in cui si imbattono nel corso delle loro avventure. Il rituale di 1° livello di Comprensione dei Linguaggi servirà a coprire le altre situazioni. In pratica, il linguaggio non dovrebbe mai costituire un problema all'interno del gioco... a meno che il DM non lo desideri.

I personaggi e i loro avversari possono usare i linguaggi come una specie di codice, parlando tra loro in un linguaggio che i nemici non possono capire. Un arrogante nobile eladrin potrebbe rifiutarsi di parlare in Comune e ignorare chiunque non sappia parlare l'Elfico. I goblin barbarici potrebbero non capire il Comune, e costringere i personaggi a trattare con loro in Goblin per discutere del rilascio dei prigionieri. Quando il DM usa i linguaggi in questo modo, deve assicurarsi che i personaggi che non possono partecipare non rimangano tagliati fuori troppo a lungo.

Gli alfabeti sono all'atto pratico indipendenti dai linguaggi. Così come i vari linguaggi del mondo reale fanno uso dello stesso alfabeto per trascrivere le varie parole, anche il Comune potrebbe essere scritto in Davek o in Rellanic, oltre che nell'alfabeto Comune. I personaggi potrebbero imbattersi in vecchi testi nanici scritti in rune Davek, ma in linguaggio Comune o in Abissale. Per decifrare un testo del genere sarebbe necessario padroneggiare entrambi i linguaggi.

Non è detto che i sei alfabeti base illustrati nel *Manuale del Giocatore* siano gli unici utilizzati nel mondo di gioco. Il DM potrebbe assegnare a un antico impero il proprio alfabeto personale, che nessuno dei giocatori conosce. Per decifrare un messaggio scritto in quel linguaggio potrebbe essere necessario risolvere un enigma simile a un messaggio cifrato (vedi pagina 83), costringendo i giocatori a determinare quali rune o caratteri corrispondono alle varie lettere dell'alfabeto "Comune".

Parole del potere

I linguaggi Supernal e Abissale sono linguaggi veri e propri, usati per comunicare, ma comprendono anche certe parole del potere, parole speciali le cui sillabe racchiudono la magia della creazione allo stato puro (nel caso del Supernal) o il male primordiale (nel caso dell'Abissale). I personaggi giocanti non possono conoscere questi linguaggi fin dall'inizio. Potrebbero col tempo imparare a comunicare in questi linguaggi, ma senza padroneggiare le parole del potere. I mortali che imparano il Supernal non ottengono la capacità di farsi capire universalmente quando parlano. Quei testi che contengono una o più parole del potere in questi due linguaggi potrebbero scatenare effetti potenti... inoltre, i tomi o le pergamene in questione potrebbero essere a loro volta degli artefatti.

CAPITOLO 10

Strumenti del DM

Il DM mette continuamente alla prova la sua immaginazione e la sua creatività per presentare nuove sfide ai suoi giocatori. In questo non è limitato nemmeno dalle regole degli incontri fornite in questo volume o dai tipi di mostri contenuti nel *Manuale dei Mostri*: la sua immaginazione ha il controllo completo su ciò che è possibile fare. Questo capitolo aiuta il DM a spingersi oltre le meccaniche di base e a padroneggiare definitivamente il gioco di D&D.

Personalizzare una campagna è una questione che richiede sia scienza che arte. Questo capitolo offre "pane per i denti" del DM a questo scopo: nuove regole per creare e modificare i mostri e le altre sfide. Il capitolo offre inoltre numerosi consigli su come lasciare libero spazio all'immaginazione senza sbilanciare il gioco. In fin dei conti, l'obiettivo finale è sempre quello di divertirsi!

Questo capitolo è composto dalle sezioni seguenti.

- **Personalizzare i mostri:** Gli strumenti necessari per modificare le capacità dei mostri esistenti o dotarli di ruoli specializzati e livelli di classe.
- **Creare i mostri:** Come creare i propri mostri personali, in aggiunta a quelli presenti nel *Manuale dei Mostri*.
- **Creare i PNG:** Come creare i personaggi non giocanti, i nemici e gli alleati più importanti. I PNG funzionano in modo molto simile ai personaggi giocanti, di cui usano le stesse classi e le stesse regole base.
- **Creare regole della casa:** Consigli su come personalizzare la campagna con regole di propria ideazione.
- **Dungeon casuali:** Queste regole consentono al DM di creare un'avventura al volo o di fornire punti di partenza da applicare a un dungeon costruito.
- **Incontri casuali:** Un metodo per generare nuove sfide istantaneamente... anche senza il Dungeon Master!

DAN SCOTT

Il *Manuale dei Mostri* fornisce al DM centinaia di nemici da utilizzare nelle sue avventure, ma tali mostri non sono gli unici a sua disposizione. Il DM può personalizzare i mostri esistenti per incrementare la loro utilità, renderli più forti, più deboli o semplicemente diversi.

Sia che desideri semplicemente far avanzare un ogre di qualche livello, sia che desideri trasformarlo in un berserker d'elite, questa sezione offre al DM gli strumenti che gli servono per alterare i mostri. Troverà anche le regole necessarie per assegnare a un mostro una classe, consentendogli in tal modo di attingere ai poteri di combattimento del *Manuale del Giocatore*.

È possibile utilizzare vari metodi per modificare un mostro esistente: cambiare il suo livello, fornirlo di equipaggiamento, alterare il suo aspetto o il suo comportamento e applicare un archetipo. Ognuno di questi metodi viene illustrato di seguito.

Aumentare o diminuire il livello

Aumentare il livello di un mostro è facile. È sufficiente incrementare i suoi tiri per colpire, le sue difese e la sua CA di 1 per ogni livello da aggiungere. Inoltre, per ogni due livelli si aumentano i danni inferti dai suoi attacchi di 1. Il mostro ottiene anche un certo ammontare di punti ferita extra a ogni livello, in base al suo ruolo (vedi la tabella "Statistiche dei mostri in base al ruolo," pagina 184).

Per diminuire il livello del mostro basta applicare il procedimento inverso. Per ogni livello sottratto, si riducono i tiri per colpire, le difese e la CA della creatura di 1 e si sottrae l'ammontare di punti ferita previsti dal suo ruolo. Inoltre, per ogni due livelli, i suoi danni vengono ridotti di 1.

Questo procedimento funziona bene quando il livello di un mostro va modificato di non più di cinque livelli. Nel caso di modifiche maggiori, il mostro cambia a tal punto che è preferibile partire con un'altra creatura che svolga il ruolo e appartenga al livello desiderato.

Aggiungere equipaggiamento

Il DM può dotare il mostro di ulteriore equipaggiamento per renderlo leggermente più impegnativo o per far giungere dei tesori nelle mani dei personaggi. L'equipaggiamento non dovrebbe essere casuale, ma dovrebbe seguire uno scopo ben preciso nella progettazione di un incontro. Il DM deve assicurarsi di includere tali oggetti nel tesoro globale che intende assegnare nel corso dell'avventura (Vedi "Tesoro," pagina 124).

Armatura: Quando il DM assegna un'armatura a un mostro, deve per prima cosa determinare se quell'armatura è abbastanza buona da migliorare la CA del mostro. Si parte dal bonus di armatura effettivo del mostro (che indica in che parte la CA della creatura è costituita dalla sua armatura e in che parte dalla sua pelle dura). Questo numero è pari alla sua CA meno 10, meno il valore più alto tra i modificatori di caratteristica di Intelligenza e di Destrezza. Se la creatura indossa un'armatura pesante, il modificatore di Destrezza o Intelligenza non va calcolato. Si sottrae il bonus di armatura effettivo dalla CA e poi si aggiunge il bonus della nuova armatura. Se la creatura è passata da un'armatura pesante a una leggera, può aggiungere alla sua CA anche il modificatore di caratteristica migliore tra quello di Intelligenza e quello di Destrezza.

Se la scheda delle statistiche della creatura non fa menzione di nessuna armatura, si usa il valore più alto tra la sua CA originale e la nuova CA determinata dall'aggiunta dell'armatura. La maggior parte delle creature dispone di una pelle naturalmente dura che fornisce un bonus di armatura alla CA. Se l'armatura indossata dalla creatura non è migliore della sua armatura naturale, allora la creatura userà il bonus fornito dalla sua armatura naturale. Le armature indossate, come ad esempio una cotta di maglia, e le armature naturali, come ad esempio il carapace di un insetto, non sono cumulative.

Ad esempio, un ogre selvaggio normalmente ha una Classe Armatura di 19 (si presume che indossi una rozza armatura di cuoio). Il suo bonus di armatura effettivo è +5 (19 - 10 - 4 [Des]). Assegnando all'ogre una cotta di maglia, la sua CA migliorerebbe di 1, salendo a 20, dal momento che il bonus di +6 dell'armatura è maggiore di 1 rispetto al bonus di armatura effettivo.

Oggetti magici: Un mostro dotato di oggetti magici può usare i poteri concessi da quegli oggetti.

Bonus di potenziamento: Un mostro beneficia di un bonus di potenziamento ai tiri per colpire, alle difese o alla CA soltanto se quel bonus è superiore alla sua soglia magica, come indicato nella tabella sottostante.

La soglia magica di un mostro è una rappresentazione astratta del suo equipaggiamento, del suo potere e della sua efficacia in generale contro i personaggi del suo livello. Se il DM fornisce al mostro un oggetto magico che conferisce un bonus ai tiri per colpire, ai tiri dei danni o alle difese, sottrarrà la soglia magica da quel bonus prima di applicarlo. Ad esempio, se il DM assegna a un ogre selvaggio di 8° livello un *randello pesante* +2, somma soltanto un bonus di +1 ai suoi tiri per colpire e ai suoi tiri dei danni, in quanto la sua soglia magica è +1.

SOGLIA MAGICA DEI MOSTRI

Livello del mostro	Soglia magica
1°-5°	+0
6°-10°	+1
11°-15°	+2
16°-20°	+3
21°-25°	+4
26°-30°	+5

Non va dimenticato che le statistiche di gioco di un mostro sono calibrate per risultare appropriate al suo livello. Quindi, alterare gli attacchi, le difese o i danni di un mostro è un'operazione molto simile a cambiarne il livello (vedi sopra). Il DM dovrebbe evitare la tentazione di assegnare semplicemente a tutti i mostri delle armi e delle armature migliori. Fornire tutti gli ogre selvaggi di una corazza di piastre e di *spadoni* +3 potrebbe sembrare un cambiamento ragionevole, ma ora ogni ogre possiede i valori di attacco, di difesa e di danno di mostri di livello superiore, cosa che rende la sfida assai più dura di un incontro con dei bruti di 8° livello.

Se il DM desidera dotare un mostro di oggetti che cambiano i suoi valori di attacco, di difesa o di danno di più di un punto, deve considerare tali alterazioni come parte della sua alterazione di livello. Ad esempio, gli ogre selvaggi in corazza di piastre e armati di *spadoni* +3 avranno la CA, i tiri per colpire e i tiri dei danni incrementati di tre punti rispetto al normale. Il risultato è qualcosa di molto simile a un mostro superiore di tre livelli (+3 a tutte le difese, +3 ai tiri per colpire e +1 ai danni), quindi tanto vale rendere quegli ogre selvaggi dei mostri di 11° livello e assegnare loro anche i punti ferita extra previsti dal caso, oltre che gli altri benefici.

Cambiamenti estetici

I personaggi si fanno strada tra le rovine ricoperte di vegetazione della città, ora infestata dagli yuan-ti, quando vengono assaliti da strani umanoidi arborei dalle lunghe braccia, in sella a vespe giganti. Cosa sono queste misteriose creature?

Questa tecnica è utile per tenere i giocatori sulle spine quando hanno ormai imparato a memoria il *Manuale dei Mostri*. Si usano le statistiche di un mostro, ma si altera completamente il suo aspetto al momento di descriverlo ai giocatori. È possibile apportare anche dei cambiamenti minori ai suoi poteri, alterando i tipi di danno o cambiando i dettagli delle armi (ad esempio, la sferzata di un tentacolo diventa una coda usata a mo' di frusta).

Archetipi

Un archetipo è come una ricetta con cui è possibile cambiare un mostro. Ogni archetipo fornisce una serie di istruzioni per modificare i punti ferita e le difese, e attribuisce alcuni poteri e capacità. È sufficiente scegliere un mostro e un archetipo, seguire le istruzioni indicate, e la creatura è pronta ad agire.

Questa sezione fornisce oltre una dozzina di archetipi per personalizzare i mostri. Gli archetipi **funzionali** adattano un mostro a svolgere un determinato scopo all'interno dell'avventura. Il DM può anche applicare un archetipo funzionale a un personaggio non giocante. Vedi "Creare i PNG," pagina 186, per ulteriori informazioni a riguardo.

Gli **archetipi di classe** consentono invece di applicare a un mostro i privilegi di una determinata classe del personaggio.

Archetipi multipli: Ognuno di questi archetipi è stato ideato per essere usato singolarmente, al fine di trasformare un mostro in un avversario d'elite. Tuttavia, è possibile trasformare un mostro standard in una creatura solitaria applicandovi due archetipi. Si segue la procedura di applicazione di ogni archetipo, uno dopo l'altro, ma si aggiungono i punti ferita bonus di un solo archetipo (a scelta del DM). Poi si raddoppia il totale dei punti ferita della creatura. Il bonus del mostro ai tiri salvezza aumenta di +5.

Il DM può anche trasformare un mostro d'elite in un mostro solitario applicandovi un archetipo, raddoppiando i suoi punti ferita e modificando il suo tiro salvezza come sopra indicato.

Questo metodo è rapido e facile, ma comporta dei rischi. Ad esempio, i punti ferita modificati del mostro potrebbero risultare inferiori a quelli di un tipico mostro solitario del suo ruolo e del suo livello. Una volta terminata la procedura, è consigliabile "collaudare" il mostro confrontandolo con le statistiche e le capacità di altri mostri di potenza analoga.

ARCHETIPI FUNZIONALI	ARCHETIPI DI CLASSE
Accolito demoniaco	Chierico
Adepto del gelo	Condottiero
Berserker selvaggio	Guerriero
Campione da battaglia	Ladro
Campione delle mummie	Mago
Cavaliere della morte	Paladino
Demagogo	Ranger
Devastatore	Warlock
Erede della fiamma	
Guardia del corpo	
Lich	
Maestro della morte	
Neofatato	
Ombra cacciatrice	
Signore delle mummie	
Signore dei vampiri	

Come consultare un archetipo

Un archetipo elenca i cambiamenti da apportare alle statistiche di un mostro e gli conferisce alcuni nuovi poteri e capacità. In generale, se un archetipo non altera una certa statistica, quella voce non compare nella lista.

Ogni archetipo elenca anche gli eventuali prerequisiti da soddisfare per poterlo applicare a un mostro. Alcuni possono essere applicati a qualsiasi creatura, mentre altri funzionano solamente su certi tipi di mostro o a certi ranghi di avventura.

Il mostro modificato mantiene tutti i suoi poteri e le sue capacità normali, tranne quelle che potrebbero sovrapporsi o entrare in conflitto con quelli conferiti dall'archetipo.

Di seguito viene usato come esempio l'archetipo del lich.

Lich

Prerequisiti: Livello 11, Intelligenza 13

Lich (non morto) — **Artigliere o Controllore d'elite** — PE Elite

Sensi Scurovisione
Difese +2 CA; +4 Tempra; +4 Volontà
Immunità malattie, veleni
Resistenza 5 + 1/2 livello necrotico
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione (controllore) o +6 per livello + punteggio di Costituzione (artigliere)
Rigenerazione 10. Se il lich subisce danni radiosi, la sua rigenerazione non funziona al suo turno successivo.

Poteri

Maestro di Incantesimi (minore; ricarica ⚄)
Il lich recupera l'uso di un potere a incontro già utilizzato.

Aura Necromantica (Necrotico) aura 5
Qualsiasi creatura vivente che entra nell'aura o vi inizia il suo turno subisce 5 danni necrotici.

Maestro Necrotico
Il lich può convertire qualsiasi suo potere di attacco in necrotico. La parola chiave del potere relativa all'energia diventa "necrotico", oppure un potere di attacco che normalmente non infliggerebbe danni da energia infligge invece danni necrotici.

Ogni archetipo inizia con un breve brano descrittivo che spiega la natura essenziale dell'archetipo, seguita da un paragrafo che illustra i tipi di creature o di classi a cui l'archetipo può essere applicato.

Prerequisito: Questa voce compare se il mostro deve soddisfare alcuni requisiti per acquisire l'archetipo, come ad esempio un tipo specifico o un livello minimo.

Le informazioni restanti vengono presentate in schede dalle statistiche simili a quella dei mostri, in modo da facilitarne l'applicazione alle statistiche del mostro già esistenti.

Ruolo: Il ruolo di combattimento del mostro è riportato nell'angolo in alto a destra dell'intestazione della scheda delle statistiche.

Tipo e parole chiave: La voce a sinistra della seconda linea dell'intestazione della scheda delle statistiche contiene queste informazioni. Se l'archetipo aggiunge una parola chiave al mostro, come ad esempio non morto, la parola chiave compare in questa sezione. Il mostro conserva tutte le parole chiave che già possedeva.

Sensi: Le capacità riportate a questa voce vanno aggiunte alla voce dei sensi del mostro.

Difese: La CA e le difese del mostro vanno modificate in base alle indicazioni fornite a questa voce.

Immunità/Resistenza/Vulnerabilità: Le voci e i valori indicati vanno aggiunti a quelli del mostro. Se il mostro possiede già una o più di queste capacità, usa il valore per lui più vantaggioso.

Tiri salvezza +2: Tutti mostri d'elite ottengono un bonus di +2 ai tiri salvezza.

Punti azione 1: Tutti i mostri d'elite ottengono 1 punto azione.

Punti ferita: Sommare il numero di punti ferita indicato per il nuovo ruolo del mostro, poi aggiungere il suo punteggio di Costituzione al nuovo totale dei punti ferita.

Poteri: Aggiungere i poteri indicati alla scheda delle statistiche del mostro, calcolando i valori dei danni e degli attacchi. Il livello di un potere di attacco solitamente dipende dal livello del mostro ed è indicato con "Livello + *n*", dove "Livello" è il livello del mostro e *n* è un numero da sommare a quel valore. Ai danni viene applicato un modificatore determinato da un punteggio di caratteristica, proprio come accade con i poteri di attacco dei personaggi.

CAPACITÀ DEI MOSTRI DUPLICATE O CONFLITTUALI

Quando il DM applica un archetipo a un mostro, non fa altro che aggiungere le capacità e i poteri dell'archetipo a quelle già possedute dal mostro. A volte, tuttavia, questi poteri e capacità contraddicono o riproducono altri poteri già esistenti. La regola base, in queste situazioni, prevede che i valori numerici delle capacità duplicate non siano cumulative. (Vedi "Bonus e penalità" a pagina 275 del *Manuale del Giocatore* per ulteriori informazioni.) Il mostro mantiene il valore a esso più favorevole.

Si usano i punti seguenti per risolvere le situazioni meno comuni.

- Se un mostro è dotato di vulnerabilità a un determinato tipo di danno e poi riceve un archetipo che gli conferisce resistenza o immunità a quello stesso tipo di danno, mantiene comunque la sua vulnerabilità. Ad esempio, se una creatura dotata di vulnerabilità 10 necrotico acquisisce resistenza 10 necrotico, finisce per non subire alcun danno da un attacco necrotico. Tuttavia, se un effetto la priva della sua resistenza al necrotico, rimane comunque vulnerabile ai danni necrotici.
- Se un archetipo conferisce a un mostro un potere a incontro che già possedeva, ora il mostro può usare quel potere due volte a incontro. È necessario tenere conto delle due capacità separatamente: quella conferita dall'archetipo potrebbe fare uso di un diverso requisito di ricarica, ad esempio.

ARCHETIPI FUNZIONALI

Gli archetipi funzionali adattano un mostro o un personaggio non giocante a una determinata funzione all'interno di un'avventura. Alcuni rappresentano i classici archetipi dei nemici, come ad esempio il maestro della morte che comanda orde di non morti. Altri aiutano un mostro a rivestire un ruolo utile all'interno dell'incontro, come ad esempio la guardia del corpo tiene a bada il gruppo mentre il suo padrone porta a termine il piano.

ACCOLITO DEMONIACO

Questo archetipo rappresenta i tetri sacerdoti di Orcus, i farneticanti cultisti di Demogorgon, i berserker sacri di Baphomet e i fedeli degli altri signori dei demoni. Un signore dei demoni deve infondere il suo potere personale in un accolito, al fine di rendere tali servitori particolarmente pericolosi.

"Accolito demoniaco" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi umanoide o bestia magica per rappresentare il capo di sacerdozio o di un culto demoniaco. Se applicato a un personaggio non giocante, questo archetipo funziona meglio con le classi del chierico, del mago e del warlock. Specialmente i chierici che hanno voltato le spalle agli dèi e si sono appellati al potere dei demoni sono candidati ideali a tale "benedizione".

Prerequisito: Umanoide o bestia magica

Accolito Demoniaco **Controllore d'elite (guida)**
Umanoide o bestia magica (demone) PE Elite

Difese +1 CA; +2 Tempra; +2 Volontà
Resistenza 5 (di un tipo a scelta) al 1° livello, 10 (di due tipi a scelta) all'11° livello, 15 (di tre tipi a scelta) al 21° livello
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione

Poteri

Scudo di Maestà Abissale aura 5
Gli alleati entro l'aura acquisiscono la resistenza o le resistenze dell'accolito demoniaco.

Potenza Abissale
L'accolito demoniaco ottiene un bonus di potere +2 ai tiri dei danni relativi ai suoi attacchi. Questo bonus aumenta a +4 all'11° livello e a +6 al 21° livello.

Consumare Anima (reazione immediata, quando un alleato entro 5 quadretti dall'accolito scende a 0 punti ferita)
L'accolito demoniaco recupera un ammontare di punti ferita pari alla metà del proprio livello.

ADEPTO DEL GELO

Un adepto del gelo è un campione del freddo elementale, scelto specificamente per la sua rigida osservanza ai voleri del suo padrone. Le creature elementali conferiscono il potere del ghiaccio a quei servitori particolarmente fedeli, come un sacerdote totalmente devoto alla loro causa o un combattente di abilità ineguagliata.

"Adepto del gelo" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi umanoide o bestia magica per rappresentare un mostro benedetto dal potere del freddo elementale. Se applicato a un personaggio non giocante, questo archetipo funziona meglio con le classi del mago e del warlock.

Prerequisito: Umanoide o bestia magica

Adepto del Gelo	Controllore d'elite
Umanoide o bestia magica (elementale)	PE Elite

Difese +2 CA; +2 Tempra
Resistenza 5 freddo al 1° livello, 10 freddo all'11° livello, 15 freddo al 21° livello
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione

Poteri

Corpo di Ghiaccio
Qualsiasi creatura che colpisca l'adepto del gelo con un attacco in mischia è rallentato fino alla fine del turno successivo della creatura.

Maestro del Ghiaccio
L'adepto del gelo può convertire qualsiasi suo potere di attacco al freddo. La parola chiave del potere relativa all'energia diventa "freddo", oppure un potere di attacco che normalmente non infliggerebbe danni da energia infligge invece danni da freddo.

Berserker selvaggio

Un berserker selvaggio è un campione da combattimento brutale e feroce. Non ha bisogno di alleati per trionfare in combattimento, ma ricorre alla propria robustezza e alla propria forza bruta.

"Berserker selvaggio" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide. È l'ideale per creare un nemico basato su una razza di umanoidi malvagi, come ad esempio un orco comandante da guerra, un capitano gigante delle colline, o il campione di una tribù di lucertoloidi. Se applicato a un personaggio non giocante, questo archetipo funziona meglio con le classi del guerriero e del paladino.

Prerequisito: Umanoide

Berserker Selvaggio	Bruto d'elite (guida)
Umanoide	PE Elite

Difese +4 Tempra
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +10 per livello + punteggio di Costituzione
Rigenerazione 5 al 1° livello, 10 all'11° livello, 15 al 21° livello

Poteri

Frenesia Omicida
Il berserker selvaggio ottiene 1 punto azione la prima volta che porta un nemico a 0 punti ferita durante un incontro.

Intimorire Selvaggio (reazione immediata, quando viene colpito da un attacco in mischia; a Volontà)
Il berserker selvaggio effettua un attacco basilare in mischia.

Campione da battaglia

Il campione da battaglia è un umanoide più robusto del normale, un mostro appartenente a una tribù o a una nazione civilizzata, come ad esempio un re dei goblin, un duellante drow o il comandante di una guarnigione di nani. Non è soltanto un abile combattente, ma anche un punto di riferimento per i suoi alleati in combattimento.

"Campione da battaglia" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi mostro umanoide. Se viene utilizzato per modificare un personaggio non giocante, questo archetipo funziona meglio con la classe del condottiero, del guerriero e del paladino.

Prerequisito: Umanoide

Campione da Battaglia	Soldato d'elite (guida)
Umanoide	PE Elite

Difese +2 CA; +2 Tempra
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione

Poteri

Tattiche del Signore da Battaglia
Il campione da battaglia e i suoi alleati infliggono 1d6 danni extra contro i nemici attaccati ai fianchi dal campione da battaglia. Questi danni extra aumentano a 2d6 all'11° livello e a 3d6 al 21° livello.

Talento da Battaglia
Il campione da battaglia può mettere a segno un colpo critico se ottiene un 19 o un 20 naturale al tiro del dado.

Assalto Ispiratore
Ogni volta che il campione da battaglia mette a segno un colpo critico, sia il campione che tutti gli alleati entro 5 quadretti da lui recuperano punti ferita pari a metà del livello del campione da battaglia.

Campione delle mummie

Un campione delle mummie viene creato tramite un rituale oscuro mirato a preservare una creatura oltre il suo arco vitale naturale, o a riportarla in vita dopo la morte. Tali rituali sono solitamente riservati a campioni o ai combattenti religiosi più importanti, ma potrebbero anche condannare un'anima sfortunata alla prigionia eterna della non morte.

"Campione delle mummie" è un archetipo applicabile a qualsiasi creatura umanoide, specialmente se appartenente al ruolo di bruto o di guida.

Questo mostro ha connotazioni di stampo prettamente divino, quindi i PNG dotati di questo archetipo in genere dovrebbero essere chierici, paladini o guerrieri al servizio di un dio.

Prerequisiti: Umanoide, livello 11

Campione delle Mummie — **Bruto d'elite (guida)**
Umanoide (non morto) — PE Elite

Sensi Scurovisione
Difese +2 CA; +2 Tempra, +4 Volontà
Immunità malattie, veleni
Resistenza 10 necrotico all'11° livello, 15 necrotico al 21° livello
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +10 per livello + punteggio di Costituzione
Rigenerazione 10. Se il campione delle mummie subisce danni da fuoco, la sua rigenerazione non funziona al suo turno successivo.

Poteri

Disperazione (Paura) aura 5
I nemici all'interno dell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire contro un campione delle mummie.

(+) **Schianto di Putrefazione** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
Livello + 5 contro. CA; 2d8 + modificatore di Forza danni necrotici, e il bersaglio contrae la putrefazione della mummia (vedi pagina 49). Il livello di putrefazione della mummia è pari al livello del campione delle mummie.

Cavaliere della Morte

I cavalieri della morte erano un tempo dei possenti combattenti a cui fu imposta la non morte eterna, come punizione per un grave tradimento o come ricompensa per una vita di servizio ai piedi di un padrone oscuro. L'anima di un cavaliere della morte è vincolata all'arma che egli impugna, che infonde energia necrotica aggiuntiva alla sua immutata possanza marziale. I cavalieri della morte sono ottime guide per i gruppi di creature non morte.

"Cavaliere della morte" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi mostro. La maggior parte dei cavalieri della morte inizialmente è costituita da PNG difensori, come ad esempio guerrieri o paladini. Tuttavia, anche i mostri appartenenti al ruolo dei soldati possono diventare dei cavalieri della morte efficaci, dai giganti del fuoco, ai githyanki, agli yuan-ti abomini.

Prerequisito: Livello 11

Cavaliere della Morte — **Soldato d'elite (guida)**
(non morto) — PE Elite

Sensi Scurovisione
Difese +2 CA; +4 Tempra; +2 Volontà
Immunità veleni, malattie
Resistenza 10 necrotico all'11° livello, 15 necrotico al 21° livello
Vulnerabilità 10 radioso
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione

Poteri

Dirigere Non Morti
Aura 10; gli alleati non morti di livello inferiore entro l'aura ottengono un bonus di +2 ai loro tiri per colpire.

Arma dell'Anima ✦ **Arma, Necrotico**
Quando attacca con la sua arma in mischia, il cavaliere della morte infligge 5 danni necrotici aggiuntivi al suo bersaglio.

Fiamme Sacrileghe (standard; ricarica ⚄) ✦ **Fuoco, Necrotico**
Emanazione ravvicinata 2; livello +2 contro Riflessi; 6d8 + modificatore di Costituzione danni necrotici e danni da fuoco alle creature viventi; le creature non morte entro l'emanazione (compreso il cavaliere della morte) infliggono 2d6 danni da fuoco extra con i loro attacchi in mischia fino alla fine del turno successivo del cavaliere della morte.

Demagogo

Questo archetipo rappresenta un nemico che usa la sua personalità estremamente forte e carismatica per manipolare e sfruttare gli altri. I suoi seguaci sono veri e propri fanatici, votati a servire la causa a qualunque costo, anche a rischio della vita o peggio.

"Demagogo" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi umanoide o bestia magica per rappresentare il capo di un gruppo o di un'organizzazione malvagia. Qualsiasi PNG o mostro che guidi o sfrutti altre creature è una buona scelta per questo archetipo.

Prerequisito: Umanoide o bestia magica

Demagogo — **Controllore d'elite (guida)**
Umanoide o bestia magica — PE Elite

Difese +2 Tempra; +4 Volontà; +4 a tutte le difese contro gli effetti di charme e paura
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione

Poteri

Fanatismo Imperituro aura 5
Gli alleati di livello inferiore al demagogo (che non siano gregari) all'interno dell'aura restano in vita quando scendono a 0 punti ferita. Una creatura influenzata muore alla fine del suo turno successivo se si trova ancora a 0 o meno punti ferita.

Difesa di Massa
Il demagogo ottiene un bonus di +1 a tutte le difese per ogni alleato a lui adiacente.

Fuga Scaltra (movimento; ricarica ⚄)
Il demagogo si muove del doppio della sua velocità. Può muoversi soltanto in quei quadretti che lo portano più lontano dai suoi nemici. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Devastatore

Il devastatore è un esperto di magie da combattimento. È specializzato nello scagliare un flusso continuo di incantesimi distruttivi per annientare i nemici presenti sul campo di battaglia.

"Devastatore" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide per rappresentare un incantatore addestrato a combattere in guerra. Se viene applicato a un personaggio non giocante, questo archetipo funziona meglio con le classi del chierico, del mago e del warlock.

Prerequisito: Umanoide

Arma dell'Anima

La procedura di creazione di un cavaliere della morte richiede che l'incantatore vincoli l'essenza immortale del cavaliere nell'arma utilizzata del rituale. Se l'arma dell'anima viene infranta o distrutta, il cavaliere della morte può riportarla in condizioni perfette toccandola, con un'azione minore.

Un cavaliere della morte resta frastornato e indebolito finché non è in possesso della sua arma dell'anima. Qualsiasi creatura che non sia il cavaliere della morte rimane frastornato e indebolito se porta con sé l'arma dell'anima.

L'arma dell'anima perde le sue capacità da arma dell'anima se il cavaliere della morte viene distrutto.

Devastatore	**Artigliere d'elite**
Umanoide	PE Elite

Difese +2 CA; +2 Riflessi
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +6 per livello + punteggio di Costituzione
Poteri

Plasmare Incantesimi
Quando il devastatore usa un potere di attacco a emanazione ravvicinata o ad area, può scegliere fino a due alleati situati nell'area di effetto del potere. Questi alleati non sono considerati bersagli di quel potere.

Potere Illimitato (minore; ricarica ⚅)
Il devastatore recupera l'utilizzo di un potere a incontro che ha già usato.

Erede della fiamma

Un erede della fiamma è un campione del fuoco elementale, scelto specificamente per la sua devozione alla fiamma insaziabile. Le creature elementali conferiscono il potere del fuoco a quei servitori particolarmente fedeli.

"Erede della fiamma" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi umanoide o bestia magica per rappresentare un mostro benedetto dal potere del fuoco elementale. Se applicato a un personaggio non giocante, questo archetipo funziona meglio con le classi del mago e del warlock.

Prerequisito: Umanoide o bestia magica

Erede della Fiamma	**Controllore d'elite**
Umanoide o bestia magica (elementale)	PE Elite

Difese +1 CA; +2 Tempra, +2 Riflessi
Resistenza 5 fuoco al 1° livello, 10 fuoco all'11° livello, 15 fuoco al 21° livello
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Poteri

Corpo di Fiamma
Qualsiasi creatura che colpisca l'erede della fiamma con un attacco in mischia subisce danni da fuoco pari a 2 + metà del livello dell'erede.

Maestro della Fiamma
L'erede della fiamma può convertire qualsiasi suo potere di attacco al fuoco. La parola chiave del potere relativa all'energia diventa "fuoco", oppure un potere di attacco che normalmente non infliggerebbe danni da energia infligge invece danni da fuoco.

Guardia del corpo

I nemici riescono sempre a trovare qualche stolido bestione che faccia il lavoro di fatica per loro. Tuttavia, hanno anche bisogno di assistenti abili e capaci. La guardia del corpo è uno dei seguaci più importanti su cui un nemico può contare, un fanatico combattente in mischia pronto a rischiare la vita pur di proteggere il suo padrone.

"Guardia del corpo" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide. Se viene utilizzato per modificare un personaggio non giocante, questo archetipo funziona meglio con le classi del guerriero, del paladino e del ranger.

Prerequisito: Umanoide

Guardia del Corpo	**Soldato d'elite**
Umanoide	PE Elite

Difese +2 CA; +2 Tempra, +1 Riflessi, +1 Volontà
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Poteri

Presenza Indomita
Ogni volta che una guardia del corpo attacca un nemico, che l'attacco colpisca o manchi, il bersaglio viene marchiato. Il marchio permane fino alla fine del turno successivo della guardia del corpo. Quando un bersaglio è marchiato, subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire se l'attacco non include la guardia del corpo tra i bersagli. Una creatura può essere soggetta soltanto a un marchio alla volta. Un nuovo marchio si sostituisce a quello che era già presente.

Inoltre, ogni volta che un nemico marchiato adiacente alla guardia del corpo scatta o effettua un attacco che non include la guardia del corpo tra i bersagli, la guardia del corpo può effettuare un attacco basilare in mischia contro il nemico come interruzione immediata.

Scudiero
Gli alleati adiacenti alla guardia del corpo ottengono un bonus di potere +2 alla CA.

Lich

I lich sono menti criminali malvagie specializzate nell'arcano, che hanno esplorato i sentieri della non morte per raggiungere l'immortalità. Sono creature gelide e calcolatrici, perennemente assetate di potere, di conoscenze dimenticate da tempo e dei segreti arcani più terribili.

Alcuni lich conoscono un rituale che può preservare la loro essenza anche dopo la loro distruzione, legandola a un filatterio. Quando un lich che ha eseguito questo rituale scende a 0 punti ferita, il suo corpo e le sue proprietà si sbriciolano in polvere, ma il lich non viene distrutto. Riappare (assieme alle sue proprietà) entro 1d10 giorni a 1 quadretto dal suo filatterio, a meno che il filatterio non venga a sua volta localizzato e distrutto.

"Lich" è un archetipo applicabile a qualsiasi creatura intelligente di livello pari o superiore all'11°. È adatto soprattutto a un PNG arcano, come ad esempio un mago o un warlock, o a un mostro dotato di poteri arcani, come un beholder o un oni. Anche altre creature particolarmente intelligenti potrebbero diventare dei lich; ad esempio, i mind flayer che attingono ai poteri psionici.

Prerequisiti: Livello 11, Intelligenza 13

Lich — **Artigliere o Controllore d'elite**
(non morto) — PE Elite

Sensi Scurovisione
Difese +2 CA; +4 Tempra; +4 Volontà
Immunità malattie, veleni
Resistenza 5 + 1/2 livello necrotico
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione (controllore) o +6 per livello + punteggio di Costituzione (artigliere)
Rigenerazione 10. Se il lich subisce danni radiosi, la sua rigenerazione non funziona al suo turno successivo.
Poteri
Maestro di Incantesimi (minore; ricarica ⚄⚅)
Il lich recupera l'uso di un potere a incontro già utilizzato.
Aura Necromantica (Necrotico) aura 5
Qualsiasi creatura vivente che entra nell'aura o vi inizia il suo turno subisce 5 danni necrotici.
Maestro Necrotico
Il lich può convertire qualsiasi suo potere di attacco in necrotico. La parola chiave del potere relativa all'energia diventa "necrotico", oppure un potere di attacco che normalmente non infliggerebbe danni da energia infligge invece danni necrotici.

Maestro della Morte

Il maestro della morte è l'incarnazione suprema del potere necromantico. È in grado di richiamare le creature dalla tomba affinché lo servano e può punire i suoi nemici con magie corrotte, in grado di risucchiare l'energia vitale altrui.

"Maestro della morte" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi umanoide, in genere un chierico, un mago o un warlock. Rappresenta un incantatore che ha sondato i misteri delle arti necromatiche e le ha utilizzate per creare e controllare i non morti.

Un maestro della morte è sempre accompagnato da quattro gregari non morti di livello pari o inferiore al proprio.

Prerequisito: Umanoide

Maestro della Morte — **Controllore d'elite (guida)**
Umanoide (ombra) — PE Elite

Difese +2 CA; +2 Tempra; +2 Volontà
Resistenza 5 necrotico al 1° livello, 10 necrotico all'11° livello, 15 necrotico al 21° livello
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Poteri
Sudario della Tomba (necrotico) aura 5
Tutti i non morti entro 5 quadretti dal maestro della morte perdono qualsiasi vulnerabilità ai danni radiosi.
Richiamo della Tomba (standard; incontro)
Distanza 10; quattro gregari non morti di livello pari o inferiore a quello del maestro della morte appaiono in un qualsiasi spazio non occupato entro gittata. Questi gregari non morti effettuano i loro turni subito dopo il maestro della morte.

Neofatato

I neofatati sono le incarnazioni della Selva Fatata. Sono stati sottilmente trasformati dalla potente magia del piano, che fluisce senza freni. Alcuni sono rimasti esposti troppo a lungo alle potenti magie fatate. Altri si sono guadagnati il favore dei signori fatati, che hanno concesso loro dei doni speciali in cambio dei loro fedeli servigi.

"Neofatato" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi bestia o creatura umanoide per rappresentare un essere pervaso dal potere mistico del mondo fatato.

Prerequisiti: Bestia o umanoide

Neofatato — **Schermagliatore d'elite**
Bestia o umanoide (fatato) — PE Elite

Difese +1 CA; +2 Riflessi, +2 Volontà
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + Punteggio di Costituzione
Poteri
Passo tra le Nebbie (movimento; incontro)
Il neofatato si teletrasporta fino a un massimo di 3 quadretti.
Bellezza Innegabile (interruzione immediata, quando il neofatato è il bersaglio di un attacco in mischia; a Volontà)
Livello + 2 contro Volontà contro l'attaccante; l'attaccante deve selezionare un bersaglio diverso o porre fine al suo attacco.
Seduzione Selvaggia (standard; ricarica ⚅)
Distanza 10; livello + 2 contro Volontà. Il bersaglio viene tirato per 5 quadretti ed è frastornato (tiro salvezza termina).

Ombra Cacciatrice

La Coltre Oscura offre grandi poteri a coloro che sono disposti a perdersi nelle sue conoscenze proibite e nei suoi rituali oscuri. Un'ombra cacciatrice attinge all'essenza stessa del piano e se ne lascia permeare sia nel corpo che nell'anima, trasformando radicalmente le proprie capacità e il proprio aspetto. La sua pelle diventa di colore grigio chiaro, i suoi capelli neri come la pece e i suoi occhi si fanno bianchi e privi di pupille. Un'ombra cacciatrice emana sempre un'aura d'ombra che gli conferisce un aspetto vagamente sinistro.

"Ombra cacciatrice" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide per rappresentare un assassino o un ladro che ha stretto un patto con i poteri della Coltre Oscura. Goblin, drow, shadar-kai e le altre creature che si affidano alla furtività sono ottime scelte per questo archetipo. Se applicato a un personaggio non giocante, questo archetipo funziona meglio con le classi del ladro e del warlock.

Prerequisito: Umanoide

Ombra Cacciatrice — **Appostato d'elite**
Umanoide (ombra) — PE Elite

Sensi Scurovisione
Difese +2 CA; +2 Riflessi, +2 Volontà
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +6 per livello + punteggio di Costituzione
Poteri
Mantello delle Ombre (minore; incontro)
L'ombra cacciatrice è invisibile fino alla fine del suo turno successivo.
Nube di Oscurità (minore; incontro)
Emanazione ravvicinata 1; questo potere crea una zona di oscurità che resta al suo posto fino alla fine del turno successivo dell'ombra cacciatrice. La zona ostruisce le linee di visuale per tutte le creature, ad eccezione dell'ombra cacciatrice. Qualsiasi creatura interamente all'interno dell'area (ad eccezione dell'ombra cacciatrice) è accecata.

Signore delle mummie

Un signore delle mummie viene creato tramite un rituale oscuro mirato a preservare una creatura oltre il suo arco vitale naturale, o a riportarla in vita dopo la morte. Tali rituali sono solitamente riservati ai campioni o ai combattenti religiosi più importanti, ma potrebbero anche condannare un'anima sfortunata alla prigionia eterna della non morte.

"Signore delle mummie" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide, specialmente se appartenente al ruolo di controllore o di guida. Questo mostro ha connotazioni di stampo prettamente divino, quindi i PNG dotati di questo archetipo in genere sono solitamente dei chierici. Una drow sacerdotessa, una progenie aberrante veggente, un kuo-toa scudiscio o uno yuan-ti esecrabile discepolo di Zehir sono tutti ottimi candidati per l'archetipo del signore delle mummie.

Prerequisiti: Umanoide, livello 11

Signore delle Mummie — **Controllore d'elite (guida)**
Umanoide (non morto) — PE Elite

Sensi Scurovisione
Difese +2 CA; +2 Tempra, +4 Volontà
Immunità malattie, veleni
Resistenza 10 necrotico all'11° livello, 15 necrotico al 21° livello
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Rigenerazione 10. Se il signore delle mummie subisce danni da fuoco, la sua rigenerazione non funziona al suo turno successivo.
Poteri
Disperazione (Paura) aura 5
I nemici all'interno dell'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire contro un signore delle mummie.
Maledizione della Mummia (quando scende a 0 pf)
Emanazione ravvicinata 10; livello +2 contro Volontà; tutti i nemici entro l'emanazione contraggono la malattia di putrefazione della mummia (vedi pagina 49). Il livello di putrefazione della mummia è pari al livello del signore delle mummie.

Signore dei vampiri

I signori dei vampiri sono alcuni tra i più potenti e letali nemici non morti. Alcuni sono ex-progenie liberate dalla morte dei loro creatori, altri sono mortali che hanno scelto di ricevere il "dono" dell'immortalità vampirica. Sono in grado di creare eserciti di progenie vampiriche dominate o di tramandare i loro poteri ai mortali di loro scelta.

Mostri, poteri, e bonus di attacco

Quando il DM applica un archetipo di classe a un mostro, può determinare i suoi bonus di attacco in due modi diversi. Utilizzerà quello che genera il valore più alto, in modo che i suoi nemici abbiano qualche possibilità in più di colpire i personaggi.

Il metodo più semplice consiste nel calcolare i bonus di attacco usando il livello della creatura, il suo equipaggiamento (se ne possiede) e i suoi punteggi di caratteristica come normalmente si fa al momento di creare il personaggio. Tuttavia, questo risultato potrebbe essere inferiore al bonus di attacco che ci si aspetta da un mostro del ruolo e del livello desiderato. In tal caso, sarà sufficiente calcolare il valore previsto dal ruolo e dal livello del mostro e usare tale valore, se si rivela superiore. Si utilizza il ruolo fornito dall'archetipo di classe, non quello originario del mostro, al momento di confrontare i valori.

Il DM deve comunque ricorrere al buon senso per determinare il valore più appropriato, tenendo a mente che un mostro dotato di un bonus di attacco inferiore al previsto difficilmente costituirà una sfida seria.

"Signore dei vampiri" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide di livello pari o superiore all'11°. I signori dei vampiri mantengono l'aspetto che avevano in vita, ma sembrano più pallidi, i loro canini sono leggermente più pronunciati e la loro natura è irrimediabilmente malvagia.

Prerequisiti: Umanoide, livello 11

Signore dei Vampiri Controllore o Schermagliatore d'elite
Umanoide (non morto) PE Elite

Sensi Scurovisione
Difese +2 CA; +2 Tempra, +2 Riflessi, +2 Volontà
Immunità malattie, veleni
Resistenza 10 necrotico all'11° livello, 15 necrotico al 21° livello
Vulnerabilità 10 radioso
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Rigenerazione 10 (la rigenerazione non funziona finché il vampiro resta esposto alla luce del sole diretta)

Poteri

Risucchio di Sangue (standard, incontro; si ricarica quando una creatura adiacente diventa sanguinante) ✦ **Guarigione**
Richiede vantaggio in combattimento. Livello + 2 contro Tempra; 2d12 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina), e il signore dei vampiri recupera un numero di punti ferita pari a un quarto del suo totale normale.

Sguardo Dominante (minore, ricarica ⚅) ✦ **Charme**
Distanza 5; Livello + 2 contro Volontà; il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina, con una penalità di -2 al tiro salvezza). Effetto secondario: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Il signore dei vampiri può dominare soltanto una creatura alla volta.

Forma Nebbiosa (standard; incontro) ✦ **Metamorfosi**
Il signore dei vampiri diventa evanescente e ottiene una velocità di volo pari a 12, ma non può sferrare attacchi. Il signore dei vampiri può rimanere in forma nebbiosa fino a un massimo di 1 ora o porre fine all'effetto con un'azione minore.

Archetipi di classe

Gli archetipi di classe consentono al DM di dotare un mostro dei privilegi di una determinata classe. Gli otto archetipi seguenti rappresentano tutte le classi del *Manuale del Giocatore*.

Per applicare una classe a un mostro esistente è sufficiente sovrapporre al mostro l'archetipo apposito. Se il DM desidera far progredire il mostro in quella classe, prima incrementa il suo livello nel modo descritto a pagina 174, poi vi applica l'archetipo di classe appropriato.

Questo metodo funziona bene soprattutto con le schede delle statistiche dei mostri già esistenti. Nel caso il DM desideri dotare di livelli di classe le creature di sua ideazione, è consigliabile usare le regole per la creazione dei mostri (pagina 184).

Se l'effetto di un privilegio di classe o di un potere dipende dal livello, come ad esempio la *parola guaritrice* del chierico, si usa il livello del mostro. Come sempre, il mostro conserva le proprie capacità e i propri poteri, a meno che essi non duplichino o non contraddicano quelli forniti dall'archetipo.

Scegliere i poteri di classe

In sostanza, l'applicazione di un archetipo di classe consiste nello scegliere dei poteri adatti al mostro in questione. Nel caso di un mostro di rango eroico, bisognerà scegliere un potere dalla lista della classe desiderata per ogni categoria: poteri di attacco a volontà, a incontro, giornalieri e poteri di utilità. Nel caso di mostri di rango più alto si scelgono ulteriori poteri seguendo il metodo riassunto di seguito.

- **Poteri a volontà:** Se ne sceglie uno.
- **Poteri a incontro:** Se ne sceglie uno di livello pari o inferiore al livello del mostro. Nel caso di un mostro di livello pari o superiore all'11°, si sceglie un ulteriore potere a incontro. Tali poteri devono essere di livelli differenti.
- **Poteri giornalieri:** Se ne sceglie uno di livello pari o inferiore al livello del mostro. Nel caso di un mostro di livello pari o superiore al 21°, si sceglie un ulteriore potere giornaliero. Tali poteri devono essere di livelli differenti.
- **Poteri di utilità:** Se ne sceglie uno di livello pari o inferiore al livello del mostro. Nel caso di un mostro di livello pari o superiore all'11°, si sceglie un ulteriore potere di utilità. Nel caso di un mostro di livello pari o superiore al 21°, si sceglie un terzo potere di utilità. Tali poteri devono essere di livelli differenti.

Come leggere un archetipo di classe

Gli archetipi di classe seguono lo stesso formato generico degli archetipi funzionali. Di seguito vengono illustrate le categorie di informazioni che appaiono soltanto negli archetipi di classe.

Fonte di potere: Queste informazioni a volte interagiscono con le altre regole di gioco. Vedi pagina 54 del *Manuale del Giocatore* per ulteriori informazioni.

Abilità: Se il mostro possiede delle abilità con addestramento concesse dall'archetipo, non può sostituirle con altre abilità.

Privilegi di classe: Si consultano le relative voci nel *Manuale del Giocatore* per le descrizioni dei privilegi di classe.

Strumento: Se un archetipo di classe consente a una creatura di usare uno o più tipi di strumenti, tale opzione viene riportata a questa voce.

Competenza nelle armi/nelle armature: Se il mostro utilizza già i tipi di armi o armature conferite dall'archetipo, non può sostituirli con altri.

Chierico

Fonte di potere: Divina.

Chierico Controllore d'elite (guida)

Difese +2 Volontà
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Armi semplici
Competenza nelle armature Stoffa, cuoio, pelle, cotta di maglia
Abilità con addestramento Religione, più un'altra abilità scelta dalla lista di classe del chierico
Privilegi di classe Conoscenze del Guaritore, Incanalare Divinità, *parola guaritrice*
Strumento Simbolo sacro

Condottiero

Fonte di potere: Marziale.

Condottiero	Soldato d'elite (guida)

Difese +1 Tempra, +1 Volontà
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza
Competenza nelle armature Stoffa, pelle, cuoio, cotta di maglia; scudo leggero
Abilità con addestramento Due abilità scelte dalla lista di classe del condottiero
Privilegi di classe Guida in Combattimento, Presenza Imperiosa, *parola ispiratrice*

Guerriero

Fonte di potere: Marziale.

Guerriero	Soldato d'elite

Difese +2 Tempra
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza, militari a distanza
Competenza nelle armature Stoffa, pelle, cuoio, cotta di maglia, scaglie; scudo leggero, scudo pesante
Abilità con addestramento Due abilità scelte dalla lista di classe del guerriero
Privilegi di classe Portato per le Armi da Guerriero, Sfida in Combattimento, Superiorità in Combattimento

Ladro

Fonte di potere: Marziale.

Ladro	Schermagliatore d'elite

Difese +2 Riflessi
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Balestra a mano, fionda, pugnale, shuriken, spada corta
Competenza nelle armature Stoffa, cuoio
Abilità con addestramento Manolesta, più un'altra abilità scelta dalla lista di classe del ladro
Privilegi di classe Attacco Furtivo, Portato per le Armi da Ladro, Primo Colpo, Tattiche Ladresche

Mago

Fonte di potere: Arcana.

Mago	Artigliere d'elite

Difese +2 Volontà
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +6 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Bastone ferrato, pugnale
Competenza nelle armature Stoffa
Abilità con addestramento Arcano, più un'altra abilità scelta dalla lista di classe del mago
Privilegi di classe Lanciare Rituali, libro degli incantesimi, Maestria negli Strumenti Arcani, trucchetti
Strumenti Bacchette, bastoni, globi

Paladino

Fonte di potere: Divina.

Paladino	Soldato d'elite

Difese +1 Tempra, +1 Riflessi, +1 Volontà
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza
Competenza nelle armature Stoffa, pelle, cuoio, cotta di maglia, scaglie, piastre; scudo leggero, scudo pesante
Abilità con addestramento Religione, più un'altra abilità scelta dalla lista di classe del paladino
Privilegi di classe *Imposizione delle mani*, Incanalare Divinità, Sfida Divina
Strumento Simbolo sacro

Ranger

Fonte di potere: Marziale.

Ranger	Schermagliatore d'elite

Difese +1 Tempra, +1 Riflessi
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza, militari a distanza
Competenza nelle armature Stoffa, pelle, cuoio
Abilità con addestramento Dungeon o Natura (a scelta del DM), più un'altra abilità scelta dalla lista di classe del ranger
Privilegi di classe Preda del Cacciatore, Stile di Combattimento, Tiro Ottimale

Warlock

Fonte di potere: Arcana.

Warlock	Schermagliatore d'elite

Difese +1 Riflessi, +1 Volontà
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, semplici a distanza
Competenza nelle armature Stoffa, cuoio
Abilità con addestramento Due abilità scelte dalla lista di classe del warlock
Privilegi di classe *Deflagrazione mistica*, Maledizione del Warlock, Patto Mistico, Tiro Ottimale
Strumenti Bacchette, verghe

Le informazioni relative alla personalizzazione dei mostri (pagina 174) e le creature fornite nel *Manuale dei Mostri* e nei futuri volumi dovrebbero soddisfare buona parte dei bisogni del DM in fatto di mostri. Nel caso in cui si presenti la necessità di creare qualcosa da zero, le indicazioni sottostanti aiuteranno il DM nella procedura.

Passi per l'ideazione dei mostri

Seguendo questi passi non si ottiene un mostro ideato e sviluppato fin nei dettagli, ma il risultato è comunque funzionale.

1. Scegliere il livello. Il livello del mostro determina le sue statistiche chiave, tra cui le difese, i bonus di attacco e i punti ferita.

2. Scegliere il ruolo. Il ruolo di un mostro suggerisce i vari poteri di cui esso farà uso in combattimento. Il Capitolo 4 descrive in maggior dettaglio i ruoli dei mostri; inoltre, la tabella "Statistiche dei mostri in base al ruolo" in questa pagina mostra come il ruolo di un mostro influenza le statistiche e i poteri a esso assegnati.

3. Determinare i punteggi di caratteristica. Può risultare utile prendere in considerazione le caratteristiche a coppie, in base a quelle corrispondenti a ciascuna delle tre difese (Tempra, Riflessi e Volontà). I punteggi di caratteristica contribuiscono anche a determinare i bonus di attacco, le prove di abilità e di caratteristica e la Classe Armatura del mostro.

In media, il punteggio di caratteristica migliore di una coppia dovrebbe essere pari a 13 + metà del livello del mostro. Ad esempio, il punteggio bersaglio di un mostro di 8° livello è 17 (13 +4). Tuttavia, è bene fissare la caratteristica che governa gli attacchi primari del mostro a un valore incrementato di 3, oppure a 16 + metà del suo livello. Un mostro di 8° livello che si affida agli attacchi in mischia dovrebbe avere un punteggio di Forza pari a 20.

4. Determinare i punti ferita. Il livello e il ruolo del mostro determinano i suoi punti ferita. Il mostro ottiene un numero fisso di punti ferita a ogni livello, proprio come i personaggi. Si usa la tabella "Statistiche dei mostri in base al ruolo" per determinare i punti ferita.

5. Calcolare la Classe Armatura. La Classe Armatura di un mostro è basata sul suo livello e sul suo ruolo. La CA media è pari a 14 + il livello del mostro, ma alcuni ruoli possono alterare questo valore, come indicato dalla tabella.

6. Calcolare le altre difese. Le difese di un mostro dipendono dal suo livello. Una difesa basata su un punteggio di caratteristica medio è pari a 12 + il livello del mostro. Per ogni 2 punti di cui il punteggio di caratteristica in questione varia dalla media, la difesa va modificata di +1 (se il punteggio è più alto) o di -1 (se più basso).

7. Scegliere i poteri. La parte più complessa della creazione di un mostro è l'assegnazione dei poteri. È possibile trarre ispirazione dai poteri delle creature descritte nel *Manuale dei Mostri*. Quel volume contiene una serie di mostri ordinati per livello e per ruolo, in modo da consentire al DM di individuare rapidamente le altre creature che potrebbero essere simili al mostro appena creato. Poi è sufficiente scegliere dei poteri che sembrano adatti, modificarli come necessario, o crearne di nuovi di effetto comparabile.

Un mostro necessita di un attacco basilare, che può essere un attacco in mischia o a distanza ed è utilizzabile a volontà; alcuni tipi di mostri potrebbero anche possedere un secondo attacco basilare. Poi si assegna al mostro un potere a incontro o un potere ricaricabile per rango (uno al rango eroico, due al rango leggendario, tre al rango epico).

8. Calcolare il bonus di attacco. Il bonus di attacco di un mostro dipende dal suo livello e dal suo ruolo. I poteri che hanno come bersaglio la CA solitamente hanno un bonus di attacco superiore rispetto a quelli che usano come bersaglio le altre difese.

9. Stabilire gli attacchi dei danni. Si usa la tabella "Danni per livello" per stabilire i danni degli attacchi dei mostri. La maggior parte degli attacchi a volontà dovrebbe usare i danni normali medi indicati sulla tabella. Nel caso di attacchi contro bersagli multipli, di attacchi in mischia dei mostri artiglieri e di attacchi dei controllori comprensivi anche di significative funzioni di controllo, si usa la colonna dei danni normali bassi. Nel caso di attacchi a bassa precisione (come ad esempio gli attacchi dei bruti) e agli attacchi che infliggono danni ingenti dei mostri appostati, si usa la colonna dei danni alti normali. I valori dei danni limitati si usano per quei poteri che i mostri possono usare soltanto una o due volte in combattimento: poteri dotati di ricarica a incontro o tiri per la ricarica.

10. Dettagli aggiuntivi. L'ideazione di un mostro non si conclude una volta completati i calcoli matematici. È necessario dotare la propria creazione di un aspetto, di qualche tocco di colore e di alcune tattiche.

Mostri d'elite e solitari

I mostri d'elite e solitari rappresentano gli avversari più duri con cui i personaggi possano scontrarsi. Il Capitolo 4 contiene ulteriori informazioni sui potenziamenti di questi ruoli. Sono i nemici ideali, le stelle della campagna, o degli ottimi "boss" da utilizzare al culmine dell'avventura.

STATISTICHE DEI MOSTRI IN BASE AL RUOLO

	Schermagliatore	Bruto	Soldato	Appostato	Controllore	Artigliere
Bonus di iniziativa	+2	-	+2	+4	-	-
Punti ferita	8 + Cos + (livello x 8)	10 + Cos + (livello x 10)	8 + Cos + (livello x 8)	6 + Cos + (livello x 6)	8 + Cos + (livello x 8)	6 + Cos + (livello x 6)
CA	Livello + 14	Livello + 12	Livello + 16	Livello + 14	Livello + 14	Livello + 12
Altre difese	Livello + 12	Livello + 12	Livello + 12	Livello + 12	Livello + 12	Livello + 12
Attacco contro CA*	Livello + 5	Livello + 3	Livello + 7	Livello + 5	Livello + 5	Livello + 7
Attacco contro altre difese*	Livello +3	Livello + 1	Livello + 5	Livello + 3	Livello + 4	Livello + 5

* Ridurre il bonus di attacco di 2 per quei poteri che influenzano più creature.

DANNI PER LIVELLO

	Valori dei danni normali		
Livello	Bassi	Medi	Alti
1°-3°	1d6 + 3	1d10 + 3	2d6 + 3
4°-6°	1d6 + 4	1d10 + 4	2d8 + 4
7°-9°	1d8 + 5	2d6 + 5	2d8 + 5
10°-12°	1d8 + 5	2d6 + 5	3d6 + 5
13°-15°	1d10 + 6	2d8 + 6	3d6 + 6
16°-18°	1d10 + 7	2d8 + 7	3d8 + 7
19°-21°	2d6 + 7	3d6 + 8	3d8 + 7
22°-24°	2d6 + 8	3d6 + 8	4d6 + 8
25°-27°	2d8 + 9	3d8 + 9	4d6 + 9
28°-30°	2d8 + 10	3d8 + 10	4d8 + 10

	Valori dei danni limitati		
Livello	Bassi	Medi	Alti
1°-3°	3d6 + 3	2d10 + 3	3d8 + 3
4°-6°	3d6 + 4	3d8 + 4	3d10 + 4
7°-9°	3d8 + 5	3d10 + 5	4d8 + 5
10°-12°	3d8 + 5	4d8 + 5	4d10 + 5
13°-15°	3d10 + 6	4d8 + 6	4d10 + 6
16°-18°	3d10 + 6	4d10 + 7	4d12 + 7
19°-21°	4d8 + 7	4d10 + 7	4d12 + 7
22°-24°	4d8 + 8	4d12 + 8	5d10 + 8
25°-27°	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9
28°-30°	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9

I nemici più classici del gioco di D&D, come il vampiro Conte Strahd Von Zarovich, o il demilich Acererak, sono mostri solitari. Tali nemici sono sufficientemente potenti da affrontare da soli un intero gruppo di avventurieri. I mostri d'elite sono abbastanza robusti da poter affrontare un gruppo di basso livello da soli, ma solitamente si fanno accompagnare da qualche alleato. Lareth lo Splendido, un chierico malvagio di Lolth, è un ottimo esempio al riguardo. Pur essendo potente, non prende mai parte a uno scontro se non ha alcuni banditi, gnoll o ghoul al suo fianco.

Creare nuovi mostri d'elite

Un modo facile per creare un nemico memorabile è convertire un mostro già esistente in una versione d'elite. Ad esempio, in un dungeon infestato dai goblin, un bugbear d'elite è la scelta più ovvia per fungere da capotribù. L'aggiunta di un archetipo è un modo facile e rapido per "aggiornare" un mostro, che si tratti di una creatura tratta dal *Manuale dei Mostri* o di una nuova creazione del DM.

È possibile anche seguire queste indicazioni per realizzare la versione d'elite di un mostro.

1. Modificare il ruolo. Il livello e il ruolo del mostro restano gli stessi, ma ora diventano una versione d'elite.

2. Modificare i punti ferita. Un mostro d'elite possiede un numero di punti ferita pari al doppio dei punti ferita della versione standard.

3. Modificare le difese. Si aumentano di 2 punti un massimo di tre difese, compresa la CA, dando la precedenza alle migliori difese della creatura. Se il mostro possiede una difesa particolarmente debole, sarà quella l'unica a non essere incrementata.

4. Modificare i tiri salvezza. Tutti i mostri d'elite beneficiano di un bonus di +2 ai tiri salvezza.

5. Aggiungere 1 punto azione. Tutti i mostri d'elite ottengono 1 punto azione.

6. Modificare i poteri e le capacità. Anche se la creatura d'elite rappresenta due mostri all'interno di un combattimento, può comunque effettuare una sola serie di azioni a ogni turno. Anzi, a tutti gli effetti il DM cede due serie di azioni in cambio di uno. Quindi, un mostro d'elite necessita di qualche opportunità aggiuntiva per attaccare, ostacolare o reagire in altri modi alle azioni dei personaggi.

Ricaricare quando il mostro diventa sanguinante per la prima volta: Generalmente, i mostri d'elite diventano più pericolosi quando il gioco si fa serio. Per simboleggiare questo meccanismo, si seleziona uno dei poteri a incontro della creatura. Tale potere potrà essere utilizzato di nuovo quando il mostro diventerà sanguinante per la prima volta durante l'incontro.

Azioni immediate: Un mostro d'elite solitamente è in grado di reagire o di interferire in qualche modo con le azioni dei personaggi. Molti degli archetipi descritti in precedenza in questo capitolo comprendono dei poteri che conferiscono un'azione immediata (che si tratti di un'interruzione o di una reazione) per contrastare o reagire all'attacco o al movimento di un avversario.

Attacchi aggiuntivi: Come alternativa alle azioni immediate, la creatura d'elite può avere diritto a effettuare un attacco aggiuntivo al suo turno. Potrebbe trattarsi di un attacco speciale da usare come azione minore una volta durante il suo turno, o semplicemente un doppio attacco usando un'azione standard.

Creare nuovi mostri solitari

È possibile trasformare una creatura standard in un terrificante mostro solitario che costituisca il punto culminante dell'avventura.

È possibile realizzare un mostro solitario "in quattro e quattr'otto" applicando due archetipi (o uno, se il mostro è già un mostro d'elite), come descritto nella sezione "Archetipi". In alternativa, è possibile creare un nuovo mostro solitario da zero.

1. Modificare il ruolo. Il livello e il ruolo del mostro restano gli stessi, ma ora diventano una versione solitaria.

2. Modificare i punti ferita. Un mostro solitario possiede un numero di punti ferita pari 8 volte il suo livello +1, più il punteggio di Costituzione. Se il livello del mostro solitario è pari o inferiore a 10, si moltiplica quel risultato per 4 per ottenere i suoi punti ferita finali. Se è di livello pari o superiore a 11, si moltiplica il risultato per 5 per ottenere i suoi punti ferita finali.

3. Modificare le difese. Si aumentano di 2 punti un massimo di tre difese, compresa la CA.

4. Modificare i tiri salvezza. Tutti i mostri solitari beneficiano di un bonus di +5 ai tiri salvezza.

5. Aggiungere 1 punto azione. Tutti i mostri solitari ottengono 2 punti azione.

6. Modificare i poteri e le capacità. Una creatura solitaria rappresenta cinque mostri in combattimento, quindi ha bisogno di vari modi per eseguire delle azioni aggiuntive. Ha bisogno anche di altri modi per usare i suoi poteri durante il suo turno e di interferire con i personaggi.

Altri poteri a volontà: Selezionare uno dei poteri a incontro della creatura. Tale potere ora può essere utilizzato a volontà.

Azioni standard aggiuntive: Il modo più facile per consentire a un mostro solitario di affrontare un gruppo intero contemporaneamente è concedergli un'azione standard aggiuntiva a ogni suo turno. In questo modo, può sempre effettuare almeno due attacchi durante il suo turno, ed effettuarne un altro quando è necessario usando un punto azione.

CREARE I PNG

I personaggi non giocanti (PNG) sono il cast di supporto nella storia in cui i personaggi sono i protagonisti. La creazione dei PNG consente al DM di infondere maggiore vita alle avventure e alla campagna, creando un mondo che apparirà più reale.

I PNG sono solitamente creature umanoidi con uno scopo chiaramente definito all'interno della campagna e dotati di una personalità ben precisa. Uno potrebbe essere un paladino della Regina Corvo, che vaga andando a caccia per tutto il territorio e che potrebbe rivelarsi sia un nemico che un alleato. Un altro potrebbe essere un infido chierico di Asmodeus, il capo del culto segreto del dio, l'antagonista principale di tutta la campagna. Un terzo potrebbe essere un campione orchesco onorevole ma brutale, che a sua volta potrebbe fungere sia da alleato che da nemico finale. Tutti sono caratterizzati da vivaci tocchi di colore determinati dalla loro classe e hanno un collegamento con altre parti del mondo.

Premesso questo, nessun PNG ha bisogno di un background, di una personalità e di una scheda delle statistiche complesse quanto quelle di un personaggio giocante. A molti PNG basta un nome, un paio di abilità e una parola o due riguardo al ruolo che svolgono nel mondo e a come si collegano ai PG. Ad esempio, il sacerdote cittadino Avarun adora Erathis e possiede varie pergamene dei rituali che può utilizzare: Cura Malattia (4), Rianimare Morti (1) e Rimuovi Afflizione (2).

Il DM può anche stilare sette frasi che riassumano gli elementi essenziali del PNG in modo che possa interagire con i personaggi giocanti in modo significativo e memorabile.

Occupazione: La prima frase introduce il PNG, descrivendo lo stile di vita del personaggio.

Descrizione fisica: Questa frase fornisce un breve riassunto dell'aspetto del PNG. Oltre a coprire i suoi tratti basilari (altezza e corporatura, colore della pelle, dei capelli e degli occhi, e così via) deve comprendere anche un tratto distintivo particolare che gli consenta di rimanere impresso nella mente dei giocatori. Il DM può tirare sull'apposita tabella, sceglierne uno o inventarselo direttamente.

Attributi e abilità: A questa voce vanno annotate le caratteristiche del PNG che risultano particolarmente superiori o inferiori alla media; ad esempio, una grande forza o una smisurata stupidità. Andrebbero menzionate anche le abilità speciali di cui potrebbe essere in possesso, anche se non sono correlate alla sua occupazione. Queste note saranno di aiuto al DM per creare delle statistiche appropriate in seguito.

Valori e motivazioni: Questa voce riporta i valori che stanno più a cuore al PNG, o ciò che lo sprona ad agire. Questi fattori possono avere un impatto sull'interazione del gruppo con il personaggio in questione. Tali dettagli consentono anche al DM di decidere come reagisce il PNG in presenza dei personaggi.

Comportamento: Questa frase descrive come il PNG interagisce con gli altri, vale a dire i tratti che rimarranno più impressi nella mente dei giocatori. Un PNG potrebbe risultare sofisticato, sarcastico, invadente, sguaiato, pacato o sprezzante. Se questo comportamento cambia in base ai soggetti con cui il personaggio ha a che fare, va annotato in questa sezione.

Conoscenze utili: Il PNG conosce forse qualcosa che potrebbe risultare interessante ai PG? Potrebbe trattarsi di informazioni utili soltanto a fare colore, oppure potrebbe trattarsi di informazioni chiave che consentiranno ai PG di progredire nell'avventura.

Modi di fare: Il PNG dovrebbe avere un modo di fare memorabile e caratteristico, qualcosa che i giocatori possano ricordare. Potranno dimenticare un nome, ma non dimenticheranno mai un fabbro che si esprime con parole altisonanti. Il DM può tirare sull'apposita tabella, sceglierne uno o inventarselo direttamente.

MODI DI FARE DEI PNG

d20	Modo di fare
1	Tende a cantare, fischiettare o mormorare un motivetto
2	Parla in rima o in versi
3	Ha una voce particolarmente bassa o acuta
4	Strascica le parole, ha un difetto di pronuncia o balbetta
5	Ha un'enunciazione molto netta
6	Parla a voce alta
7	Sussurra
8	Usa parole altisonanti o molto complesse
9	Spesso usa la parola sbagliata
10	Usa imprecazioni ed esclamazioni colorite
11	Fa costantemente battute o scherzi
12	Tende a formulare predizioni di rovina imminente
13	Giocherella nervosamente con le dita
14	Strizza gli occhi
15	Fissa lo sguardo nel vuoto
16	Mastica qualcosa
17	Cammina avanti e indietro
18	Tamburella con le dita
19	Si morde le unghie
20	Fa scorrere le dita tra i capelli o tra la barba

TRATTI DISTINTIVI DEI PNG

d20	Tratto distintivo
1	Gioielli particolari (orecchini, collane, braccialetti)
2	Piercing
3	Abiti sgargianti o esotici
4	Abiti formali o molto puliti
5	Abiti logori e molto sporchi
6	Cicatrice vistosa
7	Dente mancante
8	Dito mancante
9	Colore insolito degli occhi (o due colori diversi)
10	Tatuaggio
11	Voglia
12	Colore della pelle insolito
13	Calvo
14	Acconciatura o barba a trecce
15	Colore dei capelli insolito
16	Tic nervoso a un occhio
17	Naso pronunciato
18	Postura particolare (curvo o molto rigido)
19	Straordinariamente bello
20	Straordinariamente brutto

Passi per l'ideazione dei PNG

Quando il *Manuale dei Mostri* non contiene la scheda esatta di cui il DM ha bisogno, è possibile usare queste indicazioni per creare un PNG. Non va dimenticato che molti PNG hanno bisogno soltanto di un nome, di qualche frase di background (come descritto nella pagina precedente), di una o due abilità chiave e forse di un rituale. La maggior parte dei PNG non appartiene a nessuna classe e forse nemmeno a un ruolo (nel senso dei ruoli dei mostri). Il DM dovrebbe disturbarsi ad assegnare delle statistiche di gioco al PNG soltanto se intende utilizzarlo come avversario o alleato dei PNG nel corso dell'avventura. Altrimenti, rischia di fare del lavoro inutile.

Per gli stessi motivi, è consigliabile considerare i PNG alla stessa stregua dei mostri. Vale a dire, riceveranno soltanto ciò di cui hanno bisogno per essere gestiti in un incontro o in un'avventura. Non è necessario definire i dettagli di un PNG allo stesso modo in cui un giocatore definisce il suo personaggio giocante. È una dose di lavoro eccessiva per il ruolo del PNG all'interno dell'avventura. La maggior parte dei PNG, anche quelli utilizzati come avversari, necessitano dello stesso ammontare di dettagli di un mostro. Soltanto in quei rari casi in cui il DM intenda creare un nemico da utilizzare per tutta la campagna sarà opportuno creare una scheda delle statistiche del PNG simile a quella dei PG, ma dovrebbe trattarsi di un'eccezione, e di un'eccezione molto rara.

1. Scegliere il livello. Il livello del PNG determina le sue statistiche chiave, come anche la minaccia che costituisce per il gruppo.

2. Scegliere la razza e la classe. Il DM decide quale classe si avvicina di più al ruolo dei PNG. Alcune classi funzionano bene in più di un ruolo, in base ai poteri a disposizione del personaggio. Il DM può utilizzare le schede di classe dei PNG riportate più sotto.

3. Determinare i punteggi di caratteristica. Si usa la serie standard delle caratteristiche. Si assegnano i sei numeri nel modo più appropriato alla classe del PNG, applicando gli eventuali modificatori di razza. Poi si modificano i punteggi in base al livello del PNG, proprio come si farebbe per un personaggio giocante. La tabella sottostante riassume gli incrementi totali ai punteggi di caratteristica da applicare a un determinato livello. (Questi incrementi non sono cumulativi.)

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA DEI PNG

Serie standard delle caratteristiche: 16, 14, 13, 12, 11, 10.

Livello	Incrementi ai punteggi di caratteristica
4°	+1 a due
8°	+2 a due
11°	+3 a due, +1 a tutte le altre
14°	+4 a due, +1 a tutte le altre
18°	+5 a due, +1 a tutte le altre
21°	+6 a due, +2 a tutte le altre
24°	+7 a due, +2 a tutte le altre
28°	+8 a due, +2 a tutte le altre

4. Determinare i punti ferita e gli impulsi curativi. I punti ferita di un PNG dipendono soprattutto dalla sua classe, dal suo ruolo e dal suo livello, come descritto di seguito. Un PNG è, all'atto pratico, simile a un mostro, quindi il totale in punti ferita del PNG deve essere vicino a quello di un mostro.

I PNG possono usare gli impulsi curativi. Come i mostri, dispongono di un impulso curativo per rango. Quindi, un PNG di rango eroico (1°-10° livello) possiede un impulso curativo, mentre uno di rango epico (dal 21° livello in su) ne possiede tre.

Come i personaggi giocanti, i PNG possono recuperare energie soltanto una volta per incontro, come azione standard.

5. Calcolare le difese. Si determinano i punteggi di Tempra, Riflessi e Volontà del PNG usando la formula standard: 10 + metà del livello + modificatore di caratteristica appropriato. La CA del PNG va calcolata allo stesso modo di quella di un personaggio giocante, includendo gli eventuali bonus conferiti dall'armatura.

Dopo avere calcolato questi valori, si sommano gli eventuali bonus forniti dalla razza o dalla classe a tutte le difese. Poi si aggiunge il bonus di livello, a indicare i miglioramenti forniti dall'avanzamento di livello, come descritto nel riquadro "Bonus di livello e soglia magica dei PNG".

Se il DM ha assegnato al PNG un oggetto magico che conferisce un bonus alle difese, deve sottrarre il valore di soglia magica anche da quel bonus, come indicato nel riquadro.

BONUS DI LIVELLO E SOGLIA MAGICA DEI PNG

Livello	Bonus di livello	Soglia magica
1°-5°	+1	+0
6°-10°	+3	+1
11°-15°	+5	+2
16°-20°	+7	+3
21°-25°	+9	+4
26°-30°	+11	+5

6. Scegliere i poteri. Si applica la procedura seguente.

Poteri a volontà: Se ne sceglie uno.

Poteri a incontro: Se ne sceglie uno del livello del PNG. Si aggiunge un ulteriore potere di livello inferiore se il PNG è di livello pari o superiore all'11°.

Poteri giornalieri: Se ne sceglie uno del livello del PNG. Si aggiunge un ulteriore potere di livello inferiore se il PNG è di livello pari o superiore al 21°.

Bonus di livello e soglia magica

Mano a mano che i personaggi giocanti salgono di livello, scelgono talenti e acquisiscono oggetti magici che incrementano i loro bonus di attacco e le loro difese. Il bonus di livello, indicato nella tabella riportata sopra, è un valore astratto che consente ai PNG di mantenere il passo dei personaggi. Può essere considerato un modo per rappresentare dei talenti che il DM non si è disturbato a scegliere, degli oggetti magici di basso livello o dei poteri intrinseci posseduti dal PNG in questione.

Tale numero va sommato alla Classe Armatura del PNG, alle sue altre difese, ai suoi tiri per colpire e ai suoi tiri dei danni.

La soglia magica di un PNG è collegata a questo bonus di livello. Se il DM assegna a un PNG un oggetto magico che gli conferisce un bonus ai tiri per colpire, ai tiri dei danni o alle difese, da tale bonus va sottratto il valore di soglia magica prima di poterlo applicare.

Ad esempio, se il DM assegna a un PNG di 12° livello una *spada lunga magica* +4, somma soltanto un bonus di +2 ai suoi tiri per colpire e ai suoi tiri dei danni, dal momento che la soglia magica a quel livello equivale a +2.

Poteri di utilità: Se ne sceglie uno del livello del PNG. Si aggiunge un ulteriore potere di livello inferiore se il PNG è di livello pari o superiore all'11°, e un altro ancora se il PNG è di livello pari o superiore al 21°.

7. Scegliere le abilità. Si scelgono una o due abilità con addestramento per il PNG, usando le informazioni riportate più sotto.

8. Scegliere l'equipaggiamento. Si selezionano le armi e le armature usando quelle descritte nel Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore* e tenendo conto della classe e della razza.

Se vuole, il DM può assegnare al PNG un oggetto magico di potere adatto, ma se si tratta di un antagonista, tale oggetto va conteggiato come parte del tesoro previsto per l'avventura. (Vedi "Assegnare tesori," pagina 125, per ulteriori informazioni.)

9. Calcolare i bonus di attacco e i danni. Si calcolano i bonus di attacco e i bonus dei danni del PNG come si farebbe per un personaggio giocante, poi si aggiunge a ogni risultato il bonus di livello, come è stato fatto per le difese al passo 5. L'arma scelta al passo 8 determina i danni dei poteri basati sulle armi.

Se il PNG ha ricevuto un oggetto magico, a tale oggetto va sottratta la soglia magica esattamente come è avvenuto per le difese al passo 5.

10. Scegliere i rituali. Il PNG viene dotato di quelle pergamene dei rituali che potrebbero risultare più adatte, specialmente se si tratta di un alleato dei personaggi. Le pergamene dei rituali sono utili soprattutto a quei PNG che non sono incantatori rituali. Il DM non deve poi dimenticare che i nemici possono sempre celebrare dei potenti rituali "fuori scena" per agevolare lo sviluppo della trama.

PNG Chierico

Fonte di potere: Divina. **Ruolo:** Controllore (guida)
Difese +2 Volontà
Punti ferita 8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Armi semplici
Competenza nelle armature Stoffa, pelle, cuoio, cotta di maglia
Abilità con addestramento Religione, più un'altra abilità scelta dalla lista di classe del chierico
Privilegi di classe Incanalare Divinità (un potere), *parola guaritrice*
Strumento Simbolo sacro

PNG Condottiero

Fonte di potere: Marziale. **Ruolo:** Soldato (guida)
Difese +1 Tempra, +1 Volontà
Punti ferita 8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza
Competenza nelle armature Stoffa, pelle, cuoio, cotta di maglia; scudo leggero
Abilità con addestramento Due abilità scelte dalla lista di classe del condottiero
Privilegi di classe Guida in Combattimento, *parola ispiratrice*

PNG Guerriero

Fonte di potere: Marziale. **Ruolo:** Soldato
Difese +2 Tempra
Punti ferita 8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza, militari a distanza
Competenza nelle armature Stoffa, pelle, cuoio, cotta di maglia, scaglie; scudo leggero, scudo pesante
Abilità con addestramento Due abilità scelte dalla lista di classe del guerriero
Privilegi di classe Sfida in Combattimento

PNG Ladro

Fonte di potere: Marziale. **Ruolo:** Schermagliatore
Difese +2 Riflessi
Punti ferita 8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Balestra a mano, fionda, pugnale, shuriken, spada corta
Competenza nelle armature Stoffa, cuoio
Abilità con addestramento Manolesta, più un'altra abilità scelta dalla lista di classe del ladro
Privilegi di classe Attacco Furtivo, Portato per le Armi da Ladro, Primo Colpo

PNG Mago

Fonte di potere: Arcana. **Ruolo:** Artigliere
Difese +2 Volontà
Punti ferita 6 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Bastone ferrato, pugnale
Competenza nelle armature Stoffa
Abilità con addestramento Arcano, più un'altra abilità scelta dalla lista di classe del mago
Privilegi di classe Lanciare Rituali, libro degli incantesimi, Maestria negli Strumenti Arcani
Strumenti Bacchette, bastoni, globi

PNG Paladino

Fonte di potere: Divina. **Ruolo:** Soldato
Difese +1 Tempra, +1 Riflessi, +1 Volontà
Punti ferita 8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza
Competenza nelle armature Stoffa, pelle, cuoio, cotta di maglia, scaglie, piastre; scudo leggero, scudo pesante
Abilità con addestramento Religione, più un'altra abilità scelta dalla lista di classe del paladino
Privilegi di classe *Imposizione delle mani*, Sfida Divina
Strumento Simbolo sacro

PNG Ranger

Fonte di potere: Marziale. **Ruolo:** Schermagliatore
Difese +1 Tempra, +1 Riflessi
Punti ferita 8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza, militari a distanza
Competenza nelle armature Stoffa, pelle, cuoio
Abilità con addestramento Dungeon o Natura (a scelta del DM), più un'altra abilità scelta dalla lista di classe del ranger
Privilegi di classe Preda del Cacciatore, Stile di Combattimento

PNG Warlock

Fonte di potere: Arcana. **Ruolo:** Schermagliatore
Difese +1 Riflessi, +1 Volontà
Punti ferita 8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, semplici a distanza
Competenza nelle armature Stoffa, cuoio
Abilità con addestramento Due abilità scelte dalla lista di classe del warlock
Privilegi di classe *Deflagrazione mistica*, Maledizione del Warlock, Patto Mistico
Strumenti Bacchette, verghe

CREARE REGOLE DELLA CASA

Il Dungeon Master svolge vari compiti: narratore, arbitro delle regole, attore, ideatore di avventure e scrittore. Ad alcuni DM piace aggiungere un sesto compito a questa serie: ideatore di regole. Le regole della casa sono varianti delle regole base, ideate specificamente per la campagna di un singolo DM. Rendono il gioco di D&D ancora più divertente, facendone un'esperienza unica, caratterizzata dai tratti speciali del mondo ideato dal DM.

Una regola della casa funge anche da comoda "toppa" per un elemento di gioco particolarmente sgradito al gruppo. Le regole di D&D non possono sperare di accontentare tutti i vari tipi di campagna e gli stili di gioco che i gruppi potrebbero concepire. Se il DM e i giocatori non sono d'accordo su certe regole, hanno ogni diritto di cambiarle.

Questo consiglio, tuttavia, non rende ogni DM un esperto ideatore di regole: ci sarebbe bisogno di ben più di una pagina da dedicare a tale scopo. È invece un'introduzione basilare ai concetti su cui si basa l'ideazione di nuove regole. Una volta presa familiarità con queste idee, il modo migliore per apprendere altre cose sull'ideazione delle regole è giocare, scoprire cosa è divertente e cosa non lo è per il gruppo, e affidarsi a tali scoperte per svolgere il proprio lavoro.

IDEAZIONE DELLE REGOLE

Prima di iniziare a progettare una regola della casa, il DM dovrebbe chiedersi se questo è davvero necessario. Una nuova regola non sarà di alcun aiuto al gioco, se mantiene tutti i problemi di quella vecchia. Il DM dovrà chiedersi:

- Perché voglio cambiare o aggiungere questa regola?
- Che risultato dovrebbe ottenere questo cambiamento?
- Come farà la nuova regola a raggiungere questo scopo?

È necessario riflettere attentamente sul motivo che sta alla base del cambiamento o dell'aggiunta di una regola. Il DM intende reagire a un problema che continua a presentarsi nella campagna, o a un singolo incidente? Se si tratta di un problema isolato, è meglio correggerlo in altri modi. Inoltre, cosa ancora più importante, gli altri giocatori sono d'accordo sulla necessità di cambiare? Il DM ha l'autorità di fare ciò che vuole all'interno del gioco, ma i suoi sforzi saranno inutili se gli faranno perdere la collaborazione del gruppo di gioco.

Se il cambiamento sembra tuttora necessario, bisognerà pensare a come funzionerà la regola nuova o alterata in questione. Il DM deve avere in mente un'idea ben chiara della funzione della regola prima di iniziare a progettarla. Dovrebbe sempre partire dall'intento generale, senza preoccuparsi delle meccaniche di gioco, almeno all'inizio. È sufficiente che il DM visualizzi ciò che vorrebbe accadesse al tavolo da gioco quando giunge il momento di applicare la regola.

Una volta determinata l'ipotetica funzione della regola, il DM ne scrive il funzionamento. Non deve farlo in modo esaustivo o simile a un codice legale. Può sempre modificare la regola o cambiare la rotta in seguito, nel corso del gioco.

Giocare usando la nuova regola è la parte più importante della progettazione. Il DM deve osservare da vicino in che modo la regola influenza il gioco. Ottiene l'effetto desiderato? Il gruppo gradisce di più il gioco una volta applicata la nuova regola? Se la risposta è no, il DM deve rivederne il funzionamento, o addirittura ricominciare da capo. È raro che una regola funzioni in modo perfetto la prima volta.

ESEMPI DI REGOLE DELLA CASA

Di seguito sono presentati due esempi di regole della casa, seguiti da una discussione sull'obiettivo che si prefiggevano.

COLPO MALDESTRO

Ogni volta che un personaggio ottiene un 1 naturale al tiro per colpire, il suo turno termina immediatamente e il personaggio concede vantaggio in combattimento a tutti gli attaccanti fino all'inizio del suo turno successivo.

Se il tiro è parte di un attacco ravvicinato o ad area, il personaggio risolve tutti gli altri tiri per colpire prima di concludere il proprio turno.

Un colpo maldestro, o un "colpo mancato critico", è un attacco fallito che pone l'attaccante in una brutta posizione. A molti DM piace l'idea di avere un elemento che controbilanci i colpi critici in caso di un 20 naturale. Questa regola accentua l'imprevedibilità dei combattimenti, consentendo anche a un abile combattente di attaccare in modo talmente erroneo da non essere in grado di reagire ai contrattacchi.

L'eccezione relativa agli attacchi ad area e ravvicinati è sicuramente qualcosa che è possibile scoprire soltanto nel corso del gioco. Tali poteri influenzano tutti i bersagli allo stesso tempo, a differenza di quelli che consentono al personaggio di investire un avversario alla volta, quindi non ha senso annullare tutti gli attacchi rimanenti. In questo modo, anche se il mago ottiene un colpo maldestro con la sua *palla di fuoco*, l'incantesimo può comunque incendiare gli altri mostri all'interno della sua area.

Quei personaggi che usano dei poteri che richiedono molti tiri per colpire otterranno colpi maldestri più spesso rispetto ai compagni, in quanto tirano il dado più spesso (e quindi ottengono più 1 naturali). Il mago del gruppo potrebbe rimanere frustrato se ottiene un colpo maldestro in ogni combattimento per il semplice fatto di dover tirare il triplo dei dadi rispetto a un guerriero.

La regola del colpo maldestro infonde incertezza a ogni attacco, quindi funziona meglio con quei giocatori a cui piace un elemento casuale di pericolo. Inoltre, approfittare del colpo maldestro di un mostro è sempre divertente.

SUCCESSO CRITICO E FALLIMENTO CRITICO

Nel caso di una prova di abilità o di caratteristica, un risultato di un 20 naturale è un successo critico, mentre un 1 naturale è un fallimento critico.

In caso di successo critico, la prova ha successo automaticamente e il personaggio ottiene un bonus di +5 alle prove relative a quell'abilità fino alla fine del suo turno successivo. In una sfida di abilità, si aggiunge una vittoria extra al conteggio.

In caso di fallimento critico, la prova fallisce automaticamente e il personaggio subisce una penalità di -5 alle prove relative a quell'abilità fino alla fine del suo turno successivo. In una sfida di abilità, si aggiunge un fallimento extra al conteggio.

Questa regola della casa amplia la simmetria degli 1 naturali e dei 20 naturali alle prove di abilità. Ad alcuni DM non piace l'idea che una prova di abilità possa essere superata automaticamente, o che non esista nessuna possibilità di riuscita.

Questa regola della casa aggiunge ulteriore incertezza alle situazioni di interazione, e specialmente alle sfide di abilità (vedi pagina 72). Anche mostri e PNG possono beneficiarne (o subirne le penalità), cosa che potrebbe avere conseguenze impreviste nel corso del gioco.

I personaggi si sono spinti senza volerlo nel Grande Labirinto situato al di sotto della città dei minotauri. O forse il DM ha avuto meno tempo del solito per prepararsi. Oppure desidera soltanto un dungeon diverso dal solito, che sembri un po' squinternato. Che il DM abbia bisogno di preparare qualcosa in fretta per la serata di gioco o il gruppo voglia semplicemente divertirsi un po' in un pomeriggio piovoso, creare dei dungeon casuali è un ottimo modo per riempire un foglio di carta quadrettata.

Le tabelle incluse in questa sezione lo aiuteranno a creare rapidamente l'ambiente di un dungeon. Il DM può disegnare le camere e i corridoi personalmente, usare gli esempi forniti in questa sezione o utilizzare i pezzi contenuti nei vari set di *Dungeon Tiles di D&D* per rappresentarli. Le dimensioni sono sempre indicate in quadretti.

Per cominciare, è sufficiente fotocopiare una delle aree riprodotte in questa sezione su un foglio di carta quadrettata o utilizzare le fotocopie della griglia di battaglia a pagina 222 e 223 di questo libro. Se il DM deve costruire un dungeon al volo mentre i giocatori sono già al tavolo, dispone le tessere necessarie per creare l'area di partenza o la disegna sulla griglia di battaglia. Quindi sceglie un'uscita (o lascia che i giocatori ne scelgano una) e tira un d20, consultando la tabella dei corridoi o la tabella delle porte, riportate più sotto.

Come finisce?

Seguendo queste istruzioni è possibile creare dei vasti complessi che si estendano per più di un singolo foglio di carta quadrettata. Se il DM vuole porre dei limiti al dungeon, può stabilire dei confini anzitempo e lasciare che il dungeon cresca soltanto all'interno di quei confini.

Non uscire dal foglio: Se un elemento finirebbe per essere collocato fuori dai margini del foglio, il DM può ridurlo o limitarlo in altri modi. Un corridoio potrebbe terminare con un vicolo cieco proprio ai margini della mappa, una camera potrebbe essere più piccola o essere sostituita da una scalinata o da un corridoio senza uscita.

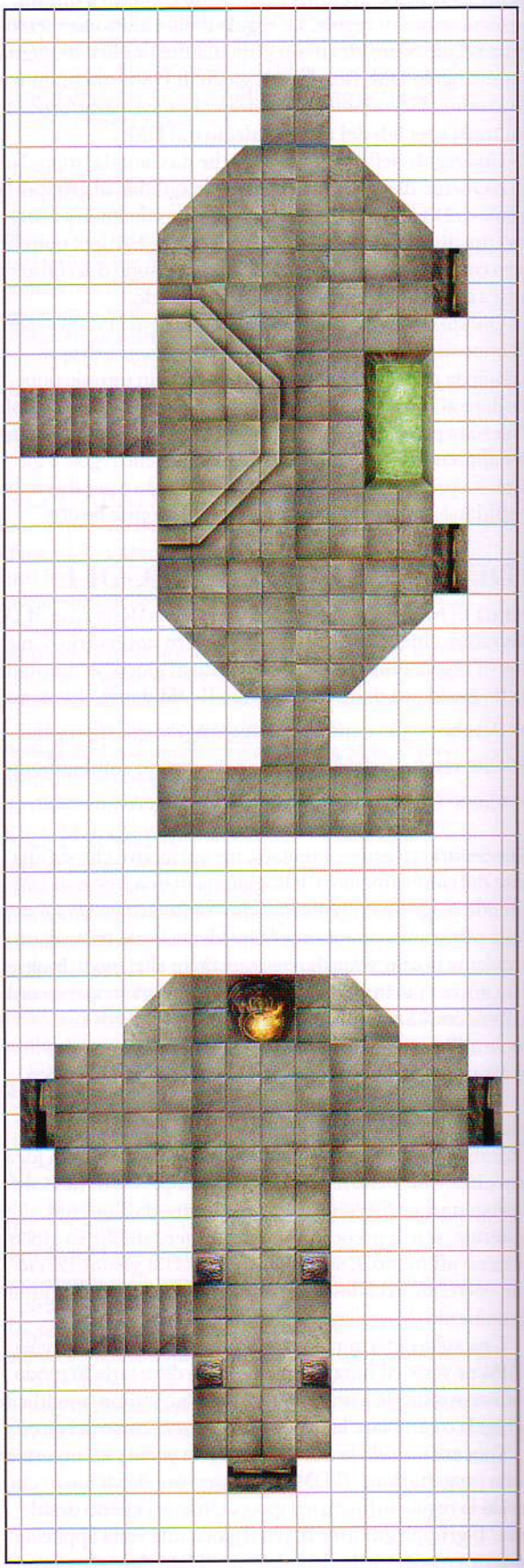
Un livello alla volta: Una volta create otto o dieci camere, il DM può fermarsi. Il risultato sarà una sezione del dungeon che dovrebbe fare avanzare i personaggi di un livello e fornire loro tesori equivalenti a un livello. Il DM può tornare indietro e cancellare le porte e i corridoi della mappa che non ha ancora definito, oppure trovare un modo per collegarle tra loro.

Corridoi

Un corridoio può essere utilizzato come l'inizio di un dungeon o come un elemento di separazione tra varie porte o camere.

Risultato di 1-19: Se il corridoio termina con una porta, una camera o una scalinata, si consulta la sezione appropriata e si tira di nuovo usando le tabelle appropriate.

Se il passaggio diventa una biforcazione o ha una diramazione laterale, si sceglie una strada e si tira di nuovo sulla tabella dei corridoi. Se il corridoio continua e include anche una porta o una scalinata, si sceglie il corridoio, la porta o la scalinata in questione e si tira sulla tabella appropriata. Il DM decide in quale quadretto si



trova un'apertura, una porta o una scalinata, disegnandola sulla mappa o collocando una tessera nel punto desiderato.

Se il corridoio termina con un vicolo cieco, si sceglie un'uscita diversa e si tira sulla tabella indicata.

Risultato di 20: Un tiro di 20 genera un incontro casuale di qualche tipo, che potrebbe consistere in una trappola, in un pericolo, o in uno o più mostri. Vedi la sezione "Incontri casuali," da pagina 193 in poi, per alcuni suggerimenti su cosa includere nell'incontro.

CORRIDOI

d20	Corridoio
1	Dritto di 4 quadretti
2	Dritto di 8 quadretti
3-5	Termina a una porta
6	Dritto di 4 quadretti, porta a destra
7	Dritto di 4 quadretti, porta a sinistra
8	Dritto di 4 quadretti, passaggio laterale a destra
9	Dritto di 4 quadretti, passaggio laterale a sinistra
10	Intersezione a tre ("T")
11	Intersezione a quattro
12	Svolta di 90 gradi a sinistra
13	Svolta di 90 gradi a destra
14-15	Termina a una camera (senza porta)
16	Termina a una scalinata
17	Dritto di 4 quadretti, scale a destra
18	Dritto di 4 quadretti, scale a sinistra
19	Vicolo cieco
20	Incontro casuale

Porte

Il primo passo nel creare una porta casuale consiste nel decidere se sarà facile da aprire o meno. Se il DM desidera avere porte di difficoltà variabile, è sufficiente consultare prima la tabella "Tipi di porte". Il materiale di cui è fatta la porta determina la difficoltà da superare per aprirla (che può variare in base al rango; si tira sulla colonna applicabile). L'apposita sezione a pagina 64 del Capitolo 4 contiene i dettagli relativi ai vari tipi di porte e saracinesche.

TIPI DI PORTE

	Tipo di porta		
d20	Eroico	Leggendario	Epico
1-4	Libera	Sbarrata o chiusa a chiave	Pietra
5-8	Legno	Pietra	Ferro
9-11	Sbarrata o chiusa a chiave	Ferro	Saracinesca di legno
12-14	Pietra	Saracinesca di legno	Adamantio
15-17	Ferro	Adamantio	Saracinesca di ferro
18-20	Saracinesca di legno	Saracinesca di ferro	Saracinesca di adamantio

Dopo avere definito la difficoltà della porta, si tira un altro d20 e si consulta la tabella seguente per stabilire cosa si trova oltre di essa.

OLTRE UNA PORTA

d20	Elemento
1-2	Corridoio a destra e a sinistra
3-8	Corridoio che prosegue dritto
9-18	Camera
19	Scalinata
20	Falsa porta con trappola

Risultato di 1-8: Se il tiro del dado fornisce come risultato un corridoio di qualche tipo, si consulta la sezione "Corridoi", sopra, e si tira di nuovo su quella tabella.

Risultato di 9-18: Se il tiro del dado fornisce come risultato una camera di qualche tipo, si consulta la sezione "Camere", sotto, e si tira di nuovo su quella tabella.

Risultato di 19: Se il tiro del dado indica una scalinata, si consulta la sezione "Scalinate", sotto, e si tira di nuovo su quella tabella. Se il dungeon prevede un solo piano, si ripete questo tiro o lo si sostituisce con un altro tipo di uscita.

Risultato di 20: Un tiro di 20 indica una falsa porta che attiva una trappola. Vedi la sezione "Trappole e pericoli," nel Capitolo 5 per scegliere una trappola adeguata al livello dei personaggi.

Camere

Spesso, una porta o un corridoio conducono a una camera di qualche tipo. Anche se è sempre possibile includere una camera piccola, le aree più grandi si prestano meglio a ospitare i combattimenti, dal momento che facilitano i movimenti e offrono vari tipi di terreno. Le camere contenute nella tabella seguente sono abbastanza grandi da lasciare spazio a sufficienza per il gruppo, i mostri e i pericoli.

Per prima cosa si tira sulla tabella "Dimensioni e forma della camera", poi si consulta la tabella "Uscite dalla camera" per determinare il numero di uscite disponibili (la via di accesso non conta). Il DM deve decidere dove collocare le uscite lungo le pareti, oppure selezionare una tessera dei dungeon tiles che ne contenga il numero giusto. Per ogni uscita diversa dalle scalinate, si tira un altro d20 per determinare se si tratta di una porta o di un corridoio. Se il dungeon prevede un solo piano, si ripete questo tiro o lo si sostituisce con un altro tipo di uscita.

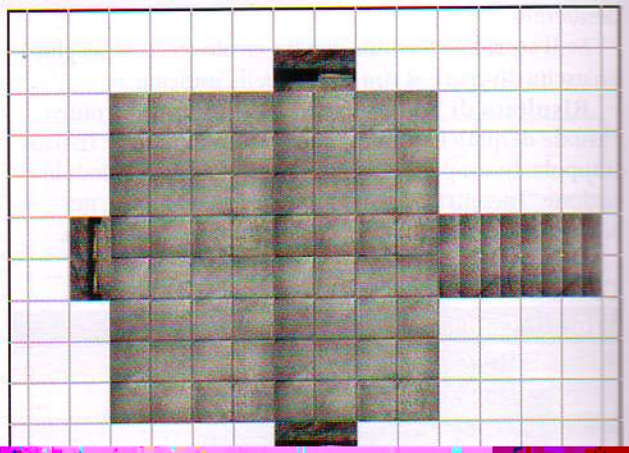
DIMENSIONI E FORMA DELLA CAMERA

d20	Camera
1-2	Quadrata, 8 x 8 quadretti
3-4	Quadrata, 10 x 10 quadretti
5-6	Rettangolare, 6 x 8 quadretti
7-8	Rettangolare, 8 x 10 quadretti
9-10	Rettangolare, 10 x 16 quadretti
11-12	Ottagonale, 8 x 8 quadretti
13-14	Ottagonale, 8 x 12 quadretti
15-16	Ottagonale, 12 x 12 quadretti
17-18	Irregolare, circa 8 x 10 quadretti
19-20	Irregolare, circa 10 x 16 quadretti

USCITE DALLA CAMERA

d20	Uscite
1-5	Nessuna
6-11	Una
12-15	Due
16-17	Tre
18	Quattro
19	Solo scalinate
20	Un'uscita più scalinata

Per ogni uscita diversa dalle scalinate, tirare 1d20:
1-10, l'uscita è una porta
11-20, l'uscita è un corridoio



Infine, si tira sulla tabella seguente per determinare la presenza di elementi insoliti nella camera, collocandoli dove il DM preferisce. È possibi[illegible]

Il mazzo degli incontri

È possibile determinare gli incontri casuali anche mettendo assieme un mazzo di carte che rappresentino i mostri, le trappole e i pericoli. Le carte delle statistiche incluse nelle espansioni del *Gioco di Miniature di D&D* sono perfette a questo scopo, dal momento che contengono anche una forma abbreviata delle statistiche dei mostri per una rapida consultazione. Questo approccio richiede una certa preparazione, ma fornisce risultati divertenti e imprevedibili.

Prima del gioco è necessario mettere assieme un mazzo degli incontri. Se un'avventura contiene da otto a dieci incontri, un mazzo da circa cinquanta carte andrà bene. Probabilmente non verranno usate tutte, ma questo assortimento sarà garanzia di una certa varietà. L'assortimento di mostri dovrebbe essere basato sulla lista seguente.

ASSORTIMENTO DEI MOSTRI

- 18 soldati o bruti
- 14 schermagliatori
- 5 gregari
- 5 artiglieri
- 5 controllori
- 2 appostati
- 1 solitario

Questa selezione di mostri va ripartita in vari gruppi di sfide secondo le indicazioni seguenti. In questo caso, per "Livello" si intende il livello dei personaggi.

LIVELLO DEI MOSTRI

- 7 di Livello - 2
- 30 da Livello - 1 a Livello + 1
- 8 di Livello + 2 o Livello + 3
- 5 di Livello + 4 o Livello + 5

Il DM può scegliere i mostri casualmente, ma può anche creare degli incontri più interessanti e pittoreschi attenendosi a un tema specifico, come ad esempio mostri aberranti o cultisti malvagi. Anche mescolare assieme due o più temi potrebbe funzionare: ad esempio, assieme alle creature aberranti il DM potrebbe includere un forte contingente di demoni e di adoratori di demoni. Inoltre, più di una carta potrebbe stare a indicare lo stesso mostro.

Generare gli incontri

Quando giunge il momento di generare un incontro, si pesca una carta dal mazzo per ogni personaggio del gruppo. Ogni carta rappresenta un mostro di quel ruolo, con due eccezioni. Una carta che indica un soldato o un bruto rappresenta due esemplari dello stesso mostro, mentre ogni carta del gregario sta a indicare quattro creature.

Una volta estratte tutte le carte, si crea un incontro usando le direttive che seguono. Le carte che non vengono utilizzate vengono reinserite nel mazzo per l'incontro successivo.

- Ogni incontro dovrebbe contenere due bruti o due soldati, più due o tre mostri di altri ruoli. Se il gruppo è composto da più di cinque giocatori, si aggiunge un mostro per ogni personaggio in più.
- Se il DM estrae un appostato, quel mostro viene messo da parte e si pesca un'altra carta. L'incontro sarà costituito dal resto delle carte e da quella nuova, a cui verrà aggiunto poi anche l'appostato.
- Un mostro solitario costituisce l'unica creatura dell'incontro. Tutte le altre carte vengono reinserite nel mazzo.

Se certi mostri sembrano adatti per natura ad agire assieme in una determinata situazione, basterà selezionarli appositamente dal mazzo piuttosto che pescarli casualmente.

Colpi di scena

È possibile aggiungere delle caratteristiche speciali ad alcune carte del mazzo per vivacizzare gli incontri e renderli più simili a un'avventura.

Boss: Si aggiunge una carta per un mostro potente (superiore di sei o sette livelli a quello dei personaggi), che sarà il "boss", il nemico principale dell'avventura. L'obiettivo del gruppo è sconfiggere quel mostro. La prima volta che esce la sua carta, non si aggiunge all'incontro: si pesca un rimpiazzo e si rimescola la carta nel mazzo. Così facendo, i personaggi potranno intravedere di sfuggita il loro nemico principale, preparando il terreno per lo scontro finale. Il boss potrebbe essere intravisto mentre sguscia fuori da una porta dietro le altre creature, o mentre osserva l'esito dello scontro da una posizione sicura. (Questa è anche un'ottima opportunità per dileggiare i personaggi con frasi come "Siete caduti nella mia trappola, sciocchi avventurieri!" e prorompere in una risata maniacale prima di dileguarsi.) Un boss veramente ostico potrebbe addirittura sfuggire due volte prima di affrontare gli avventurieri.

Un altro modo per gestire un mostro boss è lasciare la sua carta fuori dal mazzo all'inizio dell'avventura. Dopo che i PG hanno sconfitto uno o due mostri designati dal DM come fondamentali, la carta del boss viene inserita nel mazzo. Ad esempio, il DM potrebbe decidere che il boss arriva soltanto dopo che il gruppo ha incontrato il mostro solitario.

Mazzo in evoluzione: Al fine di creare l'impressione di un progresso, il DM può fare in modo che il dungeon cambi col passare del tempo. A tale scopo, inizia il gioco con un mazzo degli incontri. Mano a mano che i personaggi si fanno strada attraverso il dungeon, si aggiungono le carte del secondo mazzo, abbinate a incontri più difficili.

Per utilizzare questa opzione è necessario comporre due mazzi degli incontri, dove le creature del secondo mazzo sono di livello superiore a quelle del primo. Quando il gruppo sconfigge i mostri, fa scattare le trappole o supera i pericoli del primo mazzo, quelle carte vengono sostituite da un pari numero di carte casuali del secondo mazzo. Col progredire dell'avventura, gli incontri si faranno sempre più difficili.

È anche possibile combinare questa opzione con un mostro boss. In questa situazione, la carta del boss viene tenuta fuori dal mazzo finché i personaggi non sconfiggono una o più creature del secondo mazzo. Poi la sua carta viene inserita nel secondo mazzo.

Un'altra variante interessante può essere quella di comporre i due mazzi secondo due temi diversi. Il primo mazzo potrebbe essere costituito per buona parte da bestie e parassiti, mentre il secondo è composto da chierici malvagi, dalle loro creature non morte e dalle loro guardie umanoidi. In questo esempio, la missione dei personaggi è quella di individuare e distruggere un tempio malvagio. Inizialmente si imbattono nelle varie creature annidate del dungeon, ma poi iniziano a incontrare i membri del tempio, fino ad arrivare alla battaglia finale.

Trappole e pericoli: Il DM può aggiungere trappole, pericoli e altri elementi interessanti ai suoi incontri casuali. Per farlo, è sufficiente includere delle carte che li rappresentino, in aggiunta alle cinquanta carte dei mostri. Ogni volta che una carta di questo tipo viene estratta, la si aggiunge all'incontro e si pesca un'altra carta dal mazzo degli incontri.

Giocare senza un DM

Questo può sembrare uno strano consiglio da includere in una *Guida del Dungeon Master*, ma è assolutamente possibile giocare a D&D senza un Dungeon Master. Se i giocatori si accontentano di divertirsi e di prendere parte a un combattimento emozionante, privo di qualsiasi trama o obiettivo, un dungeon casuale accompagnato da un mazzo degli incontri casuali è tutto ciò che serve. Qualcuno deve preparare il mazzo e qualcuno deve gestire i mostri durante l'incontro. Non è necessario che sia la stessa persona a occuparsi di entrambe le cose. Tutti i giocatori decidono assieme cosa fanno i mostri, e il giocatore che funge da bersaglio dell'attacco effettua il tiro per colpire del mostro (o lo fa effettuare al giocatore alla sua sinistra).

Un dungeon casuale senza DM è un ottimo modo per allestire una sessione di gioco quando il DM regolare non è disponibile. È anche un modo divertente per occupare la pausa pranzo, purché la scuola o l'ufficio si dimostrino indulgenti nei confronti di un gruppo di giocatori che tira dadi e lancia grida di battaglia!

CAPITOLO 11

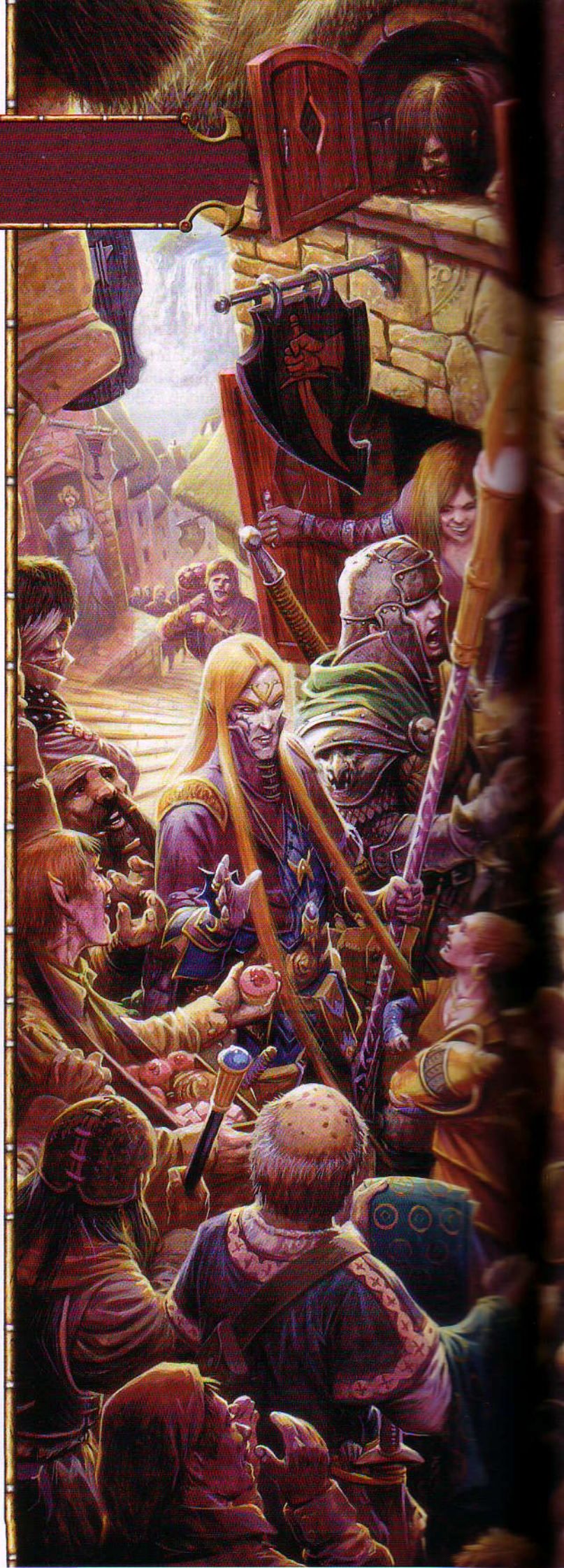
FALLCREST

DOVE SI recano i personaggi giocanti quando non esplorano antiche rovine e non combattono all'interno di un tetro dungeon? Dove vanno a spendere i tesori che conquistano e a riposarsi prima della prossima avventura? La risposta è semplice: in un paese che usano come base di partenza.

Un paese base è un rifugio in cui gli eroi possono interagire con gli abitanti, ascoltare cosa si dice in giro, vendere oggetti d'arte o oggetti magici e acquistare nuovo equipaggiamento. Potrebbe trattarsi di un villaggio elfico sugli alberi, casualmente poco distante dal dungeon che gli eroi devono esplorare, un prospero paese di commercio degli umani, frequentato da viaggiatori interessanti di ogni genere, una roccaforte nanica isolata lungo le terre di confine, o una città vera e propria, popolata da migliaia di persone. Quale che sia la natura del paese base, è il luogo a cui i personaggi giocanti ritornano tra un'avventura e l'altra, nonché il luogo dove le nuove avventure hanno inizio.

Questo capitolo presenta un paese chiamato Fallcrest, che il DM può utilizzare come paese base per la sua prima esperienza di D&D.

- **Il paese di Fallcrest:** Questa sezione comprende un breve descrizione della storia, dei personaggi più importanti e dei locali degni di nota all'interno del paese. Fallcrest offre agli avventurieri varie locande dove pernottare, taverne da frequentare, mercanti con cui contrattare e contatti o patroni che possono indirizzarli verso l'avventura successiva.
- **La Valle del Nentir:** La regione nei pressi di Fallcrest è una terra di frontiera colonizzata solo in pochi punti e disseminata di rovine e di covi di mostri. Questa sezione offre una panoramica delle terre attorno a Fallcrest.
- **Coinvolgere i giocatori:** Questa sezione offre alcuni consigli su come fornire ai personaggi giocanti dei collegamenti narrativi a Fallcrest e ai suoi abitanti.
- **Il Palazzo dei Coboldi:** Questo capitolo si conclude con un'avventura introduttiva pronta da giocare: Il Palazzo dei Coboldi. Per coloro che cercano un'opportunità per iniziare a fare il Dungeon Master, questa avventura è il punto di partenza ideale.



RALPH HORSLEY

IL PAESE DI FALLCREST

Fallcrest è situato tra le Colline della Luna e le cascate del Fiume Nentir. È a Fallcrest che si incontrano i viaggiatori e i mercanti che seguono la vecchia Strada del Re che corre da nord a sud, la Strada Commerciale nanica che corre da est a ovest o il corso del fiume. I crinali che circondano il paese formano una serie di vallate riparate dove vivono i contadini e i boscaioli, quasi sempre entro nove o dieci chilometri dal paese. In genere coloro che vivono al di fuori delle mura di Fallcrest si guadagnano da vivere coltivando la terra o allevando bestiame, mentre chi abita entro le mura lavora come artigiano, pietramanovale o mercante. Chi non ha altro modo per procurarsi di che vivere lavora come scaricatore, trasportando la merce dai Moli Bassi ai Moli Alti (o viceversa).

Fallcrest importa merci lavorate dalle città più grandi a valle del fiume e manufatti in metallo dal paese nanico di Hammerfast, mentre esporta legname, cuoio, frutta e grano. Commercia spesso anche col vicino paese di Winterhaven. Sulle colline circostanti sono state scavate alcune cave di marmo che forniscono grosse quantità di pietra, ma nell'area c'è poca richiesta di pietre ornamentali in questi giorni, e gli intagliatori che continuano a fare quel mestiere sono rimasti in pochi.

FALLCREST

Un piccolo paese eretto sulle rovine di una città più grande, al crocevia della Valle del Nentir.

Popolazione: 1.350; altri 900 circa vivono nelle campagne a pochi chilometri dal paese. Gli abitanti di Fallcrest sono per buona parte umani, halfling o nani. Non annovera dragonidi o eladrin tra i suoi abitanti permanenti, ma viandanti di tutte le razze passano spesso per il paese.

Governo: Il nobile umano Faren Markelhay è il Lord Guardiano (nobile ereditario) del paese. Si occupa di impartire la giustizia, di difendere la città e di amministrare le leggi. Il Lord Guardiano nomina un consiglio di paese che si occupi della gestione giornaliera del commercio e dei progetti pubblici.

Difese: La Guardia di Fallcrest conta sessanta combattenti (vedi la relativa scheda delle statistiche), che fungono anche da conestabili. La loro caserma è situata alla Fortezza della Pietra Lunare. Il Lord Guardiano può chiamare a raccolta una milizia di 350 unità, se necessario.

Locande: Locanda del Nentir; Unicorno d'Argento. L'Unicorno d'Argento è più costosa e offre servizi migliori; la Locanda del Nentir è frequentata da avventori più interessanti.

Taverne: Birreria alla Luna Blu; Mescitoria allo Gnomo Fortunato; birreria alla Locanda del Nentir.

Provviste: Emporio Halfmoon; Forniture Sandercot.

Templi: Tempio di Erathis; Tempio del Canto Lunare (Sehanine); Casa del Sole (Pelor).

Storia di Fallcrest

Fino a circa quattro secoli fa, le Colline della Luna e la Valle del Nentir circostante erano terre di confine colonizzate soltanto in pochi punti, popolate dai turbolenti capotribù umani delle colline e da remoti reami di non umani, per lo più elfi e nani. L'area era infestata da giganti, minotauri, orchi, ogre e goblin. Le rovine dei Colli Grigi o i cerchi di pietre in cima alle Colline Vecchie risalgono a quei giorni, come anche le storie che parlano dell'eroe Vendar e del drago del Nentir.

Con l'ascesa dell'impero di Nerath a sud, i coloni umani iniziarono a insediarsi lungo il Nentir, fondando paesi come Fastormel, Harkenwold e Winterhaven. Un'eroina Nerathan di nome Aranda Markelhay ottenne il permesso di erigere una fortezza ai piedi delle Cascate del Nentir. Innalzò una semplice torre di guardia nel punto in cui oggi si trova la Fortezza della Pietra Lunare, e sotto la sua protezione il paese di Fallcrest iniziò a crescere.

Nei due secoli che seguirono, Fallcrest divenne una città piccola ma prosperosa. Si trovava a un crocevia naturale che favoriva il commercio e i Markelhay lo governavano con saggezza. Quando l'impero di Nerath cadde in declino, circa un secolo fa, Fallcrest continuò a prosperare... almeno per qualche tempo. Novanta anni fa, una feroce orda di orchi nota come le Lance Insanguinate calò dalla Marca di Pietra e invase la vallata. L'esercito di Fallcrest fu sconfitto quando tentò avventatamente di fermare le Lance Insanguinate sui Colli di Gardbury. Le Lance Insanguinate saccheggiarono e rasero al suolo Fallcrest, poi proseguirono per seminare il caos in tutta la Valle del Nentir.

Nei decenni successivi alla Guerra delle Lance Insanguinate, Fallcrest ha faticato a riprendersi. Il paese è soltanto l'ombra della città di un tempo. Al giorno d'oggi, poco commercio transita lungo il fiume. La campagna nel raggio di dozzine di chilometri è punteggiata delle fattorie e dei manieri abbandonati risalenti ai giorni di Nerath. La Valle del Nentir è tornata a essere una terra di confine colonizzata soltanto a tratti, popolata da ben pochi abitanti. È un luogo che ha un grande bisogno di eroi.

Luoghi importanti

Fallcrest è ripartita in due distretti da un'erta rupe che taglia il paese a metà. L'area a nord della rupe è nota come il Paese Alto. Questo distretto è sopravvissuto alla caduta della città rimanendo relativamente in buone condizioni, ed è stata la prima area ad essere ricolonizzata. A sud della rupe si trova il Paese Basso, una zona più recente ma più povera. Nel caso di una seria minaccia, gli abitanti si rifugiano nel Paese Alto: la rupe e le mura cittadine circondano completamente questa parte di Fallcrest, facilitandone di molto le difese.

La mappa nella pagina a fianco indica tutti i luoghi numerati presentati in questa sezione. Quattro di questi luoghi includono anche le statistiche di quei personaggi non giocanti che potrebbero entrare in conflitto con i PG.

1. Torre dell'Attesa

Questa vecchia fortificazione fu eretta su una piccola isola in mezzo al Nentir per vegliare sui possibili attacchi sferrati dal nord via fiume. Cadde in rovina ancora prima del saccheggio della vecchia città e ora è poco più di un rudere invaso da topi e uccelli.

Suggerimento per il DM: Stando alle leggende locali, la torre veniva usata un tempo come prigione per quei nobili che erano troppo altolocati per essere uccisi sommariamente o maltrattati. Il fantasma di una principessa malvagia che si era votata a un demone infesta la torre. Il DM può costruire il proprio dungeon al di sotto delle rovine, infestato da uno spettro collerico e da alcuni demoni minori.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
N
O
E
S
FALLCREST
15
30
60
150
metri

2. Moli Alti

Le barche che seguono il corso del Nentir devono fermarsi quaggiù e scaricare le loro merci, che vengono poi trasportate attraverso la città fino ai Moli Bassi e caricate sulle barche al di sotto delle cascate. Analogamente, i carichi diretti a nord vengono trasportati lungo i moli e caricati sulle barche in attesa a monte delle cascate.

Un brusco pugile nano di nome Barstomun Strongbeard gestisce la gilda degli scaricatori ed esige una percentuale su qualsiasi compenso riscosso dagli scaricatori che trasportano i carichi su e giù per le cascate. Barstomun e i suoi sicari cercano di ampliare il giro dei loro affari intimidendo i mercanti che trasportano le loro merci via terra e costringendoli a ingaggiare degli scaricatori affiliati alla gilda per trasportare qualsiasi carico all'interno del paese.

Barstomun Strongbeard **Livello 4 Bruto**
Umanoide naturale Medio, nano PE 175

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +4; visione crepuscolare
PF 67; **Sanguinante** 33
CA 16; **Tempra** 18, **Riflessi** 15, **Volontà** 15
Tiri salvezza +5 contro gli effetti di veleno
Velocità 5

⊕ **Scazzottata** (standard; a volontà)
+7 contro CA; 1d6 + 4 danni.

Pugno Rapido (minore; a volontà)
+7 contro CA; 1d6 + 4 danni.

Schiva e Atterra (reazione immediata; incontro: dopo che un nemico ha mancato un attacco in mischia)
+7 contro Tempra; fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto, e lo butta a terra prono.

Piedi Saldi
Quando un effetto costringe Barstomun a muoversi (se tirato, spinto o fatto scorrere), il nano si muove di 1 quadretto in meno rispetto a quanto specificato dall'effetto. Quando un attacco butterebbe Barstomun a terra prono, il nano può effettuare immediatamente un tiro salvezza per evitare di cadere a terra prono.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Nanico
Abilità Tenacia +7

For 18 (+6)	**Des** 13 (+3)	**Sag** 13 (+3)
Cos 17 (+5)	**Int** 11 (+2)	**Car** 8 (+1)

3. Ponte dei cinque archi

Furono gli artigiani nanici della cittadella di Hammerfast a erigere questo solido ponte di pietra sul Nentir, oltre duecento anni fa. Anche se il ponte fu distrutto quando Fallcrest cadde, i grandi pilastri di pietra su cui poggiava rimasero intatti, e così gli abitanti locali alcuni anni fa riuscirono a collocare un nuovo pontile di legno sui vecchi appoggi in pietra.

Una guardiola è stata collocata al lato ovest del ponte. Cinque guardie di Fallcrest al comando del Sergente Thurmina presidiano questa postazione. Riscuotono un pedaggio di 1 mr a testa (più 1 ma per cavalcatura) da chi utilizza il ponte in entrambe le direzioni di transito. Thurmina è una donna dai modi spicci che ha imparato a chiudere un occhio quando sul ponte passa qualche carico inconsueto, se viene ben pagata per farlo.
La corrente del fiume prende velocità oltre il lato sud del ponte. Le barche (o i nuotatori) che si allontanano troppo dalle rive rischiano di essere trascinati oltre le cascate.

4. Locanda del Nentir

La Locanda del Nentir, un nuovo edificio di ottima fattura, costruito in pietra naturale e solide travi di legno, si affaccia sulle rive ovest del fiume. I mercanti provenienti da Winterhaven o da Hammerfast costituiscono il grosso della clientela, assieme ad altri viaggiatori che possono capitare nella zona di tanto in tanto. Una buona camera con due letti singoli costa 5 ma a notte. La Locanda del Nentir comprende anche una vivace birreria, un luogo di raduno molto popolare per la gente che vive nelle valli a ovest del fiume.

Il gestore è un affascinante mezzelfo di nome Erandil Zemoar, che è comparso a Fallcrest un giorno di circa due anni fa, ha comprato la terra e ha eretto la locanda. Il denaro che Erandil ha usato per costruire la Locanda del Nentir non è suo; ha sedotto una vecchia nobildonna nel lontano sud e si è fatto cedere la sua fortuna, per poi dileguarsi e seminare le autorità.

Uno degli ospiti attuali alla Locanda del Nentir è Serim Selduzar, un nobile in esilio proveniente dal sud che nutre grandi ambizioni nei riguardi di Fallcrest. Questo tiefling è scaltro e mostra un carattere arguto e sarcastico. Serim afferma di essere il terzogenito di un nobile del sud che ha poche speranze di ereditare la fortuna di famiglia. Spiega agli avventori che intende stabilirsi in un piccolo maniero nelle vicinanze, ma in realtà ha intenzione di orchestrare la caduta della famiglia Markelhay e di insediarsi come nuovo Lord Guardiano. Il tiefling è in cerca di soci capaci che lo aiutino, e una banda di avventurieri entusiasti farebbe esattamente al suo caso. Se ne ha l'opportunità, Serim fa amicizia con i personaggi giocanti nella speranza di poterli spingere con l'inganno a spodestare i Markelhay per suo conto.

5. Porta del Cavaliere

La porta cittadina settentrionale di Fallcrest è nota come Porta del Cavaliere, in quanto solitamente i cavalieri del Lord Guardiano entrano ed escono dal paese tramite questa strada. La porta è costituita da due robuste ante esterne di legno rinforzato in ferro e da una saracinesca interna sorretta da due piccole torri in pietra. La saracinesca normalmente viene calata al tramonto, mentre le porte si chiudono soltanto in caso di grave pericolo.

La guardiola è presidiata da cinque guardie di Fallcrest e dal Sergente Nereth, che ha il comando di questa postazione. È un asfissiante maniaco delle regole, di cui esige l'applicazione in termini rigorosi; le guardie stanziate a questa postazione non lo sopportano.

LE MURA CITTADINE

Il Paese Alto di Fallcrest è protetto su due lati dalle mura (il fiume e la rupe proteggono gli altri due lati). Le mura consistono in due barriere parallele di blocchi di pietra riempite di una barriera di detriti, e si ergono per un'altezza di circa 6 metri. Ogni 90 metri circa una piccola torre aggiuntiva si erge a rafforzare le mura. Due paia di sentinelle (guardie di Fallcrest provenienti dal castello) percorrono i bastioni delle mura di notte, ma a meno che non incomba un pericolo di qualche tipo, le torri rimangono chiuse a chiave e lasciate deserte. Le guardiole presso le porte, invece, sono sempre presidiate.

6. Locanda dell'Unicorno d'Argento

Per molti anni, l'Unicorno d'Argento si è fregiato del titolo di "orgoglio di Fallcrest", riscuotendo tariffe elevate in cambio di servigi di qualità e camere impeccabili. La recente apertura della Locanda del Nentir ha sferrato un brutto colpo agli affari dell'Unicorno di Argento, cosa che non va affatto a genio alla proprietaria, una severa halfling di nome Wisara Osterman. L'ostessa è sicura che ci sia qualcosa che non va in Erandil Zemoar, ma non sa dire di cosa si tratti.

Una camera all'Unicorno d'Argento costa 2 mo per notte.

7. Emporio Halfmoon

La famiglia Halfmoon è un numeroso clan di halfling che gestisce vari punti vendita disseminati per tutti gli insediamenti della Valle del Nentir. Questo è l'emporio più grande e più importante di tutta la catena. Se ne occupa Selarund Halfmoon, un halfling amichevole, pronto a dispensare una fiumana di consigli ai suoi clienti, come "Non piove mai, finché qualcuno non finisce per bagnarsi!" o "Un chiodo non ha paura di un martello senza manico!" Nella maggior parte dei casi, nessuno capisce cosa intenda dire, ma Selarund è più sveglio di quanto non lasci credere e tiene gli occhi aperti su tutto ciò che accade in città.

L'Emporio Halfmoon è un luogo eccellente dove comprare utensili comuni, equipaggiamento, provviste o abiti da scegliere tra quelli elencati nel *Manuale del Giocatore*.

8. Fortezza Moonstone

La Fortezza Moonstone, il luogo dove risiede il Lord Guardiano Faren Markelhay, è un vecchio castello situato su un'erta collina che domina il paese. Il mastio esterno comprende dei dormitori che possono ospitare fino a sessanta guardie di Fallcrest. In un qualsiasi momento, circa una ventina di guardie sono fuori servizio. Gli altri edifici del cortile comprendono una stalla, un'armeria, una cappella, una fucina e vari magazzini. La fortezza è un grosso edificio a forma di D che si erge sul lato nord del castello.

Faren Markelhay è un uomo calvo di mezz'età, dalla mente acuta e dotato di grande ironia. È un uomo occupato che sbriga molti dei suoi incarichi personalmente, quindi gli avventurieri che intendono incontrarlo dovranno attendere parecchio per ottenere soltanto una breve udienza. Tuttavia, è sempre ansioso di ricevere notizie dagli altri paesi della Valle (e anche dalle terre più lontane), e non manca mai di accogliere chi gli porta qualche notizia recente o ha la pazienza di attendere di essere ricevuto.

Suggerimento per il DM: Il Lord Guardiano è sempre in cerca di mercenari o avventurieri viaggianti disposti a accettare l'incarico per sgominare una banda di briganti, scacciare una bestia pericolosa o scortare a destinazione un carico prezioso. I coboldi del Palazzo dei Coboldi hanno creato diversi problemi lungo la Strada del Re ultimamente, e sono in cima alla lista delle priorità del Lord; se i personaggi giocanti sono in cerca di ingaggio, Lord Markelhay li incarica per prima cosa di occuparsi del Palazzo dei Coboldi (vedi l'avventura in fondo a questo capitolo). Ha sentito parlare anche di qualche pro-

blema a Winterhaven, e incoraggia i personaggi giocanti a offrire il loro aiuto al Lord Sindaco di laggiù.

La moglie di Lord Markelhay è Lady Allande Markelhay (umana maga 4). È una donna fredda e riservata, più giovane di dieci anni rispetto a suo marito, e una studiosa di arti arcane che usa i suoi poteri per offrire consiglio al marito. Hanno quattro figli: il più giovane, Ernesto, si trova attualmente nel sud, dove vive presso la corte di un altro reggente.

9. Il Boscotomba

Lungo le pendici meridionali della Collina della Pietra Lunare cresce un fitto bosco che non è mai stato ripulito del tutto. In mezzo a quel groviglio di vegetazione si trovano il vecchio castello del cimitero (ormai ricoperto dai rovi) e un tumulo vecchio di vari secoli.

Suggerimento per il DM: Queste vecchie cripte sono collegate tramite dei passaggi segreti ad alcune aree pericolose e isolate delle Caverne della Pietra Lunare, situate al di sotto della città. Il DM può creare quaggiù un suo dungeon.

10. Casa del Sole

Quando Fallcrest era una città più grande, ospitava vari templi di discrete dimensioni, situati nei distretti del Paese Alto. Quando la città finì per spopolarsi, molti di questi templi vennero abbandonati, compresa la Casa del Sole, un tempio dedicato a Pelor. Il tempio include anche dei santuari dedicati a Kord e a Bahamut. Di recente, uno zelante sacerdote nanico di Pelor, chiamato Grundelmar, è giunto a Fallcrest fin da Hammerfast per rifondare il vecchio tempio. Grundelmar è energico e saldo nelle sue convinzioni, un vero e proprio sputafuoco pronto a distruggere il male ovunque esso si annidi.

Suggerimento per il DM: Grundelmar è preoccupato delle condizioni lungo la Strada Commerciale e incoraggia caldamente qualsiasi aspirante eroe a cercare il covo del bandito chiamato Artiglio di Corvo, per sgominare il fuorilegge. Questo covo è un'ottima opportunità per consentire al DM di creare un suo dungeon personale.

11. Casato Azaer

Il Casato Azaer, un piccola ma alacre compagnia commerciale, è una proprietà della famiglia tiefling degli Azaer. Importa merci di vario tipo (comprese armi e armature) da Hammerfast, Harkenwold e dalle terre a sud e organizza delle carovane che si recano a Winterhaven varie volte all'anno. Il Casato Azaer è un'ottima rivendita dove procurarsi praticamente qualsiasi oggetto comune descritto nel *Manuale del Giocatore*, anche se i suoi prezzi spesso sono leggermente sopra la media.

Amara Azaer gestisce gli affari del casato a Fallcrest, e dedica buona parte del suo tempo a questa attività. Anche se giovane, la tiefling è intelligente e non si lascia scappare nessuna opportunità di profitto quando sbriga gli affari degli Azaer.

12. Le Cascate del Nentir

In questo punto il Fiume Nentir scende di quasi 60 metri compiendo tre balzi consecutivi. Su una piccola isola al centro delle cascate si erge la statua di un antico eroe umano chiamato Vendar, raffigurato nell'atto di alzare la mano per sfidare gli ipotetici nemici che risalgono il fiume. Secondo le leggende locali, Vendar avrebbe ucciso un drago il cui covo era nascosto nelle caverne dietro le cascate.

13. Tempio di Erathis

Questo grosso e imponente tempio di pietra è decorato con il marmo proveniente dalle cave di Fallcrest. La sua cappella è una grande sala circolare sormontata da una cupola alta 9 metri. Il tempio di Erathis è il tempio più grande e influente in paese. Include anche dei santuari dedicati a Ioun e a Moradin.

La somma sacerdotessa Dirina Mornbrow dirige l'operato di due sacerdoti minori e di vari accoliti (paesani che passano parte del giorno a prendersi cura del tempio). Dirina è una donna di quasi sessant'anni, convinta della superiorità dei dogmi di Erathis e delusa dal fatto che poca gente a Fallcrest renda omaggio come si deve alla "dea patrona della nostra città." Conosce vari rituali di divinazione e di ripristino e può aiutare gli avventurieri con vari rituali magici, in cambio di una donazione appropriata a Erathis, naturalmente. Ha accesso limitato alle seguenti pergamene dei rituali: Mano del Fato (1), Cura Malattia (4), Rianimare Morti (1), Rimuovi Afflizione (2).

14. La Rupe

Fallcrest è diviso in due da una grande rupe che attraversa il paese da nordovest a sudest. La rupe ha un'altezza che varia da 45 a 75 metri. Non è del tutto verticale, ma è di gran lunga troppo alta e troppo ripida per essere scalata con facilità. Qualcuno che balzi (o venga spinto) oltre il bordo della rupe cade e rotola per un'altezza di circa 2d6 x 3 metri prima di arrestare la caduta, in genere su una sporgenza di fortuna.

15. Le Catacombe

La rupe di pietra calcare che separa il Paese Alto dal Paese Basso è attraversata da numerose caverne che la gente di Fallcrest ha utilizzato come cripte di sepoltura per secoli. Mano a mano che le varie caverne si riempiono, vengono murate e dimenticate. Naturalmente, in paese circolano storie di ogni genere su tesori e sulle fortune ammassate nelle cripte e sui non morti irrequieti che le sorvegliano.

Suggerimento per il DM: Le storie sono in parte vere; quelle parti delle catacombe che sono utilizzate attualmente sono abbastanza sicure, ma se qualche esploratore si fa strada nei tratti più antichi potrebbe imbattersi in trappole mortali, antiche maledizioni, santuari malvagi e svariati non morti ostili.

16. Tempio del Canto Lunare

Il terzo dei templi di Fallcrest è dedicato a Sehanine. Il tempio include anche dei santuari di Corellon, Melora e Avandra. I Markelhay considerano Sehanine la loro patrona speciale, e nel corso degli anni hanno versato ingenti donazioni al tempio. Il tempio occupa una posizione dominante in cima alla rupe, e i suoi minareti bianchi sono visibili da qualsiasi punto del Paese Basso.

Il capo del tempio è il Sommo Sacerdote Ressilmae Starlight, un elfo saggio e caritatevole che si è ritirato dalla carriera di avventuriero decenni fa per dedicarsi alla vita contemplativa. È un musicista di grande abilità che insegna volentieri la musica ai bambini del luogo, anche a quelli talmente poveri da non potersi permettere di pagare per le lezioni. Ha accesso limitato alle seguenti pergamene dei rituali: Cura Malattia (2), Rianimare Morti (1), Rimuovi Afflizione (1).

17. Stalle di Fallcrest

Lannar Thistleton è il proprietario di questa attività: fornisce ai viaggiatori finimenti, briglie, stallaggio, ferratura, carri e ogni altra cosa che abbia a che fare con cavalli, muli o pony. Possiede un grosso allevamento a circa un chilometro e mezzo fuori dal paese; in qualsiasi momento, Lannar dispone di vari cavalli da galoppo, da tiro o muli nel suo recinto nei pressi della Porta del Mago. L'halfling è un'ottima fonte di informazioni, dal momento che ha a che fare con molti viaggiatori in arrivo o in partenza lungo la strada. È un tipo gioviale attorno ai quarant'anni che vive assieme a uno stuolo di bambini nella sua dimora di campagna.

18. Porta del Mago

La porta orientale di Fallcrest è nota come Porta del Mago, dal momento che è la porta migliore da cui raggiungere la Torre dell'Eptarca. La strada che si dirige verso est attraversa le colline per vari chilometri e collega al paese numerose fattorie e tenute esterne.

La porta è di fattura simile alla Porta del Cavaliere ed è sorvegliata da un distaccamento di cinque guardie e da un sergente. Il capo di questo distaccamento è il sergente Murgeddin, un nano veterano che ha combattuto nella Guerra delle Lance Insanguinate ed era presente alla Battaglia di Gardbury, dove l'esercito di Fallcrest fu sconfitto. Basta offrigli da bere per sciogliergli la lingua e ascoltare molti racconti riguardo a quella guerra lontana.

Suggerimento del DM: Durante la battaglia, Murgeddin vide il vecchio Lord Markelhay fuggire nelle catacombe sotto l'Abbazia Gardmore, e non ne uscì mai. Il nano sospetta che la spada ancestrale dei Markelhay, l'antica spada lunga magica di Aranda Markelhay, chiamata *Anatema della Luna*, si trovi da qualche parte nei sotterranei dell'abbazia. Il DM può creare un suo dungeon personale tra le rovine dell'abbazia.

19. Importazioni da Naerumar

Le Importazioni da Naerumar, generalmente considerate la migliore rivendita di Fallcrest, trattano gemme, oggetti d'arte e gingilli magici. Il proprietario è Orest Naerumar, un tiefling che dimostra modi impeccabili e sa tenere la massima discrezione. Orest corrisponde con vari parenti e colleghi situati in altri paesi e città al di fuori della Valle del Nentir. Con qualche settimana di tempo, è in grado di ordinare qualsiasi oggetto magico di basso livello o altri oggetti di valore insoliti. Allo stesso tempo, Orest acquista oggetti interessanti dello stesso tipo, dal momento che potrebbero essergli richiesti da altri rivenditori nei paesi o nelle città più lontane.

Orest non fa domande sulla provenienza delle merci che i personaggi potrebbero portargli da vendere, ma non è un ricettatore: se sa che qualcosa è stato ottenuto illegalmente, si rifiuta di acquistarlo.

Suggerimento per il DM: In genere Orest affida agli halfling del clan Swiftwater l'incarico di trasportare gli ordini speciali: gioielli, gemme o oggetti magici di valore. Tuttavia, a volte prende accordi di altro tipo per quegli oggetti che ritiene particolarmente preziosi o pericolosi. Se i personaggi sono semplicemente in cerca di un incarico, Orest potrebbe ingaggiarli per trasportare o proteggere un carico particolarmente prezioso che deve inviare a un mercante di un altro paese.

Orest Naerumar	**Livello 8 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio, tiefling ladro	PE 350
Iniziativa +8	**Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 79; **Sanguinante** 39	
CA 21; **Tempra** 19, **Riflessi** 23, **Volontà** 22	
Resistenza fuoco 9	
Velocità 5	
(+) **Pugnale** +1 (standard; a volontà) ✦ **Arma**	
+11 contro CA; 1d4 + 1 danni.	
† **Virtuosismo Scaltro** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Marziale**	
+14 contro CA; 1d4 + 9 danni.	
† **Colpo Frastornante** (standard; incontro) ✦ **Arma, Marziale**	
+14 contro CA; 1d4 + 4 danni e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo di Orest.	
Collera Infernale (minore; incontro)	
Orest ottiene un bonus di potere +1 al suo tiro per colpire successivo contro un nemico che lo ha colpito dopo il suo ultimo turno. Se l'attacco colpisce e infligge danni, Orest infligge 5 danni extra.	
Primo Colpo	
All'inizio di un incontro, Orest beneficia di vantaggio in combattimento contro qualsiasi creatura che non abbia ancora agito.	
Attacco Furtivo	
Una volta per round, Orest ottiene +2d6 danni quando beneficia di vantaggio in combattimento.	
Sapore del Sangue	
Orest ottiene un bonus di razza +1 ai tiri per colpire contro gli avversari sanguinanti.	
Allineamento Senza allineamento	**Linguaggi** Comune, Nanico
Abilità Diplomazia +14, Furtività +10, Intuizione +11, Raggirare +13	
For 13 (+5)	**Des** 19 (+8) **Sag** 14 (+6)
Cos 15 (+6)	**Int** 15 (+6) **Car** 20 (+9)
Equipaggiamento solitamente senza armatura, potrebbe portare un pugnale magico di livello 6-8	

20. Tenuta Kamroth

Questa è la dimora del sedicente "lord" Armos Kamroth, un ricco proprietario terriero che riscuote gli affitti di numerosi contadini e pastori situati nelle campagne vicine. Armos è un cinquantenne calvo dai modi bruschi, che dichiara di concedere prestiti in buona fede e di riscuotere soltanto ciò che la legge consente... eppure, in qualche modo ha acquistato con discrezione dozzine di fattorie indipendenti nel corso degli anni, facendo dei loro proprietari i suoi braccianti.

Armos è un avaro della peggior specie e in segreto è un adoratore di Tiamat. Guida un gruppuscolo di individui dalla mentalità analoga con cui si incontra in segreto nelle cripte nascoste al di sotto della sua sfarzosa tenuta. La notizia di un qualsiasi tesoro scoperto da un gruppo di eroi itineranti basterà a infiammare la sua avarizia e a indurlo a tramare per privare gli avventurieri delle loro ricchezze.

Armos Kamroth **Livello 5 Controllore (guida)**
Umanoide naturale Medio, chierico umano PE 200

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +6
PF 54; **Sanguinante** 27
CA 18; **Tempra** 16, **Riflessi** 15, **Volontà** 20
Velocità 5

⊕ **Mazza** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+7 contro CA; 1d8 + 3 danni.

↗ **Lancia della Fede** (standard; a volontà) ✦ **Divino, Strumento**
Gittata 5; +7 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni, e un alleato ottiene un bonus di potere +2 al suo attacco successivo contro il bersaglio.

↗ **Incuti Paura** (standard; incontro) ✦**Divino, Strumento**
Gittata 10; +7 contro Volontà; il bersaglio si muove alla sua velocità +1 per allontanarsi da Armos. Il bersaglio in fuga evita i quadretti pericolosi e il terreno difficile se può farlo. Questo movimento provoca attacchi di opportunità.

Fortuna Divina (gratuito; incontro) ✦ **Divino**
Armos ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire o tiro salvezza successivo che abbia luogo entro la fine del suo turno successivo.

Parola Guaritrice (minore; 2 volte a incontro) ✦ **Divino, Guarigione**
Emanazione ravvicinata 5; il personaggio o un alleato possono usare un impulso curativo e recuperare 1d6 punti ferita aggiuntivi.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Diplomazia +8, Religione +7

For 14 (+4)	**Des** 12 (+3)	**Sag** 18 (+6)
Cos 14 (+4)	**Int** 11 (+2)	**Car** 12 (+3)

Equipaggiamento cotta di maglia, mazza, simbolo di Tiamat indossato sotto l'armatura

21. Cascata del Torrente Lunare

Un torrente rapido e impetuoso noto come il Torrente Lunare scorre attraverso Fallcrest fino a riversarsi nel Fiume Nentir. Il torrente non è quasi mai più ampio di 6 metri o più profondo di 1,5 metri. Ai bambini del paese piace giocare nel laghetto che si forma alla base della cascata in estate.

22. Torre dell'Eptarca

Questa struttura solitaria è un'alta guglia a sette facce fatta di pallida pietra verde, diversa da qualsiasi altro edificio in paese. Nei giorni precedenti alla Guerra delle Lance Insanguinate, la torre fungeva da sede della gilda dei maghi di Fallcrest, un ordine di circa una dozzina di maghi e di studiosi arcani. I suoi incantamenti difensivi tennero lontani gli orchi durante il saccheggio della città, ma i membri della gilda morirono lottando per difendere la città o fuggirono verso terre più sicure.

La torre ora è di proprietà di Nimozaran il Verde, un mago anziano che un tempo studiava come apprendista presso l'ultimo mago della vecchia gilda. Nimozaran si considera il "Sommo Eptarca di Fallcrest" e il maestro della gilda, che ormai è composta soltanto da se stesso e da un apprendista halfling assai poco promettente di nome Tobolar Quickfoot. Nimozaran si aspetta che qualsiasi potenziale nuovo membro della gilda paghi un'esorbitante quota di iscrizione, ma finora nessuno dei pochi altri arcanisti residenti o di passaggio a Fallcrest hanno trovato un motivo valido per iscriversi. Nimozaran può insegnare un numero limitato di rituali, tra cui Comprensione dei Linguaggi, Occhio dell'Allarme e Incantare Oggetto Magico.

Il piano più alto della torre è una camera dotata di un cerchio permanente di teletrasporto. Quei personaggi che fanno uso dei rituali di viaggio possono scegliere questo cerchio come destinazione (anche se di certo faranno sobbalzare il vecchio Nimozaran al momento dell'arrivo).

23. Birreria alla Luna Blu

Questa birreria sulle rive del Torrente Lunare è la migliore taverna di Fallcrest. Il proprietario è un cinquantenne nervoso, che tende ad agitarsi spesso, di nome Par Winnomer. Il vero genio responsabile del successo della Luna Blu è la mescitrice halfling Kemara Brownbottle. Kemara è ben lieta di lasciare che Par si affanni a servire i clienti al bancone e passa il suo tempo a perfezionare il suo repertorio di birre e mescite assortite.

La Luna Blu è molto popolare presso i mercanti halfling che attraccano con le loro barche ai Moli Bassi, i mercanti dei paesi più lontani e i contadini che vivono a sud di Fallcrest. Due vecchi nani, Teldorthan (area 24) e il sergente Murgeddin (area 18), alzano un boccale o due in diverse occasioni, ed entrambi possono fornire agli aspiranti avventurieri dei buoni consigli su qualche potenziale impresa da compiere.

24. Armeria da Teldorthan

Il nano Teldorthan Ironhews è l'armaiolo e il fabbricante di armature del paese. È un vecchio gioviale che passa il tempo a scambiarsi storie con i clienti, con la pipa stretta tra i denti, mentre i suoi apprendisti (tra cui due dei suoi figli) sbrigano il lavoro. Ma questa facciata non deve trarre in inganno i clienti: Theldorthan è un esperto armaiolo, e sotto la sua supervisione gli apprendisti possono fare un lavoro di straordinaria qualità.

Teldorthan tiene in magazzino (o può produrre rapidamente) quasi ogni arma o armatura comune elencata nel *Manuale del Giocatore*, anche se consiglia a tutti i principianti di provare un martello come prima arma: "Se sai piantare un chiodo, puoi uccidere anche un orco. Tu sai piantare un chiodo, no?"

Suggerimento del DM: Teldorthan di recente ha perduto un prezioso scampolo di pelle di drago con cui intendeva realizzare una corazza di scaglie. Una carovana l'aveva inviato da Winterhaven, ma alcuni coboldi hanno assalito la carovana nei pressi del Bosco Ammantato e hanno rubato il carico. Il nano sospetta che i coboldi si nascondano tra le rovine di quello che viene chiamato il Palazzo dei Coboldi, e vuole che qualcuno recuperi la sua proprietà. È disposto a pagare i personaggi, se accetteranno l'incarico. Questa offerta conduce i personaggi all'avventura introduttiva inclusa alla fine di questo capitolo.

25. Porta del Re

La porta meridionale di Fallcrest fu distrutta nell'attacco che rase al suolo la città molto tempo fa, e ancora non è stata ricostruita del tutto. Una delle due torri di sostegno è un cumulo di detriti, e lungo le mura a sud della rupe si aprono diverse brecce che potrebbero essere sfruttate da chiunque per entrare in città.

Nonostante la sua funzionalità sia compromessa, la Porta del Re viene ancora usata come postazione di guardia dalle guardie di Fallcrest. Il Sergente Gerdrand ha il comando di questa postazione; è un individuo alto e dinoccolato che non parla molto e risponde alle domande con un grugnito o con un cenno del capo.

26. Il mercato verde

La maggior parte degli abitanti di Fallcrest abita sopra la rupe, nel Paese Alto, e scende a sbrigare affari per le vie del Paese Basso, dove il commercio è frenetico. Questa ampia piazza è un grande prato erboso dove i commercianti di Fallcrest e i mercanti in visita fanno affari nelle giornate di bel tempo. I bambini del paese si radunano quaggiù per giocare a guardie e ladri o a prendere a calci le pietre.

27. Forniture Sandercot

Sandercot, il più grande emporio di Fallcrest, vende praticamente di tutto: cibo, abiti, generi alimentari, corde, utensili, equipaggiamento, oggetti in cuoio e altro ancora. Rispetto all'Emporio Halfmoon, i prezzi di Sandercot sono leggermente più convenienti, ma la qualità della merce è minore.

La proprietaria è Nimena Sandercot, la vedova del poco compianto Marken Sandercot. Marken frequentava spesso briganti e poco di buono, guadagnando somme notevoli tramite la ricettazione della merce rubata ai suoi vicini. La sua vedova ha mantenuto questa tradizione. Nimena fa sfoggio un certo fascino rustico con i clienti, ma quando giunge il momento di "discutere di affari sul retro" diventa spietata, avida e inflessibile. Ha tre figli giovani, che stanno tutti imparando a condurre bene gli affari di famiglia.

Nimena è disposta a ricettare ogni cosa che qualcuno sia disposto a vendere, ma non pagherà neanche una moneta di rame in più rispetto al prezzo che stabilisce.

28. Mescitoria allo Gnomo Fortunato

Lo Gnomo Fortunato è considerato da tutti la taverna più a buon mercato e più turbolenta di Fallcrest. È frequentata dagli scaricatori e dai manovali che lavorano ai moli vicini, e scoppia una rissa quasi ogni notte.

Il proprietario dello Gnomo Fortunato è un soggetto poco affidabile di nome Kelson. Kelson è il capo dei Topi di Fiume, una piccola banda di strada che infesta il Paese Basso e che usa la sala sul retro della taverna come quartier generale.

Kelson **Livello 5 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio, ladro umano PE 200

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +6
PF 52; **Sanguinante** 26
CA 20; **Tempra** 16, **Riflessi** 21, **Volontà** 16
Velocità 6

⊕ **Pugnale** +1 (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+8 contro CA; 1d4 + 3 danni.

† **Colpo Svelto** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Marziale**
Kelson può muoversi di 2 quadretti prima dell'attacco. +11 contro CA; 1d4 + 6 danni.

† **Arrocco** (standard; incontro) ✦ **Arma, Marziale**
+11 contro Riflessi; 2d4 + 6 danni; Kelson può anche scambiarsi di posto con un alleato adiacente consenziente.

Primo Colpo
All'inizio di un incontro, Kelson beneficia di vantaggio in combattimento contro qualsiasi creatura che non abbia ancora agito.

Reazione Agile
Kelson ottiene un bonus di razza +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità.

Seconda Possibilità (interruzione immediata; incontro)
Quando un attacco colpisce Kelson, il nemico è costretto a ripetere il tiro. Il nemico deve usare il secondo tiro.

Attacco Furtivo
Una volta per round, Kelson infligge +2d6 danni quando beneficia di vantaggio in combattimento.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Bassifondi +7, Diplomazia +9, Furtività +12, Raggirare +9

For 14 (+4)	**Des** 20 (+7)	**Sag** 11 (+2)
Cos 12 (+3)	**Int** 10 (+2)	**Car** 15 (+4)

Equipaggiamento armatura di cuoio, pugnale, un oggetto magico di livello 4-6

29. Moli Bassi

Le chiatte da carico e gli altri vascelli fluviali attraccano quaggiù per scaricare le loro merci e farle trasportare fino alle altre barche in attesa a monte delle cascate. Come descritto alla voce dei Moli Alti, la gilda degli scaricatori difende gelosamente il suo monopolio sulle operazioni di carico e scarico presso le cascate, e spesso cerca di intimidire i mercanti locali per convincerli a pagare per questi servigi... che ne abbiano effettivamente bisogno o meno. Oltre alla gilda degli scaricatori, un'altra banda di attaccabrighe si annida lungo i Moli Bassi: i Topi di Fiume. Questi ladri e picchiatori da strada sono sempre in cerca di un magazzino da forzare o di un ubriaco da malmenare nei vicoli più bui.

Le barche appartenenti ai vari viaggiatori attraccano quaggiù, specialmente le chiatte degli halfling del Clan Swiftwater. Gli Swiftwater trasportano la merce fino alle foce del Nentir, centinaia di chilometri più a valle. Sono più che disposti ad accettare passeggeri in cambio di un piccolo compenso. Irena Swiftwater è la patriarca del clan. È un'affarista provetta che si fa passare per una chiromante svampita, sempre intenta a fabbricare amuleti di poco conto.

LA VALLE DEL NENTIR

Fallcrest si trova al centro di un vasto territorio di confine, una regione nota come la Valle del Nentir. La valle è quasi disabitata, ma una manciata di villaggi e paesi disseminati in questa area continua a sopravvivere. Fattorie abbandonate, manieri in rovina e ruderi delle fortezze spuntano a ogni angolo della regione. Banditi, animali selvatici e mostri di ogni genere vagano liberi in tutta la vallata, minacciando chiunque osi spingersi a più di qualche chilometro da uno degli insediamenti sopravvissuti. I viaggi lungo le strade o lungo il fiume solitamente sono sicuri... solitamente. Di tanto in tanto, qualche viaggiatore fa una brutta fine quando si sposta da un paese all'altro.

La Valle del Nentir è una terra settentrionale, ma le nevicate sono relativamente rare: gli inverni sono ventosi e gelidi. Il Fiume Nentir è troppo grosso per ghiacciarsi, se non per due o tre settimane nel periodo più freddo dell'anno. Le estati sono fresche e miti.

Le parti "vuote" della mappa sono occupate da terreno di vario tipo: ampie praterie aperte, chiazze di boscaglia rada, colline digradanti e di tanto in tanto qualche macchia di foresta e di sottobosco fitto. I colli indicati sulla mappa sono colli erbosi, dove la vegetazione è rara. Le colline sono più erte e scoscese e le valli tra una collina e l'altra possono ospitare foreste rade.

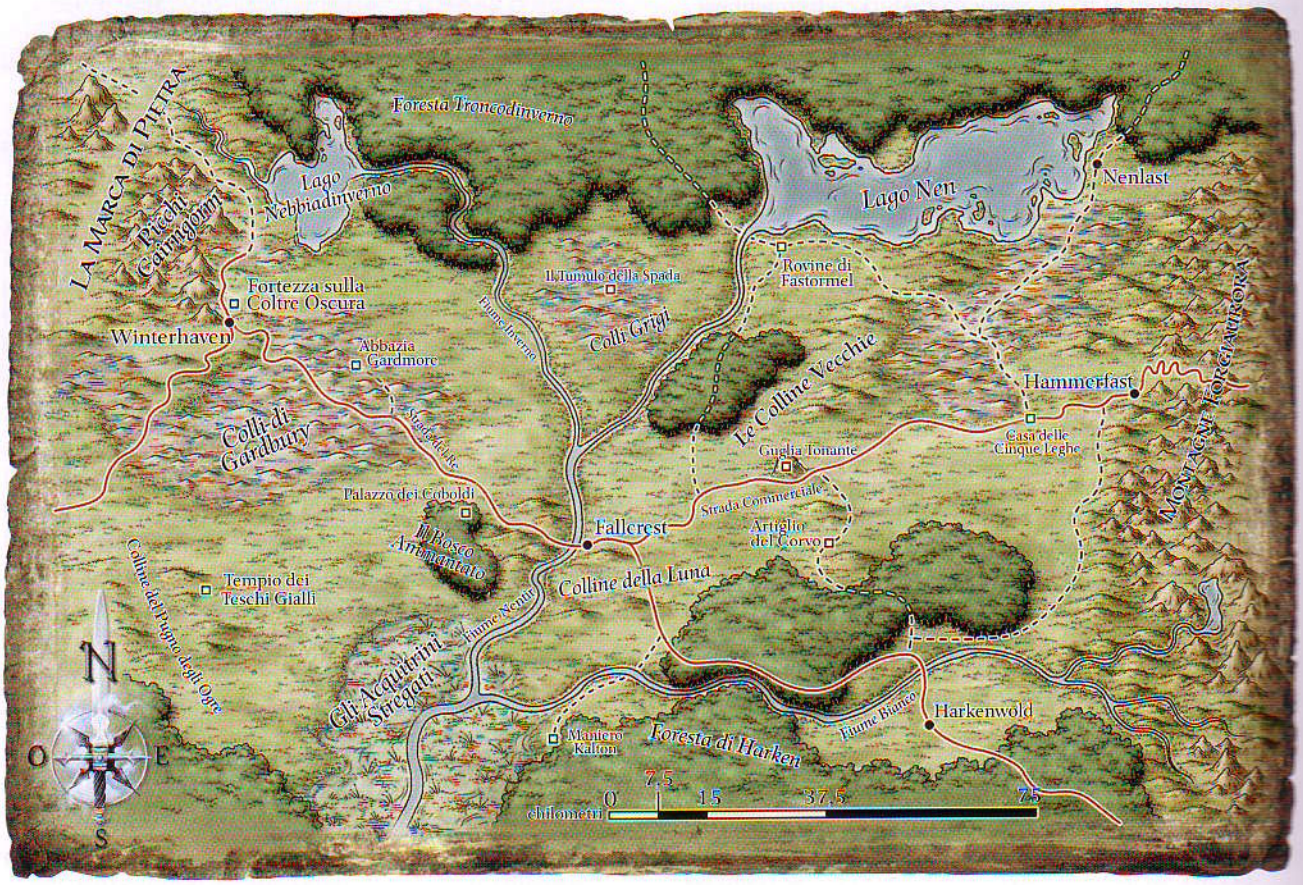
Di seguito vengono descritti i luoghi di maggiore interesse nella Valle del Nentir.

Abbazia Gardmore

I Colli di Gardbury traggono il loro nome da queste imponenti rovine, un grosso monastero che è rimasto abbandonato per oltre centocinquant'anni. L'abbazia era dedicata a Bahamut e fungeva da base per un ordine militante di paladini che si procurarono grande fama combattendo nelle numerose crociate che Nerath indiceva nei paesi lontani. Secondo quanto narra una storia, i paladini riportarono da una crociata un artefatto oscuro con l'intento di custodirlo, ma le forze del male cinsero d'assedio l'abbazia e se lo ripresero. Un vasto complesso di dungeon si estende sotto le sue rovine, che potrebbero ancora custodire le ricchezze dei vecchi paladini crociati.

Artiglio di Corvo

Questa piccola fortezza si trova all'estremità meridionale delle Colline Vecchie. Un tempo quaggiù si ergeva un piccolo maniero che cadde in rovina e che ora è stato reclamato da un gruppo di banditi. I banditi sono comandati da un trio di shadar-kai di nome Samminel, Erzoun e Geriesh. Hanno un accordo segreto con Barton, il proprietario della Casa delle Cinque Leghe, a cui lasciano una parte della refurtiva quando ricevono da lui una segnalazione sui viandanti facoltosi che passano per la Strada Commerciale.



Casa delle Cinque Leghe

La Casa delle Cinque Leghe, meglio nota come la Locanda delle Cinque Leghe, è una solida locanda circondata da una palizzata di legno. La Casa delle Cinque Leghe accoglie i viaggiatori che vanno e vengono da Hammerfast, situato a una giornata di viaggio (cinque leghe) a est. Il proprietario è un grosso umano simile a un orso di nome Barton. Barton si mostra gioviale con i clienti, ma in segreto è alleato coi banditi dell'Artiglio di Corvo e li informa dei viaggiatori che meritano di essere rapinati e che passeranno a ovest, sulla strada che porta a Fallcrest.

Foresta di Harken

Questa vasta foresta corre dal Fiume Nentir alle montagne e copre vari chilometri dell'area meridionale della regione. Separa la Valle del Nentir dalle città costiere più popolose del sud. Una roccaforte dei goblin chiamata Daggerburg si trova in una zona imprecisata dell'area sudovest, non troppo lontano dal Maniero Kalton; i goblin a volte assaltano il traffico fluviale lungo il Nentir o inviano piccole squadre di razziatori ai confini di Harkenwold.

Una tribù elfica nota come il Clan Woodsinger vaga lungo i confini orientali della foresta. Di tanto in tanto gli elfi commerciano con gli umani di Harkenwold e tengono d'occhio i viaggiatori lungo la vecchia Strada del Re. Hanno una faida di vecchia data con i goblin di Daggerburg, che generalmente si limitano a rimanere nelle parti occidentali della foresta per evitare le veloci e letali frecce elfiche. Tuttavia, i goblin si fanno sempre più numerosi e negli ultimi mesi si sono fatti più audaci.

Fortezza sulla Coltre Oscura

Molto tempo fa, i soldati di Nerath eressero una grande fortezza per sorvegliare un varco che si apriva sulla Coltre Oscura. Ora la vecchia fortezza giace in rovina e una nuova generazione di cultisti si è insediata segretamente in loco. Intendono disfare le interdizione magiche che tengono sigillato il varco sulla Coltre Oscura, per consentire a un'orda di orrori non morti di dilagare nel mondo.

La fortezza è descritta in maggior dettaglio nell'avventura *E1: Fortezza sulla Coltre Oscura*.

Guglia Tonante

Questo picco imponente è il più grande delle Colline Vecchie. Al di sotto della Guglia Tonante si snoda l'antica città dei minotauri di Saruun Khel. Il regno dei minotauri cadde in declino oltre cento anni fa, prima della fondazione di Fallcrest, quando una lotta per la successione scatenò una terribile guerra civile. Nei palazzi più alti della città dei minotauri, il misterioso ordine di maghi noto come i Maghi di Saruun ha fondato una roccaforte segreta; i mercanti che percorrono la Strada Commerciale a volte si riparano quaggiù.

Il labirinto di Saruun Khel funge da ambientazione dell'avventura *E2: Labirinto della Guglia Tonante*.

Hammerfast

Questa rocca nanica scavata nella pietra di una profonda valle tra le Montagne Forgiaurora è il paese più grande e più facoltoso di tutta la regione. La Strada Commerciale passa per le porte della cittadella e prosegue a est, oltre le Montagne Forgiaurora. Hammerfast è governata da un consiglio di maestri dove ogni membro siede a capo di una delle potenti gilde commerciali di paese. L'attuale Gran Maestro è il capo della gilda dei mercanti, un nano di nome Marinda Goldspinner. I nani di Hammerfast pensano a se stessi innanzi tutto e non regalano nulla, ma sono un popolo onesto e industrioso.

Harkenwold

Nelle alte valli del Fiume Bianco sono presenti una mezza dozzina di piccoli villaggi che compongono la Baronia di Harkenwold, un minuscolo reame la cui popolazione totale non supera di molto quella di Fallcrest. Gli abitanti di Harkenwold sono contadini, boscaioli e taglialegna; la Strada del Re vede poco commercio in questi giorni.
Il reggente di Harkewold è il Barone Stockmer, un individuo anziano famoso per la sua perizia con la spada in gioventù. È un reggente giusto e compassionevole.

Maniero Kalton

Ai tempi in cui Nerath aveva colonizzato la Valle del Nentir, i nobili minori in cerca di terra da reclamare eressero vari manieri e rocche in tutta l'area. Tra questi vi era anche il Maniero Kalton, una piccola fortezza eretta da Lord Arrol Kalton circa duecento anni fa. Lord Arrol intendeva colonizzare la bassa valle del Fiume Bianco, ma non ebbe fortuna: i mostri degli Acquitrini Stregati scacciarono i residenti che Arrol aveva portato con sé. Alla fine, Arrol, la sua famiglia e una manciata dei suoi servitori vissero da soli in una fortezza completata a metà, che cadde lentamente in rovina mano a mano che i vari membri scomparvero. Circolano storie che parlano di tesori nascosti (la vecchia fortuna dei Kalton), nascosti nelle camere segrete al di sotto della fortezza in rovina.

La Marca di Pietra

La Marca di Pietra, una terra aspra di colline scoscese e di gole profonde attraversate da torrenti impetuosi, è popolata da tribù di umanoidi pericolosi e da giganti. Orchi, ogre, giganti e troll infestano le propaggini più lontane di quelle terre spoglie. Fortunatamente per i residenti della vallata, è raro che i mostri si spingano a est dei Picchi Cairngorm. Un grande rifugio di orchi noto come le Mascelle Zannute di Kulkoszar si trova nella parte settentrionale delle terre desolate. È quaggiù che il capotribù della tribù delle Lance Insanguinate regna su centinaia di feroci guerrieri.

Nenlast

Questo minuscolo villaggio umano è situato sulle rive orientali del Lago Nen. Gli abitanti di quaggiù si guadagnano da vivere vendendo pesce affumicato ai nani di Hammerfast. Fanno affari anche con i barbari dell'Artiglio di Tigre della Foresta Troncodinverno. Quando la gente selvatica decide di commerciare, si reca a Nenlast per scambiare le pellicce e l'ambra con dei manufatti fabbricati dai nani.

Palazzo dei Coboldi

Come il Maniero Kalton, i ruderi oggi noti come il Palazzo dei Coboldi un tempo erano la tenuta di un nobile minore che giunse nella Valle del Nentir per reclamare un suo territorio. Il vecchio castello, caduto in rovina durante la Guerra della Lance Insanguinate, è rimasto abbandonato per quasi un secolo. Le tribù dei coboldi del Bosco Ammantato ora si annidano nelle sue profondità.

La breve avventura ambientata alla fine di questo capitolo è ambientata nel Palazzo dei Coboldi.

Rovine di Fastormel

Fastormel, un tempo un prosperoso paese sulle rive del Lago Nen, fu distrutta dagli orchi delle Lance Insanguinate e non è mai stata ricolonizzata. Il paese era governato da un Lord Mago (il mago più potente in paese che reclamò lo scettro del reggente), e la Torre delle Nebbie dell'ultimo Lord Mago si erge ancora tra le rovine del paese. La torre è ammantata da una strana foschia argentata che non si dissipa mai, a prescindere dal clima dell'ambiente circostante.

Tempio dei Teschi Gialli

Le rovine di questo santuario malvagio si ergono al centro di queste colline solitarie. Stando alle leggende, un principe rakshasa evocò dei demoni in questo posto e li costrinse a servirlo imprigionando le loro essenze vitali all'interno di una serie di teschi umani placcati in oro. Nessuno di questi teschi è stato ancora recuperato dalle rovine, ma le storie continuano a circolare. Una serie di caverne sempre più profonde scende dalle rovine fino al Sottosuolo, e di tanto in tanto qualche mostro pericoloso emerge dalle profondità e va a caccia nelle terre vicine.

Il Tumulo della Spada

Questo grosso tumulo funerario si erge nei pressi dei Colli Grigi, una regione desolata. I vecchi clan degli umani delle colline che vivevano nella Valle eressero il tumulo molto prima che la gente civilizzata si insediasse a Fallcrest. Il popolo delle colline è scomparso da tempo, ma i suoi tetri tumuli sono rimasti. Il Tumulo della Spada trae il suo nome dal fatto che dozzine di spade arrugginite di antica fattura sono state sepolte attorno al suo perimetro, con le punte rivolte verso il tumulo; un visitatore può riportarne alla luce diverse dopo soltanto pochi minuti di ricerche. Le lame sembrano lame ordinarie e non tradiscono in alcun modo la presenza di un'antica magia di interdizione che circonda il posto.

Winterhaven

Appena sotto i Cairngorm, sul lato ovest della Valle del Nentir, si trova il remoto paese di Winterhaven. Come Fallcrest, Winterhaven è un piccolo paese circondato da chilometri di pascoli e di campi coltivati. Winterhaven funge da base di partenza per l'avventura *E1: Fortezza sulla Coltre Oscura*.

Coinvolgere i Giocatori

Quando ha inizio una nuova campagna di Dungeons & Dragons è consigliabile incoraggiare i giocatori a creare dei personaggi ben radicati nell'ambientazione. Prima che parta la prima sessione di gioco, il DM deve chiedere ai giocatori che tipo di personaggi vorrebbero interpretare. Grazie a queste informazioni, potrà costruire dei legami tra i personaggi e il paese di Fallcrest. I giocatori si interesseranno più a ciò che succede in giro per il paese, se vedono qualcosa a cui i loro personaggi dovrebbero tenere in modo particolare.

Se il DM non gradisce le idee offerte in questa sezione, è libero di creare i suoi collegamenti personali per i personaggi giocanti, o evitare direttamente di usarne. Spesso è divertente per un giocatore interpretare il ruolo dello "straniero."

Razze

Dragonide: Non esistono dragonidi originari di Fallcrest, ma di tanto in tanto qualche viaggiatore passa per il paese e vi si trattiene per qualche tempo, specialmente lavorando come guardia del corpo o guardia carovaniera. Gli halfling del clan Halfmoon, del Casato Azaer e l'importatore Naerumar hanno sempre incarichi da affidare a qualche avventuriero capace.

Eladrin: Gli eladrin capitano raramente a Fallcrest. Alcuni dei vecchi manieri sulle Colline della Luna e nelle zone più vicine della Valle erano un tempo le dimore delle famiglie eladrin più facoltose; un personaggio giocante eladrin potrebbe essere l'ultimo erede di un titolo nobiliare di una delle antiche tenute a poca distanza dal paese, cosa che potrebbe spingerlo a contattare Lord Markelhay (e a procurarsi l'inimicizia di Armos Kamroth, che ambisce a impossessarsi della terra).

Elfo: Gli elfi sono una presenza sporadica a Fallcrest, ma ve ne sono alcuni che vivono in paese stabilmente. Ressilmae Starlight del tempio di Sehanine potrebbe essere una parente o un vecchio amico di un personaggio elfico. Gli elfi al di fuori di Fallcrest appartengono al clan Woodsinger della Foresta Harkenwold.

Halfling: Gli halfling sono la razza più numerosa di Fallcrest subito dopo gli umani, e appartengono a ogni ceto sociale. Gli halfling originari di Fallcrest potrebbero essere imparentati con la famiglia Halfmoon, con gli Osterman dell'Unicorno d'Argento o con i Thistleton delle Stalle di Fallcrest. Gli halfling che scendono dai mercanti che transitano per Fallcrest potrebbero essere membri del clan Swiftwater.

Mezzelfo: Un numero limitato di mezzelfi vive a Fallcrest o nelle vicinanze del paese. Molti sono contadini o pastori che vivono in campagna sulle Colline della Luna fuori dal paese; gli altri sono esperti artigiani: gioiellieri, sarti o falegnami che lavorano in paese. Un personaggio giocante mezzelfo potrebbe essere un figlio o un parente di una famiglia di Fallcrest.

Nano: A Fallcrest vivono numerosi nani, quindi un personaggio nano potrebbe facilmente essere originario del paese, magari anche un parente di Teldorthan Ironhews. Altrimenti, il territorio nanico più vicino è Hammerfest, a una settimana di viaggio. I mercanti e gli artigiani di Hammerfast si recano spesso a Fallcrest per commercio o per lavoro, alloggiando in una delle locande del posto per qualche settimana.

Tiefling: A Fallcrest vivono due famiglie di tiefling e alcuni individui facoltosi, tra cui gli Azaer e i Naerumar.

Umano: La maggioranza degli abitanti di Fallcrest è umana. I personaggi di origini rurali probabilmente sono cresciuti nelle fattorie delle vicine Colline della Luna. I personaggi di origini cittadine potrebbero essere i figli di qualche proprietario benestante, come i Kamroth, o dei perditempo o dei mercenari che hanno avuto un'infanzia difficile nel Paese Basso.

Classi

Chierico: Dal momento che in paese sono presenti dei templi di Erathis, Pelor e Sehanine, un personaggio giocante chierico dedicato a una di queste divinità potrebbe avere degli alleati o dei colleghi in loco.

Condottiero: Come i guerrieri o i paladini, i condottieri potrebbero essere collegati al casato Markelhay. Quelli di statura minore possono fungere da sicari o da agenti di compagnie mercantili come il Casato Azaer.

Guerriero: Fallcrest è una città commerciale, e i mercanti hanno bisogno di guardie del corpo o guardie carovaniere quando partono per raggiungere i paesi più lontani. Gli Halfmoon o il Casato Azaer potrebbero ingaggiare un guerriero. I guerrieri delle famiglie più agiate potrebbero essere al seguito o al sevizio dei Markelhay, come giovani "lame di corte" più abili delle normali guardie della guarnigione.

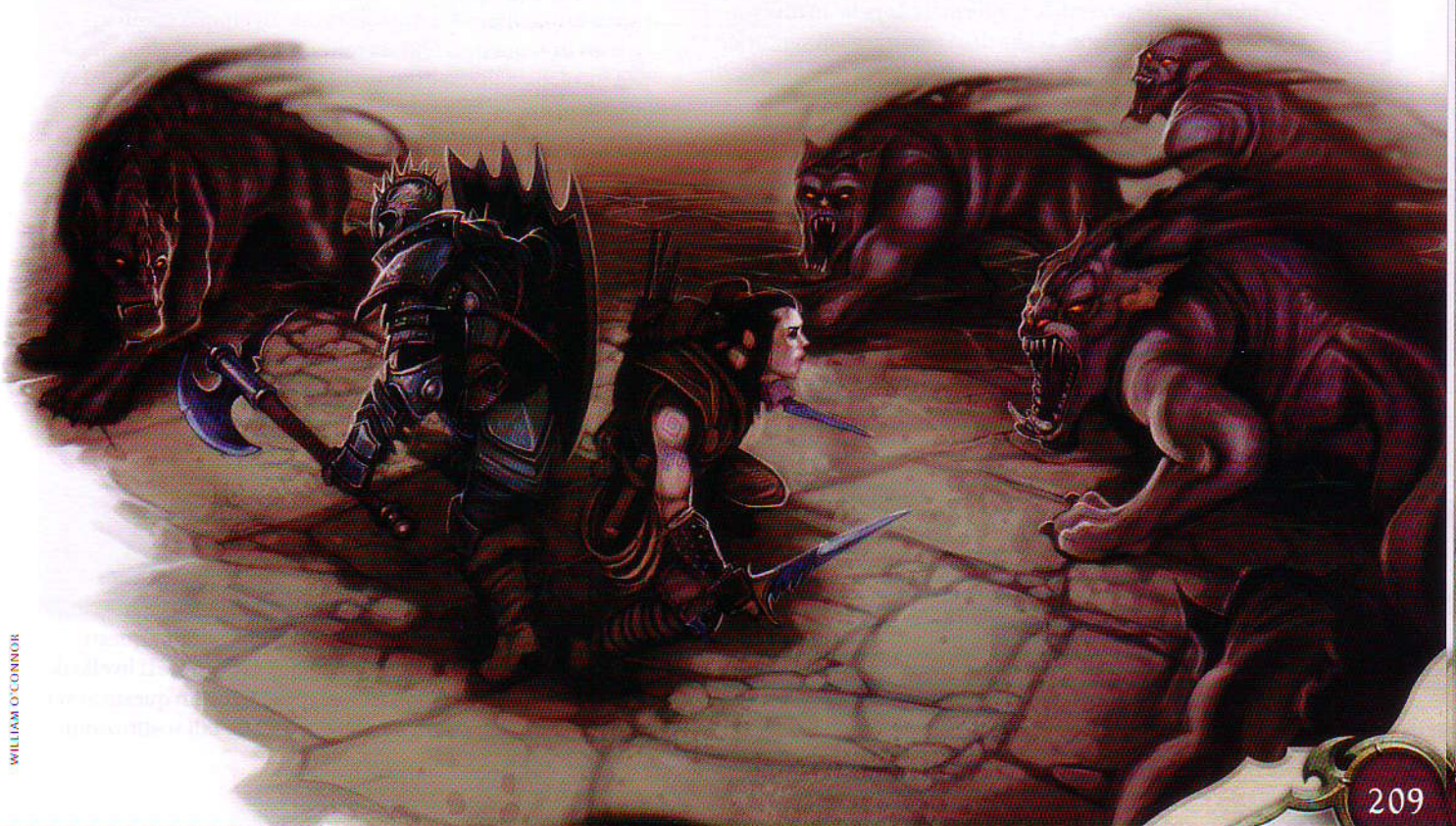
Ladro: I membri di gruppi come la gilda degli scaricatori o i Topi di Fiume sono alleati ideali di un personaggio giocante ladro. C'è sempre richiesta di gente capace, e un ladro potrebbe anche trovare lavoro come agente di un casato mercantile, come quello degli Halfmoon o degli Azaer.

Mago: Un personaggio giocante potrebbe essere un apprendista di Nimozaran della Torre dell'Eptarca. Anche Lady Markelhay è un'abile maga e potrebbe accettare un mago come assistente.

Paladino: Come nel caso dei chierici, i paladini fedeli a Erathis, Pelor o Sehanine trovano dei facili alleati nei templi di Fallcrest. Inoltre, i personaggi paladini potrebbero essere aspiranti cavalieri votati al servizio della famiglia Markelhay.

Ranger: Molti degli abitanti di campagna nei dintorni di Fallcrest sono boscaioli e cacciatori; un personaggio ranger potrebbe facilmente appartenere a una di queste famiglie. I ranger che non sono originari del luogo potrebbero provenire dalla Baronia di Harkenwold o dal remoto villaggio di Nenlast a nordest.

Warlock: La gente di Fallcrest considera i warlock alla stregua dei maghi: figure misteriose da trattare con cautela. I mercanti o i nobili più ricchi spesso ingaggiano un "mago di famiglia" che funga da consigliere nelle questioni di magia, quindi un warlock potrebbe lavorare per i Markelhay, per Amros Kamroth o per altri individui facoltosi.



WILLIAM O'CONNOR

IL PALAZZO DEI COBOLDI

Il maniero in rovina oggi noto come il Palazzo dei Coboldi, un tempo era la pregiata roccaforte di un nobile minore, una fortezza circondata da mura sovrastanti la vecchia Strada del Re. Ma tutto questo appartiene al passato, e sia il nome di quel nobile che la gloria conquistata sono stati dimenticati da tempo. Ora questo luogo è chiamato il Palazzo dei Coboldi, a causa degli umanoidi insidiosi che lo infestano. Il Bosco Ammantato ne ha invaso i terreni, e gli alberi crescono selvaggiamente in mezzo a giardini e cortili abbandonati.

Numerose tribù di coboldi si annidano tra le rovine, nascondendosi nella moltitudine di tunnel sotterranei che le attraversano. Le tribù competono tra loro per saccheggiare gli accampamenti circostanti e attaccare le carovane che passano sulla vecchia Strada del Re. Recentemente, i coboldi sono diventati più aggressivi. La tribù dei Calciateschi ha preso il controllo e ha cacciato le tribù rivali. Incoraggiati dal successo, i Calciateschi hanno rubato un carro carico di mercanzia pregiata da una carovana che passava sulla Strada del Re. All' inizio dell'avventura, i personaggi si trovano nel paese di Fallcrest. Il DM spiega ai giocatori che i loro personaggi si conoscono già e sono alla ricerca di nuove avventure.

Il DM può usare uno degli agganci sottostanti per descrivere gli eventi precedenti all'avventura o crearne di propri. Non c'è bisogno di molti dettagli, è sufficiente spiegare il motivo per il quale i PG sono insieme e si stanno dirigendo a esplorare il Palazzo dei Coboldi.

Se il DM usa uno degli agganci sottostanti, i PG possono guadagnare punti esperienza per il completamento di quell'impresa. Quando il gruppo completa l'impresa, i PE vanno divisi tra coloro che hanno partecipato.

AGGANCIO: PELLE DI DRAGO

I personaggi sono stati assunti da Teldorthan Ironhews, il nano armaiolo. In mezzo al carico rubato dal carro c'era la pelle trattata di un drago verde che era destinata alla bottega di Teldorthan. Il nano vuole trasformare la pelle in una stupenda corazza di scaglie. Teldorthan assume gli avventurieri per irrompere nel rifugio dei Coboldi e recuperare la pelle di drago. Se vi riescono, otterranno una ricompensa di 200 mo.

Alternativa: I PG hanno saputo della scomparsa del carro e della pelle di drago che conteneva e contattano Teldorthan per vedere se è prevista una ricompensa per la sua restituzione.

PE per l'impresa: 500 PE per il recupero della pelle di drago e la sua restituzione a Teldorthan Ironhews.

AGGANCIO: TAGLIA SUI COBOLDI

Il Lord Guardiano di Fallcrest ne ha avuto abbastanza degli attacchi dei Coboldi lungo la vecchia Strada del Re. Se i PG lo contattano per ottenere un incarico, il Lord offre prontamente una ricompensa per ripulire il Palazzo dei Coboldi. Il Lord Guardiano offre una ricompensa di 10 mo per ciascun coboldo ucciso e un premio ulteriore di 100 mo se i PG dimostreranno con prove tangibili che le rovine sono state completamente liberate dai coboldi; ad esempio i PG potrebbero mostrare la maschera d'osso indossata dal capo dei coboldi.

Alternativa: il Lord Guardiano chiede personalmente ai PG di intraprendere questa missione.

PE per l'impresa: 750 PE se i PG portano al Lord Guardiano la maschera d' osso del sacerdote draconico come prova che la presenza minacciosa dei coboldi è stata definitivamente debellata.

AGGANCIO: UN TERRIBILE SEGRETO

Nimozaran il Verde, Sommo Eptarca di Fallcrest crede che qualcosa di più terribile e pericoloso si nasconda dietro gli attacchi dei coboldi. Questi ultimi sembrano troppo ben organizzati e troppo aggressivi in confronto agli altri coboldi che il mago aveva affrontato in precedenza. Il mago chiede ai PG se sono pronti a introdursi nel rifugio di queste creature per scoprire il segreto del Palazzo dei Coboldi. Egli offre loro il permesso di usare il cerchio di teletrasporto nella sua torre, se accettano la missione.

Alternativa: i PG avvicinano il vecchio mago e gli offrono i loro servigi in cambio della sua benevolenza e di qualsiasi aiuto magico che egli vorrà concedere.

PE per l'impresa: 500 PE per riferire a Nimorazan notizie riguardo la presenza di un drago bianco nascosto tra le rovine.

INTRODUZIONE PER I PERSONAGGI

Quando i PG decidono di esplorare il Palazzo dei Coboldi, Il DM deve leggere o parafrasare il brano seguente ai giocatori:

Partendo da Fallcrest, attraversate poco più di una ventina di chilometri di natura selvaggia per raggiungere quello che una volta era un maestoso maniero e che adesso è conosciuto come le rovine del Palazzo dei Coboldi. Dentro la fortezza trovate un passaggio segreto alla base di una vecchia torre di guardia. Il passaggio conduce sotto le rovine.

INTRODUZIONE PER IL DM

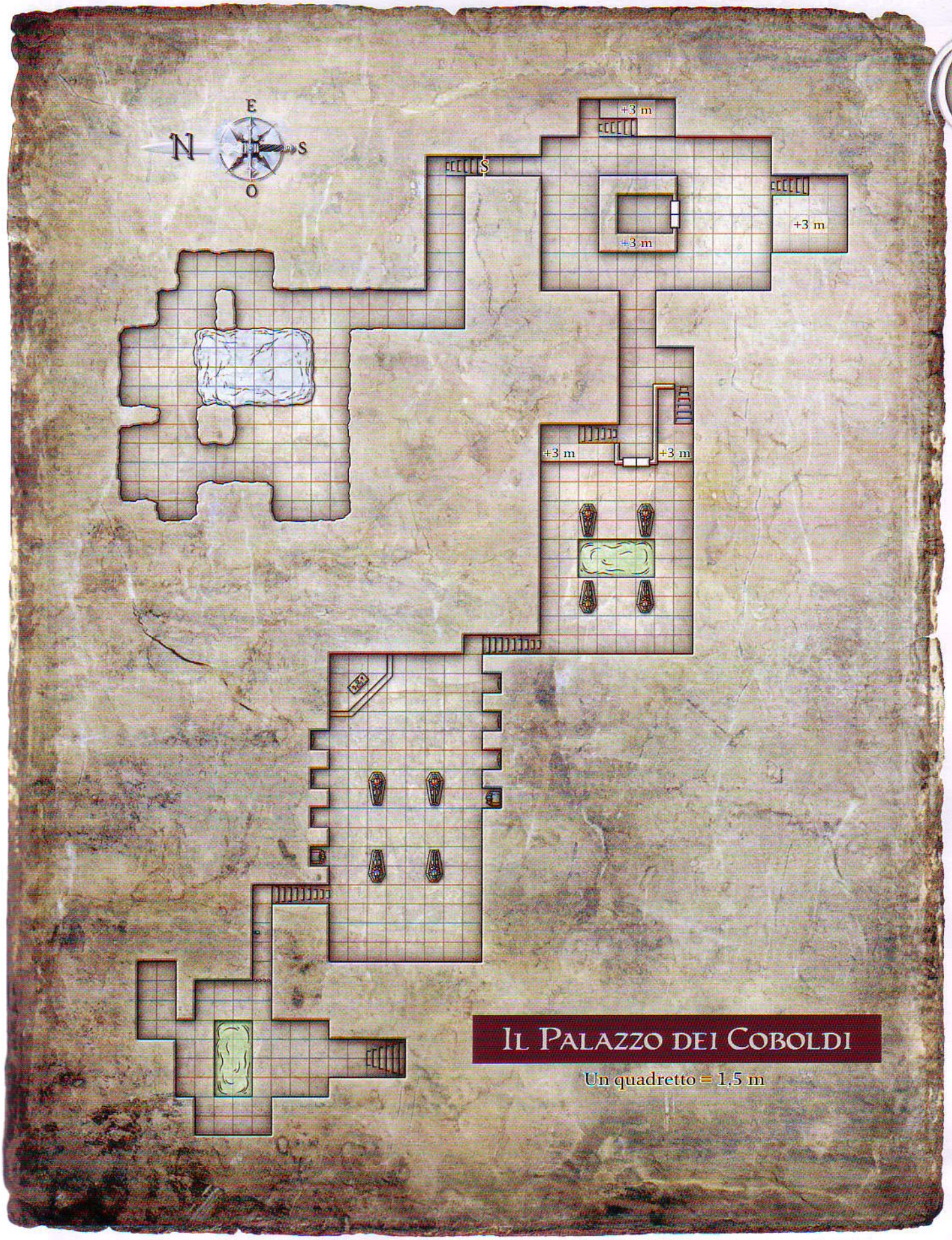
"Il Palazzo dei Coboldi" è una semplice avventura di D&D per cinque giocatori di 1° livello. La trama e i punti cruciali sono immediati; si tratta solamente di cinque combattimenti in sequenza. Questa avventura è preparata in modo da fornire qualcosa di semplice a chi si cimenta come DM per la prima volta e consente allo stesso tempo agli altri giocatori di prendere confidenza con le capacità dei loro personaggi e di imparare il gioco.

Il DM dovrebbe cercare di presentare i coboldi e l'ambientazione in modo vivido. Il primo incontro è un combattimento molto semplice, ma i quattro incontri successivi utilizzano ambienti interattivi e trappole che dimostrano brillantemente gli elementi del gioco di D&D.

Il DM deve leggere con attenzione ciascun incontro prima di condurre l'avventura, prestando particolare attenzione alle trappole e al terreno. Il DM deve anche esaminare attentamente le statistiche riguardanti i mostri. Questi ultimi hanno molti trucchi in serbo per i personaggi giocanti!

CAMBIARE IL TESORO

Come può accadere in qualsiasi avventura pubblicata, è possibile che i tesori trovati non siano ottimali per il gruppo di gioco. In questo caso, è consigliabile sostituire questi oggetti con altri che siano più graditi al gruppo. Il livello dei due oggetti che vengono trovati come tesori in questa avventura viene indicato per rendere più facile tali sostituzioni.



Il Palazzo dei Coboldi

Un quadretto = 1,5 m

AREA 1. FOSSA DI LIQUAME

Incontro di Livello 1 (500 PE)

PREPARAZIONE

Questa area viene utilizzata dai coboldi come postazione di guardia. Una fossa riempita di liquame costituisce un ostacolo per gli intrusi. Quando i PG arrivano vedono un solo coboldo. Gli altri si nascondono fino a quando i PG non si spingono più all'interno dell'area.

Questo incontro comprende le creature seguenti.

2 coboldi frombolieri (F)
3 coboldi schermagliatori (S)

Quando gli avventurieri entrano in questa stanza, il DM deve leggere:

Al centro della stanza davanti a voi si apre un lungo fossato colmo di una sostanza verdastra fluorescente. Al di là del fossato, un piccolo umanoide dell'aspetto simile a un rettile si staglia contro l'ombra di un'altra stanza osservandovi. Porta con sé una fionda e afferra velocemente una pietra da un sacchetto che ha appeso alla cintura. Allo stesso tempo, sibila gridando "Intrussssi! Intrussssi!"

3 Coboldi Schermagliatori (S) **Livello 1 Schermagliatore**
Umanoide naturale Piccolo PE 100 ciascuno

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +0; scurovisione
PF 27; **Sanguinante** 13
CA 15; **Tempra** 11, **Riflessi** 14, **Volontà** 13; vedi anche *percepire trappole*
Velocità 6

(+) **Lancia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+6 contro CA; 1d8 danni; vedi anche *attacco in massa*, sotto.

Vantaggio in Combattimento
+1d6 danni negli attacchi in mischia e a distanza su quei bersagli che concedono vantaggio in combattimento al coboldo schermagliatore.

Attacco in Massa
Bonus di +1 ai tiri per colpire per ogni alleato coboldo adiacente al bersaglio.

Scattante (minore; a volontà)
Un coboldo può scattare di 1 quadretto come azione minore.

Percepire Trappole
Bonus di +2 a tutte le difese contro le trappole.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Acrobazia +8, Furtività +10, Manolesta +10
For 8 (-1) **Des** 16 (+3) **Sag** 10 (+0)
Cos 11 (+0) **Int** 6 (-2) **Car** 15 (+2)
Equipaggiamento armatura di pelle, scudo leggero, lancia

ELEMENTI DELL'AREA

Fossa: La fossa è profonda 3 metri, riempita con 120 centimetri di uno pastoso liquame verde. Qualsiasi giocatore che cade nella fossa rimane immobilizzato. Una prova di Forza con CD 13 permette a un PG di liberarsi. Il liquame è considerato terreno difficile. Le creature possono camminarci sopra, ma una creatura che si ferma nel liquame è immobilizzata nel modo descritto in precedenza.

Per arrampicarsi fuori dalla fossa è necessaria una prova di Atletica con CD 10. Una creatura che cade subisce un 1d10-2 danni, in quanto il liquame attutisce la caduta.

Saracinesca: Il passaggio a est è protetto da una saracinesca progettata per bloccare creature di dimensioni più grandi. Le creature Piccole la ignorano, ma quelle di taglia maggiore devono fermarsi. Per forzare la saracinesca è necessaria una prova di Forza con CD 15. La leva per aprire la saracinesca si trova nel corridoio oltre di essa.

2 Coboldi Frombolieri (F) **Livello 1 Artigliere**
Umanoide naturale Piccolo PE 100 ciascuno

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +1; scurovisione
PF 24; **Sanguinante** 12
CA 13; **Tempra** 12, **Riflessi** 14, **Volontà** 12; vedi anche *percepire trappole*
Velocità 6

(+) **Pugnale** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+5 contro CA; 1d4 + 3 danni.

(+) **Fionda** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +6 contro CA; 1d6 + 3 danni; vedi anche *sasso aderente*.

Sasso Aderente (standard; a volontà)
Gittata 10/20; +6 contro Riflessi; il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Scattante (minore, a volontà)
Un coboldo può scattare di 1 quadretto come azione minore.

Percepire Trappole
Bonus di +2 a tutte le difese contro le trappole.

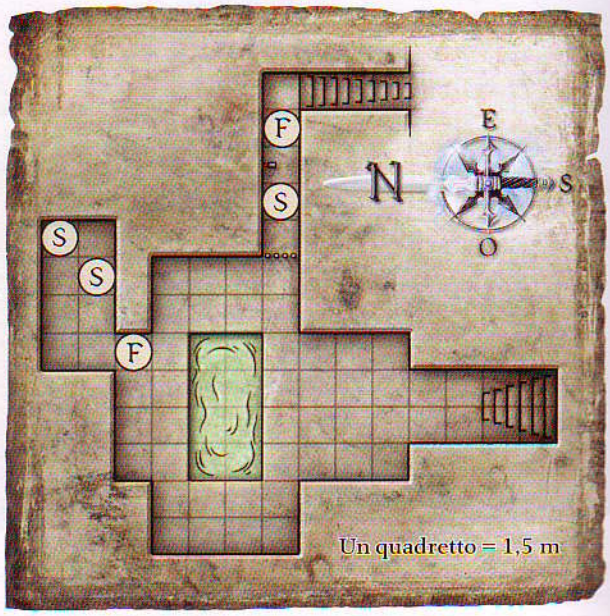
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Acrobazia +8, Furtività +10, Manolesta +10
For 9 (-1) **Des** 17 (+3) **Sag** 12 (+1)
Cos 12 (+1) **Int** 9 (-1) **Car** 10 (+0)
Equipaggiamento armatura di cuoio, pugnale, fionda con 20 proiettili e 3 sassi aderenti (vedi sopra).

TATTICHE

Il coboldo fromboliere cerca di attirare i PG nella stanza dove sono nascosti gli altri. Il fromboliere tira contro i PG mentre i due schermagliatori si dividono passando ai lati della fossa per attaccare.

Nel frattempo, i coboldi dietro la saracinesca attendono finché i PG non diventano visibili dalla loro postazione. Nel momento in cui i PG avanzano, i coboldi attaccano.

I coboldi fanno attenzione ai possibili attacchi ad area. Non si raggruppano mai insieme, a meno che non abbiano l'occasione di attaccare ai fianchi.



AREA 2. LA TOMBA

Incontro di livello 1 (550 PE)

PREPARAZIONE

Questa camera un tempo era una tomba. I coboldi usano le trappole situate in questa zona per difendere il loro covo.

Questo incontro comprende le creature e le trappole seguenti.

3 coboldi schermagliatori (S)
2 trappole a dardi (1 e 2)

Quando gli avventurieri entrano in questa stanza, il DM deve leggere:

La stanza davanti a voi contiene quattro bare di pietra, che portano i segni e i danni di vari atti di vandalismo. A sinistra sono visibili sei nicchie, disposte a due gruppi di tre sulle due pareti opposte. Una quarta nicchia su ogni parete contiene un'armatura.

Il lato opposto della stanza è occupato da una sezione rialzata del pavimento dove è stato collocato un altare improvvisato a Tiamat. Tre coboldi armati di lance montano la guardia davanti all'altare.

3 Coboldi Schermagliatori (K) **Livello 1 Schermagliatore**
Umanoide naturale Piccolo — PE 100 ciascuno
Vedi pagina 212.

Trappola a dardi **Livello 1 Propagante**
Trappola — PE 100

Dall'armatura parte una pericolosa salva di dardi che si disperde per la stanza.

Trappola: Quando una delle trappole viene attivata, un dardo viene sparato dalla visiera dell'armatura.

Percezione

- CD 20: Il personaggio nota il meccanismo di sparo nell'armatura.
- CD 25: Il personaggio nota una pietra di attivazione.

Attivazione

Se un personaggio si sposta su una pietra di attivazione o vi inizia sopra il proprio turno, la trappola a dardi attacca.

Attacco

Interruzione immediata **Distanza** 10
Bersaglio: Un personaggio che si sposta su una pietra di attivazione o vi inizia il suo turno
Attacco: +8 contro AC
Colpito: 1d6 + 2 danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del suo turno successivo.

Contromisure

- Un personaggio adiacente può disattivare una pietra di attivazione con una prova di Manolesta con CD 20.
- Un personaggio adiacente può disattivare un meccanismo di sparo con una prova di Manolesta con CD 25.
- Le armature possono essere distrutte. Ognuna possiede CA 12, 30 pf e resistenza 5 a tutti i danni.

TATTICHE

I coboldi tentano di usare le trappole a loro vantaggio. Cercano di attirare i personaggi verso di esse facendosi inseguire per la stanza e approfittando del fatto che le creature di taglia Piccola sono troppo leggere per farle scattare.

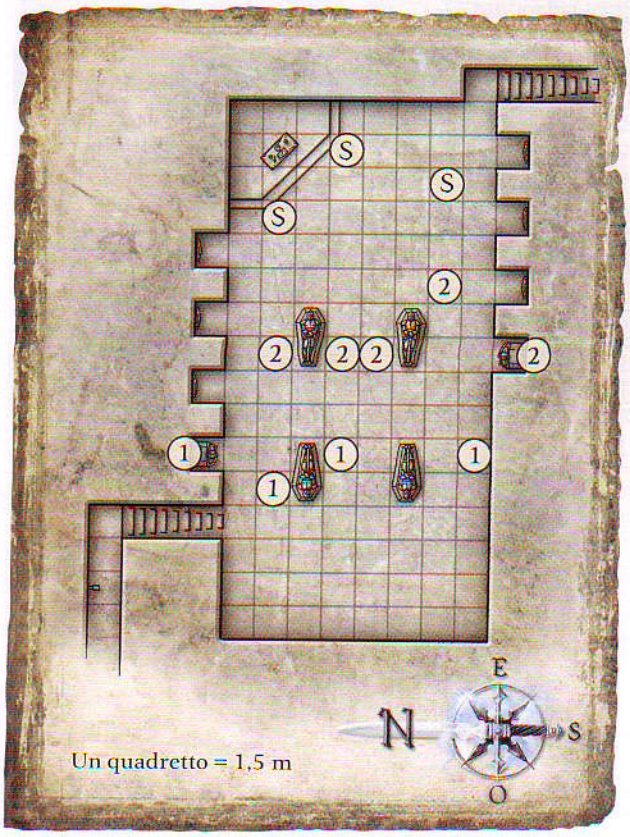
ELEMENTI DELL'AREA

Bare: Le bare di pietra sono considerate terreno difficile e forniscono copertura.

Armature: Queste due corazze di piastre sono state posizionate in piedi. Quando le trappole a dardi scattano, le loro visiere si alzano per rivelare un meccanismo che spara dei dardi.

Punti di attivazione: Vari quadretti sulla mappa sono contrassegnati con i numeri 1 o 2. Gli 1 corrispondono ai quadretti che attivano la trappola a dardi 1. I 2 fanno altrettanto per la seconda trappola. Le due armature sono a loro volta contrassegnate con 1 e 2 per indicare l'ubicazione del meccanismo di sparo di ogni trappola.

Altare: I coboldi hanno costruito amorevolmente questo rozzo altare alla dea dei draghi malvagi. Una piccola borsa sull'altare contiene 60 mo che sono stati offerti a Tiamat.



MIKE SCHLEY (2)

AREA 3. TESCHIO-TESCHIO!

Incontro di Livello 2 (675 PE)

PREPARAZIONE

Questa camera è stata trasformata in un'arena destinata a ospitare le partite di teschio-teschio, lo sport preferito del Palazzo dei Coboldi. I personaggi giocanti entrano nella sala mentre è in corso una partita e scoprono che il gioco non è altro che uno sfogo di violenza gratuita, come si addice ai coboldi.

Questo incontro comprende le creature seguenti.

2 coboldi frombolieri (F)
2 drachi guardiani (D)
4 coboldi gregari (G)

Quando gli avventurieri entrano in questa stanza, il DM deve leggere:

A quanto pare questa camera un tempo era una tomba, ma i coboldi l'hanno trasformata in quello che sembrerebbe quasi un campo da gioco.

La sala ospita quattro bare di pietra separate da una fossa colma di liquame. Sul lato opposto della stanza è visibile una coppia di doppie porte di legno. A fianco delle porte sono state collocate due piattaforme rialzate, a un'altezza di circa 3 metri. Su ogni piattaforma si ergono due coboldi.

Sulle bare sono stati disposti numerosi teschi di animali, tutti ammucchiati in piccole pile. Un coboldo impugna una pietra grondante liquame, legata a una corda che a sua volta è legata al soffitto.

2 Drachi Guardiani (D) — **Livello 2 Bruto**
Bestia naturale Piccola (rettile) — PE 125 ciascuno

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +7
PF 48; **Sanguinante** 24
CA 15; **Tempra** 15, **Riflessi** 13, **Volontà** 12
Immunità paura (entro 2 quadretti da un alleato)
Velocità 6

(†) **Morso** (standard; a volontà)
+6 contro CA; 1d10 + 3 danni, o 1d10 + 9 danni se un alleato si trova entro 2 quadretti dal draco guardiano.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 16 (+4) **Des** 15 (+3) **Sag** 12 (+2)
Cos 18 (+5) **Int** 3 (-3) **Car** 12 (+2)

4 Coboldi Gregari (G) — **Livello 1 Gregario**
Umanoide naturale Piccolo — PE 25 ciascuno

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +1; scurovisione
PF 1; un attacco mancato non infligge mai danni a un gregario.
CA 15; **Tempra** 11, **Riflessi** 13, **Volontà** 11; vedi anche *percepire trappole*
Velocità 6

(†) **Lancia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+5 contro CA; 2 danni.

(↗) **Giavellotto** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +5 contro CA; 2 danni.

Scattante (minore; a volontà)
Un coboldo può scattare di 1 quadretto come azione minore.

Percepire Trappole
Bonus di +2 a tutte le difese contro le trappole.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Furtività +5, Manolesta +5
For 8 (-1) **Des** 16 (+3) **Sag** 12 (+1)
Cos 12 (+1) **Int** 9 (-1) **Car** 10 (+0)
Equipaggiamento Armatura in pelle, scudo leggero, 3 giavellotti, 1 lancia

2 Coboldi Frombolieri (F) — **Livello 1 Artigliere**
Umanoide naturale Piccolo — PE 100 ciascuno

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +1; scurovisione
PF 24; **Sanguinante** 12
CA 13; **Tempra** 12, **Riflessi** 14, **Volontà** 12; vedi anche *percepire trappole*
Velocità 6

(†) **Pugnale** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+5 contro CA; 1d4 + 3 danni.

(↗) **Fionda** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +6 contro CA; 1d6 + 3 danni; vedi anche *sasso aderente*, di seguito.

Sasso Aderente (standard; a volontà)
Gittata 10/20; +6 contro Riflessi; il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Scattante (minore, a volontà)
Un coboldo può scattare di 1 quadretto come azione minore.

Percepire Trappole
Bonus di +2 a tutte le difese contro le trappole.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Acrobazia +8, Furtività +10, Manolesta +10
For 9 (-1) **Des** 17 (+3) **Sag** 12 (+1)
Cos 12 (+1) **Int** 9 (-1) **Car** 10 (+0)
Equipaggiamento armatura di cuoio, pugnale, fionda con 20 proiettili e 3 sassi aderenti (vedi sopra).

Pietra del Teschio-Teschio **Livello 1 Propagante**
Trappola PE 100

Questa pietra ricoperta di liquame è collegata a una lunga corda appesa a un uncino sul soffitto.

Trappola: Quando un coboldo lancia la pietra, essa attacca un bersaglio e poi torna in mano al coboldo sulla piattaforma opposta.

Attivazione

Un coboldo usa un'azione standard per attaccare con la pietra del teschio-teschio. La pietra può essere usata da due coboldi diversi a ogni round.

Attacco

Azione standard in mischia

Bersaglio: Un personaggio nell'area contrassegnata sulla mappa.

Attacco: +8 contro CA

Colpito: 1d8 + 2 danni e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti.

Countromisure

- Un personaggio situato nell'area contrassegnata può preparare un'azione per attaccare la corda (CA 14, 10 pf e resistenza 5 a tutti i danni).
- Un personaggio può effettuare danni a distanza contro la corda.

Tattiche

I coboldi cercano di costringere i PG alla resa evitando di ingaggiarli in mischia.

I coboldi gregari si separano, collocandosi a gruppi di due su ogni piattaforma. Due si alternano per attivare la trappola del teschio-teschio (l'altro scaglia una lancia nel turno in cui non deve attivare la trappola.) Gli altri due gregari rimangono sulle scale, tenendosi fuori vista e si preparano a rimpiazzare un compagno caduto per continuare a manovrare la trappola.

I frombolieri tirano sui PG, nella speranza di usare i loro tiri speciali per disturbare i personaggi e farne dei bersagli più facili per la pietra.

I drachi guardiani che accompagnano i coboldi rimangono sull'altro lato della porta. Si affrettano su per le scale per attaccare quei PG che cercano di salire sulle piattaforme. Altrimenti, attaccano chiunque riesca a sfondare la porta.

Elementi dell'area

Fossa: La fossa è profonda 3 metri ed è piena fino all'altezza di 120 cm di un pastoso liquame verdastro. Il liquame presenta due tratti rilevanti.

Innanzi tutto, è viscoso. Se un personaggio cade nella fossa, rimane immobilizzato. Deve superare una prova di Forza con CD 13 per liberarsi.

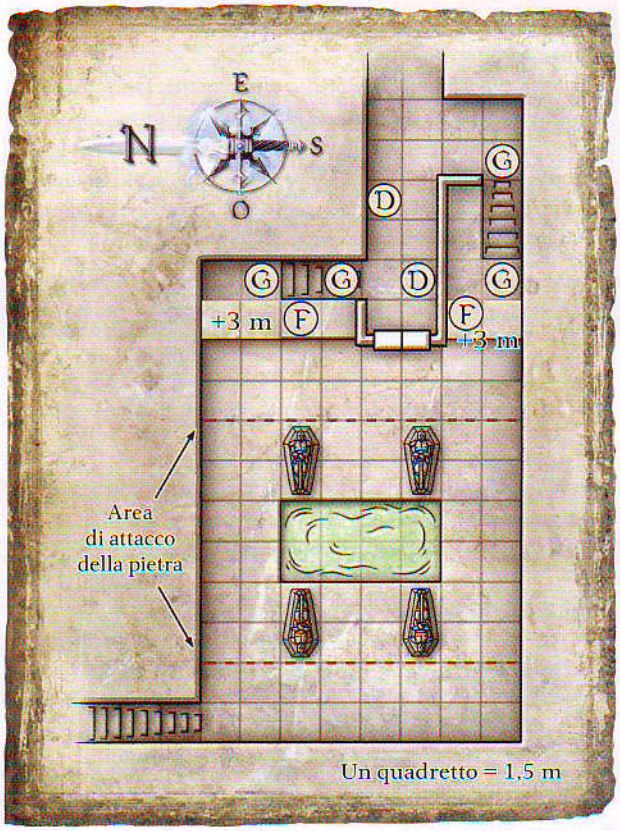
Inoltre, il liquame è considerato terreno difficile. Le creature possono camminarvi in mezzo, ma se una creatura termina la sua mossa all'interno del liquame resta immobilizzata nel modo sopra descritto.

Per arrampicarsi fuori dalla fossa è necessaria una prova di Atletica con CD 10. Se una creatura cade nella fossa, subisce 1d10-2 danni, in quanto il liquame attutisce parzialmente la caduta.

Porta: La porta ha 20 punti ferita. Per sfondarla è necessaria una prova di Forza con CD 16.

Pietra del teschio-teschio: Questo strano congegno è considerato una trappola. Normalmente i coboldi lanciano la pietra per cercare di colpire uno dei teschi situati sulle tombe sottostanti. L'obiettivo del gioco è far incollare un teschio alla roccia, per riuscire ad afferrarlo quando la pietra torna in mano al lanciatore. Quando i PG arrivano sulla scena, i coboldi sono ben lieti di usare la pietra contro di loro.

Piattaforme: Queste piattaforme rialzate sono prive di ringhiere. Per scalare una parete e raggiungere una piattaforma dal pavimento è necessaria una prova di Atletica con CD 15. In un angolo della piattaforma a nord sono state ammonticchiate delle monete per un valore di 100 mo, un rubino del valore di 50 mo e due granati del valore di 25 mo ciascuno.



MIKE SCHILEY

AREA 4. IL GRANDE CAPO

Incontro di Livello 4 (850 PE)

PREPARAZIONE

Il capotribù dei coboldi regna sulla sua tribù da questa stanza. La paranoia nei confronti degli intrusi ha spinto il capotribù e i suoi gregari a collocare in questa stanza una complicata trappola, un macigno schiacciante. Quando i PG entrano nell'area, il capotribù attiva la trappola e si nasconde nel suo covo. Nel frattempo, gli altri coboldi si riversano sui PG per attaccarli.

Questo incontro comprende le creature e la trappola seguente.

2 coboldi frombolieri (F)
1 coboldo sacerdote draconico (S)
2 coboldi dragoscudieri (D)
1 draco delle guglie (G)
1 macigno rotolante (M)

Quando gli avventurieri giungono in questa stanza, il DM deve leggere:

Arrivate a una camera dal soffitto alto 6 metri. Davanti a voi si erge un muro alto 3 metri che lascia libero il passaggio sia a destra che a sinistra. Improvvisamente, per la stanza echeggia il rumore di alcune travi che si spezzano. Il pavimento trema, scie di polvere cadono dal soffitto e qualcosa di grande e di pesante rotola nella vostra direzione!

Coboldo Sacerdote Draconico (S) **Livello 3 Artigliere (guida)**
Umanoide naturale Piccolo — PE 150

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +4; scurovisione
PF 36; **Sanguinante** 18
CA 17; **Tempra** 13, **Riflessi** 15, **Volontà** 15; vedi anche *percepire trappole*
Velocità 6

Lancia (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+7 contro CA; 1d8 danni.

Globo di energia (standard; a volontà) ✦ vedi testo
Gittata 10; +6 contro Riflessi; 1d10 + 3 danni da freddo.

Infiammare Fede (minore; incontro)
Emanazione ravvicinata 10; i coboldi alleati entro l'area ottengono 5 punti ferita temporanei e possono scattare di 1 quadretto.

Soffio del Drago (standard; incontro)
Propagazione ravvicinata 3; +6 contro Tempra; 1d10 + 3 danni da freddo. Mancato: danni dimezzati.

Scattante (minore, a volontà)
Un coboldo può scattare di 1 quadretto come azione minore.

Percepire Trappole
Bonus di +2 a tutte le difese contro le trappole.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Furtività +11, Manolesta +11
For 9 (+0) **Des** 16 (+4) **Sag** 17 (+4)
Cos 12 (+2) **Int** 9 (+0) **Car** 12 (+2)
Equipaggiamento Armatura di pelle, lancia, maschera d'ossa, *bastone del mago da guerra +1*

2 Coboldi Dragoscudieri (D) **Livello 2 Soldato**
Umanoide naturale Piccolo — PE 125 ciascuno

Iniziativa +4 **Sensi** Percezione +2; scurovisione
PF 30; **Sanguinante** 15
CA 18; **Tempra** 14, **Riflessi** 13, **Volontà** 13. vedi anche *percepire trappole*
Resistenza 5 freddo
Velocità 6

Spada corta (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+7 contro CA; 1d6 + 3 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del coboldo dragoscudiero.

Tattiche del Dragoscudiero (reazione immediata, quando un nemico adiacente scatta per allontanarsi o un nemico si muove in posizione adiacente; a volontà)
Il coboldo dragoscudiero scatta di 1 quadretto.

Attacco in Massa
Il coboldo dragoscudiero ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire per ogni coboldo alleato adiacente al bersaglio.

Scattante (minore; a volontà)
Un coboldo può scattare di 1 quadretto come azione minore.

Percepire Trappole
Bonus di +2 a tutte le difese contro le trappole.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Acrobazia +7, Furtività +9, Manolesta +9
For 14 (+3) **Des** 13 (+2) **Sag** 12 (+2)
Cos 12 (+2) **Int** 9 (+0) **Car** 10 (+1)
Equipaggiamento Corazza di scaglie, scudo pesante, spada corta

Draco delle guglie (G) **Livello 1 Schermagliatore**
Bestia naturale Piccola (rettile) — PE 100

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +3
PF 29; **Sanguinante** 14
CA 16; **Tempra** 11, **Riflessi** 14, **Volontà** 13
Velocità 4, volo 8 (fluttuare); vedi anche *attacco in volo*

Morso (standard; a volontà)
+6 contro CA; 1d6 + 4 danni.

Ghermire (standard; a volontà)
+4 contro Riflessi; 1 danno, e il draco delle guglie ruba un piccolo oggetto al bersaglio, come ad esempio una fiala, una pergamena o una moneta.

Attacco in Volo (standard; a volontà)
Il draco delle guglie vola fino a un massimo di 8 quadretti ed effettua un attacco basilare in mischia a un qualsiasi punto del suo movimento. Il draco non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio dell'attacco.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 11 (+0) **Des** 18 (+4) **Sag** 16 (+3)
Cos 13 (+1) **Int** 3 (-4) **Car** 11 (+0)

2 Coboldi Frombolieri (F) **Livello 1 Artigliere**
Umanoide naturale Piccolo PE 100 ciascuno

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +1; scurovisione
PF 24; **Sanguinante** 12
CA 13; **Tempra** 12, **Riflessi** 14, **Volontà** 12; vedi anche *percepire trappole*
Velocità 6

Pugnale (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+5 contro CA; 1d4 + 3 danni.

Fionda (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 10/20; +6 contro CA; 1d6 + 3 danni; vedi anche *sasso aderente*, di seguito.

Sasso Aderente (standard; a volontà)
Gittata 10/20; +6 contro Riflessi; 1d6 + 3 danni, il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Scattante (minore, a volontà)
Un coboldo può scattare di 1 quadretto come azione minore.

Percepire Trappole
Bonus di +2 a tutte le difese contro le trappole.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Draconico
Abilità Acrobazia +8, Furtività +10, Manolesta +10

For 9 (-1)	**Des** 17 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Cos 12 (+1)	**Int** 9 (-1)	**Car** 10 (+0)

Equipaggiamento armatura di cuoio, pugnale, fionda con 20 proiettili e 3 sassi aderenti (vedi sopra).

Macigno Rotolante **Livello 3 Propagante**
Trappola PE 150

Un grosso macigno avanza rotolando attraverso la stanza.

Trappola: Il macigno schiaccia ogni cosa sul suo cammino.

Percezione
✦ CD 10: Il personaggio nota il macigno in arrivo.
Iniziativa +5 **Velocità** 8

Attivazione
Non appena l'incontro ha inizio, la trappola tira per l'iniziativa.

Attacco
Azione di opportunità **Mischia**
Bersaglio: Attacca qualsiasi personaggio nello spazio in cui entra.
Attacco: +7 contro Riflessi
Colpito: 2d6 danni e il bersaglio cade a terra prono.
Speciale: Se il macigno termina il suo turno nello stesso spazio di un personaggio, effettua un secondo attacco. Il personaggio poi si sposta in un qualsiasi spazio libero adiacente (a sua scelta).

Contromisure
✦ Un personaggio può tentare di effettuare una prova di Atletica con CD 20 come reazione immediata per evitare il macigno rotolante con un balzo.

Tattiche

I coboldi preferiscono lasciare che sia il macigno a schiacciare i PG. Si tengono ai lati della camera e tirano sui personaggi da lontano. I frombolieri si arrampicano in cima alle scale a pioli della camera interna per ergersi sulle pareti interne e tirare da lassù.

Il capotribù (il sacerdote draconico) e i due dragoscudieri rimangono sulla piattaforma. Se un PG si avvicina alla piattaforma, i dragoscudieri si avventano su di lui e lo attaccano. Il capotribù usa il suo *bastone del mago da guerra +1* per incrementare l'area di attacco del suo soffio del drago.

Il draco delle guglie è l'animale da compagnia del capotribù. Anch'esso si avventa per colpire i personaggi con il becco. Se riesce a rubare una pozione a un PG, riporta ciò che ha trafugato al suo padrone.

Elementi dell'area

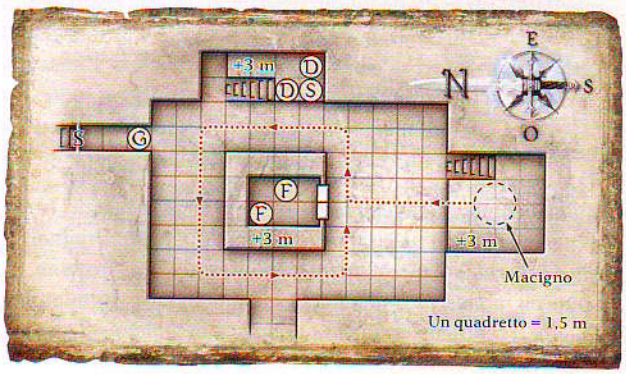
Camera centrale: Quaggiù il muro è alto 3 metri e il soffitto della camera arriva a 6 metri dal pavimento. I PG e i coboldi possono scalare il muro per arrivare alla camera centrale. Per farlo è necessaria una prova di Atletica con CD 10.

Il muro è abbastanza largo da consentire a una creatura di rimanere in piedi sulla sua cima.

Porta: La porta della camera centrale ha 20 punti ferita. Per sfondarla è necessaria una prova di Forza con CD 16.

Macigno: Le statistiche complete della trappola sono riportate più sopra. Il macigno parte dal punto contrassegnato sulla mappa e segue il sentiero indicato.

Piattaforma: Queste piattaforme rialzate sono prive di ringhiere. Per scalare una parete e raggiungere una piattaforma dal pavimento è necessaria una prova di Atletica con CD 15. La piattaforma è situata a 3 metri di altezza.



Concludere l'incontro

Quando i personaggi sconfiggono i coboldi, trovano una piccola chiave d'argento nel borsello alla cintura del capotribù, assieme a un pezzo di pergamena che descrive l'ubicazione di una porta segreta nell'alcova a nord. La chiave apre la porta in questione e rivela una scalinata segreta che conduce all'area di incontro finale.

Il capotribù dei coboldi porta un *bastone del mago da guerra +1* (oggetto di livello 3).

Bastone del mago da guerra +1: Questo bastone conferisce a chi lo impugna un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire. In caso di colpo critico, infligge danni extra pari a 1d8 + 1. Inoltre, una volta al giorno, come azione gratuita, chi lo utilizza può incrementare di 1 la taglia di un'emanazione o di una propagazione.

MIKE SCHLEY

Incontro di Livello 3 (750 PE)

Preparazione

Questa camera è il covo del giovane drago bianco Szartharrax. Anche se è ancora piccolo per i parametri della sua taglia, Szartharrax è di gran lunga il mostro più pericoloso del Palazzo dei Coboldi. È lui il vero motivo per cui i Calciateschi sono riusciti ad affermarsi sulle altre bande di coboldi dell'area: Szartharrax ha deciso di sostenerli e ha divorato i capitribù rivali, cosa che ha persuaso i piccoli mostri scagliosi rimanenti a giurare fedeltà ai Calciateschi. Szartharrax è avido d'oro e ha preteso numerosi tributi dai suoi fedeli servitori. Per evitare di incollerire il drago, i coboldi hanno attaccato le carovane di passaggio e hanno condotto varie incursioni negli insediamenti vicini.

Szartharrax è un avversario difficile: gli avventurieri dovranno combattere bene per sopravvivere.

Questo incontro comprende la seguente creatura.

1 drago bianco giovane (D)

Quando gli avventurieri entrano in questa camera, il DM deve leggere:

Seguite un lungo passaggio tortuoso che collega la sala del trono del capotribù a una caverna nelle viscere della terra. Gradualmente, i corridoi di pietra finemente lavorata si trasformano in cunicoli rocciosi naturali. L'aria è fredda in modo innaturale quaggiù. Il centro della stanza è occupato da una grossa pozza d'acqua ghiacciata. La caverna è immersa nel silenzio.

Drago Bianco Giovane (D) **Livello 3 Bruto solitario**
Bestia magica naturale Grande (Drago) PE 750

Iniziativa +1 **Sensi** Percezione +7; scurovisione
PF 232; **Sanguinante** 116; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 18; **Tempra** 20, **Riflessi** 18, **Volontà** 17
Resistenza 15 freddo
Tiri salvezza +5
Velocità 6 (camminare sul ghiaccio), volo 6 (fluttuare), volo esteso 10
Punti azione 2

Morso (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
Portata 2; +6 CA; 1d8 + 4 più 1d6 danni da freddo (più 1d6 danni da freddo extra in caso di attacco di opportunità andato a segno).

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +6 contro CA; 1d8+4 danni.

Furia del Drago (standard; a volontà)
Il drago effettua due attacchi con gli artigli. Se il drago colpisce un bersaglio con entrambi gli artigli, effettua un attacco con il morso contro quel bersaglio.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄⚅) ✦ **Freddo**
Propagazione ravvicinata +5; +4 contro Riflessi; 3d6 + 4 danni da freddo, e il bersaglio è rallentato e indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

Soffio Sanguinante (gratuito, quando il drago diventa sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Freddo**
L'arma a soffio del drago si ricarica e il drago la usa immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersagli nemici; +4 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago.
Effetto secondario: Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Draconico
Abilità Atletica +15

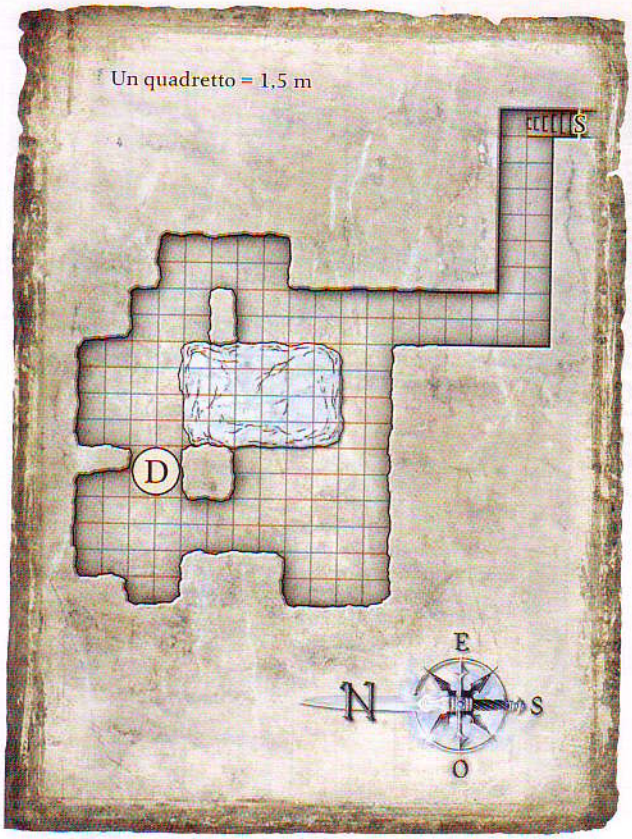
For 18 (+5)	**Des** 10 (+1)	**Sag** 12 (+2)
Cos 18 (+5)	**Int** 10 (+1)	**Car** 8 (+0)

Tattiche

Il drago inizia l'incontro nascosto nell'area indicata sulla mappa. Dal momento che è nascosto dietro una grossa colonna, il DM effettua una prova di Furtività per il drago e poi chiede ai giocatori di effettuare delle prove di Percezione per i loro personaggi. I personaggi giocanti le cui prove di Percezione sono inferiori alla prova di Furtività del drago sono sorpresi. Si tira per l'iniziativa e il combattimento ha inizio.

Il drago inizia volando fino a un punto davanti al gruppo e usa il suo soffio ghiacciato contro il maggior numero di personaggi giocanti che può includere simultaneamente nell'area. Poi usa immediatamente 1 punto azione per usare la sua capacità di Presenza Terrificante. Nei round successivi, il drago fa a pezzi gli avventurieri con il suo potere di Furia del Drago. Se Szartharrax ha l'occasione di sferrare attacchi di opportunità, usa invece il suo morso.

Szartharrax evita i personaggi pesantemente corazzati e preferisce prendersela con quelli meno protetti. Se il drago diventa sanguinante, entra in ira. Attacca il PG più vicino, abbandonando qualsiasi tattica studiata in favore della forza bruta.



Elementi dell'area

Pozza: Questa pozza d'acqua è profonda 60 cm ma è completamente ghiacciata. Il ghiaccio è terreno difficile, ma il drago può ignorarlo quando vi cammina sopra (grazie alla sua capacità di camminare sul ghiaccio).

Conclusione

Se i PG riescono a uccidere il drago, trovano una piccola caverna dove è custodito un forziere del tesoro chiuso a chiave (Manolesta con CD 20 per scassinarlo). Il forziere contiene il frammento di pelle di drago che Teldorthan voleva recuperare, 100 mo, una perla del valore di 20 mo in un sacchetto di feltro e una *spada lunga del furto vitale +1* (oggetto di livello 5).

Spada lunga del furto vitale +1: Questa spada lunga conferisce a chi la impugna un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni. In caso di colpo critico, infligge 1d6 danni necrotici. Inoltre, quando chi la impugna riesce a portare un nemico a 0 punti ferita sferrando un attacco in mischia con questa arma, guadagna 5 punti ferita temporanei.

Ulteriori avventure

Il gruppo ha ucciso il drago e sconfitto i coboldi, ma i PG sono soltanto agli inizi delle loro carriere di avventurieri. Uccidere un drago non è un'impresa facile: Szartharrax potrebbe avere degli alleati potenti, intenzionati a vendicarsi. Forse sua madre o uno dei suoi fratelli daranno la caccia ai personaggi e ai loro amici.

Questa avventura potrebbe anche preludere a eventi più importanti. I personaggi trovano una lettera nel forziere del tesoro di Szartharrax. È scritta in draconico e consiste in un'offerta di alleanza da un goblin condottiero che desidera unire le forze dei mostri dell'area contro la gente di Fallcrest. Se il DM intende giocare l'avventura *E1: Fortezza sulla Coltre Oscura*, quel goblin potrebbe essere Dentediferro. La lettera indirizzerà i PG verso la loro prossima avventura.

Infine, non c'è nulla di meglio dell'esplorazione pura e semplice di un dungeon in vecchio stile. Una volta sconfitti i coboldi, i personaggi potrebbero esplorare le caverne di Szartharrax per scoprire dei passaggi ausiliari che si inoltrano nelle viscere della terra. Il DM può usare il generatore casuale di dungeon o creare un'avventura personale che coinvolga gli altri servitori del drago. Forse un coboldo chierico e i suoi servitori non morti hanno scoperto un santuario di Tiamat, e Szartharrax aveva bisogno della pelle di Teldorthan per portare a termine un terribile rito della dea dei draghi. Usando gli incontri di questo capitolo come indicazione, il DM può cogliere questa occasione per iniziare a creare le proprie avventure. Può reclutare qualche mostro letale, disegnare le mappe degli incontri, creare una storia che conduca i PG verso nuove avventure e continuare a giocare!

MIKE SCHLEY

Risultato Iniz

Nome del personaggio

Carta combattimento del PG

Inizio del turno: Applicare danni continuati

Condizione/Fine stato	Condizione/Fine stato
Condizione/Fine stato	Condizione/Fine stato
Condizione/Fine stato	Condizione/Fine stato
Condizione/Fine stato	Condizione/Fine stato

Recuperare energie usate: ☐ Punti azione usati: ☐☐☐ Sanguinante: ☐

Impulsi curativi usati: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Danni subiti

Note

Fine del turno: Effettuare tiri salvezza, conclusione della durata degli effetti

Condizioni: accecato, addormentato, assordato, danni continuati, dominato, frastornato, immobilizzato, indebolito, indifeso, marchiato (mettere il nome della creatura che marchia il PG tra parentesi), morente, pietrificato, prono, rallentato, sorpreso, stordito, svenuto, trattenuto. Abbreviazioni di fine stato: FdT = fine del turno; IdT = inizio del turno: Ts = fino al tiro salvezza; FdI = fine dell'incontro. Indicare a chi appartiene il turno; ad esempio "Frastornato/Tordek FdT." Cancellare la condizione quando ha termine.

© 2008 Wizards

Risultato Iniz

Nome del personaggio

Carta combattimento del PG

Inizio del turno: Applicare danni continuati

Condizione/Fine stato | Condizione/Fine stato
Condizione/Fine stato | Condizione/Fine stato
Condizione/Fine stato | Condizione/Fine stato
Condizione/Fine stato | Condizione/Fine stato

Recuperare energie usate: ☐ Punti azione usati: ☐☐☐ Sanguinante: ☐

Impulsi curativi usati: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Danni subiti

Note

Fine del turno: Effettuare tiri salvezza, conclusione della durata degli effetti

Condizioni: accecato, addormentato, assordato, danni continuati, dominato, frastornato, immobilizzato, indebolito, indifeso, marchiato (mettere il nome della creatura che marchia il PG tra parentesi), morente, pietrificato, prono, rallentato, sorpreso, stordito, svenuto, trattenuto. Abbreviazioni di fine stato: FdT = fine del turno; IdT = inizio del turno: Ts = fino al tiro salvezza; FdI = fine dell'incontro. Indicare a chi appartiene il turno; ad esempio "Frastornato/Tordek FdT." Cancellare la condizione quando ha termine.

© 2008 Wizards

Risultato Iniz

Nome del mostro

Carta combattimento del mostro

Inizio del turno: Controllare ricariche, applicare danni continuati

Condizione/Fine stato	Condizione/Fine stato
Condizione/Fine stato	Condizione/Fine stato
Condizione/Fine stato	Condizione/Fine stato
Condizione/Fine stato	Condizione/Fine stato

_____ Potere giornaliero/a incontro utilizzato: ☐☐☐

_____ Potere giornaliero/a incontro utilizzato: ☐☐☐

_____ Potere giornaliero/a incontro utilizzato: ☐☐☐

Punti azione usati (se d'elite o solitario): ☐☐ Sanguinante: ☐

Danni subiti

Note

Fine del turno: Effettuare tiri salvezza, conclusione della durata degli effetti

Condizioni: accecato, addormentato, assordato, danni continuati, dominato, frastornato, immobilizzato, indebolito, indifeso, marchiato (mettere il nome della creatura che marchia la creatura tra parentesi), morente, pietrificato, prono, rallentato, sorpreso, stordito, svenuto, trattenuto Abbreviazioni di fine stato: FdT = fine del turno; IdT = inizio del turno: Ts = fino al tiro salvezza; FdI = fine dell'incontro. Indicare a chi appartiene il turno; ad esempio "Frastornato/Tordek FdT." Cancellare la condizione quando ha termine.

© 2008 Wizards

Risultato Iniz

Nome del mostro

Carta combattimento del mostro

Inizio del turno: Controllare ricariche, applicare danni continuati

Condizione/Fine stato | Condizione/Fine stato
Condizione/Fine stato | Condizione/Fine stato
Condizione/Fine stato | Condizione/Fine stato
Condizione/Fine stato | Condizione/Fine stato

_____ Potere giornaliero/a incontro utilizzato: ☐☐☐

_____ Potere giornaliero/a incontro utilizzato: ☐☐☐

_____ Potere giornaliero/a incontro utilizzato: ☐☐☐

Punti azione usati (se d'elite o solitario): ☐☐ Sanguinante: ☐

Danni subiti

Note

Fine del turno: Effettuare tiri salvezza, conclusione della durata degli effetti

Condizioni: accecato, addormentato, assordato, danni continuati, dominato, frastornato, immobilizzato, indebolito, indifeso, marchiato (mettere il nome della creatura che marchia la creatura tra parentesi), morente, pietrificato, prono, rallentato, sorpreso, stordito, svenuto, trattenuto Abbreviazioni di fine stato: FdT = fine del turno; IdT = inizio del turno: Ts = fino al tiro salvezza; FdI = fine dell'incontro. Indicare a chi appartiene il turno; ad esempio "Frastornato/Tordek FdT." Cancellare la condizione quando ha termine.

© 2008 Wizards

© 2008 Wizards of the Coast, Inc. È consentito fotocopiare questa pagina per uso personale.

INDICE ANALITICO

abilità Arcano 26
abilità Dungeon 26
abilità Furtività 36, 37
abilità Guarire 49
abilità Intuizione 26
abilità Natura 26
abilità Percezione 26, 36, 37, 41, 64
abilità Religione 26
abilità Storia 26
abilità Tenacia 49, 50, 158, 159
Abisso, l' 160
accolito demoniaco (archetipo) 176
addormentato (prontezza dei mostri) 36
adepto del gelo (archetipo) 176
alberi (terreno) 66
alleati (cast dei personaggi) 116
allegati 25
allerta (prontezza dei mostri) 36
altitudine (ambiente) 159
ambientazioni delle avventure 106
ambientazioni esterne 114
animatore (motivazioni dei giocatori) 8
annegamento (soffocamento) 159
appostato (ruoli dei mostri) 54, 62
appostato (ruoli delle trappole/dei pericoli) 86
arazzi e tende 65
archetipi 175
archetipi di classe 182
archetipi funzionali 176
arma dell'anima 178
artefatti 164
artigliere (ruoli dei mostri) 54, 62
Ascia dei Signori dei Nani 165
ascoltare a una porta 37
assetato di potere (motivazioni dei giocatori) 8
assortimento degli incontri 104
attore (motivazioni dei giocatori) 8
avanzare di livello 121
avventure basate sugli eventi 115
avventure pubblicate 96
avventure, collegare le 144
background del personaggio 10, 11, 142
bersagli legittimi 40
berserker selvaggio (archetipo) 177
bonus di livello e soglia magica dei PNG (tabella) 187
botole 65
bruto (ruoli dei mostri) 54, 62
caditoie (terreno) 66
calore (ambiente) 159
campagne pubblicate 132
campione da battaglia (archetipo) 177
campione delle mummie (archetipo) 177
Caos Elementale 160
capacità dei mostri duplicate 176
carica (combattimento in sella) 47
carte del combattimento 38, 220
cast dei personaggi 116
cavaliere della morte (archetipo) 178
cerchi di teletrasporto 156
cerchio sacro (terreno) 67
civiltà 152
Classe Difficoltà delle prove di abilità (tabella) 61
Classe Difficoltà e danni per livello (tabella) 42
colline (terreno) 66
colonna della vita (terreno) 67
colpo maldestro (regola della casa) 189
Coltre Oscura 161
combattimento acquatico 45
combattimento in sella 46
commercio (civiltà) 154
comparse (cast dei personaggi) 117
complessità (incontri) 104
complessità (sfide di abilità) 72
concludere una campagna 147
concordanza (artefatti) 164
condizioni ed effetti 27, 40
controllore (ruoli dei mostri) 54, 62
copertura 43
cornicioni e piattaforme 65
corrente (terreno subacqueo) 45
Cotta Invulnerabile di Arnd 167
cristalli speculari (terreno) 67
cruciverba 82, 83
D&D Insider 7
danneggiare gli oggetti 65
danni da caduta 44
danni improvvisati 42
danni per livello (tabella) 42, 185
dèi 162
demagogo (archetipo) 178
devastatore (archetipo) 178
diamanti astrali 124
difese (civiltà) 154
difficoltà dell'incontro 30
dimensioni del gruppo 6, 31, 58, 125
disegnare la mappa 112, 154
distratto (prontezza dei mostri) 36
distruttore (motivazioni dei giocatori) 9
divinità 162
dungeon casuali 190
economia degli oggetti magici 155
edifici cittadini 111
elementi dei dungeon 64
elementi del terreno 110
energia necromantica (ambiente) 159
enigmi logici 82, 84
erba avvinghiante (terreno) 67
erede della fiamma (archetipo) 179
esploratore (motivazioni dei giocatori) 9
fame 159
fanghiglia afferrante (terreno) 68
fanghiglia di caverna (terreno) 68
feritoie per frecce (terreno) 66
finestre (terreno) 66
fogliame, foglie e liane (terreno) 66
fonte di potere (terreno) 68
fonti di luce 67
frasi a strisce 82, 83
freddo (ambiente) 159
fumo o cenere (ambiente) 159
gelo soffocante (terreno) 68
gemme 124
ghiaccio (terreno) 66
giocare senza un DM 195
giocatori assenti 14, 121, 122
governo (civiltà) 154
gregario (ruoli dei mostri) 54, 59
griglia di battaglia/mappa di battaglia 7, 25, 112
griglie numeriche (enigmi) 82, 84
guadagnare PE 120
guardia del corpo (archetipo) 179
guida (ruoli dei mostri) 55
illusioni (terreno) 68
immortalità 147
imprese 102, 122
impulsi curativi 76, 159
incontri casuali 193
incontri, generare gli 194
indovinelli 83
iniziativa 38, 46
insediamenti 152
insediamenti fantastici 157
interdizione (ruoli delle trappole/dei pericoli) 86
lich (archetipo) 180
linguaggi 171
livello dell'incontro 56
maestro della morte (archetipo) 180
magnetite (terreno) 68
malattia 49
Mano di Vecna 168
Mare Astrale 160
materiale 6
messaggi cifrati 82, 83
"migliore amico del DM" 42
miniature 7, 25
mobili e altri elementi 111
mobilia (terreno) 66
mondo di D&D, il 150
morte (dei personaggi) 30
mostri d'elite 55, 59
mostri solitari 55, 59
mostri, creare i 184
mostri, personalizzare i 174
motivazioni dei giocatori 8, 105
movimento forzato 44, 46
movimento in tre dimensioni 45
muro illusorio (terreno) 68
muschio d'ambra (terreno) 68
narratore (motivazioni dei giocatori) 9
nemici (cast dei personaggi) 116
neofatato (archetipo) 180
nube di spore (terreno) 68
Occhio di Vecna 169
occultamento 61
oggetti d'arte 124
oggetti magici (tesoro) 125
oggetti magici 27, 174
oggetti, danneggiare gli 65
ombra cacciatrice (archetipo) 180
organizzazioni (civiltà) 155
origini e background dei personaggi 142
osservatore (motivazioni dei giocatori) 9
ostacoli 27
ostacolo (ruoli delle trappole/dei pericoli) 86
pacchetti del tesoro 126
palude (terreno) 66
pareti 64
pareti in diagonale 113
parole del potere 171
partire a un livello più alto 142
passerelle (terreno) 66
patroni (cast dei personaggi) 116
PE bersaglio totali degli incontri (tabella) 57
pensare in termini di metagioco 15
pensatore (motivazioni dei giocatori) 10
percezione tellurica 67
pericoli 27, 59
pericoli ambientali 158
perquisire la stanza 41
personaggi multipli 14
pietre miliari 123
PNG, creare i 186
porte 64
porte segrete 65
poteri per livello di classe (tabella) 143
pozioni (tesoro) 126
pozze 65
pronto (prontezza dei mostri) 36
propagante (ruoli delle trappole/dei pericoli) 86
prova di abilità di gruppo 75
prove contrapposte (sfide di abilità) 74
prove di abilità passive 26, 74
prove di conoscenze 26
punti azione 41, 123
punti esperienza 120
punti ferita rapidi (tabella) 143
ragnatele (terreno) 68
ranghi di gioco 146
rango epico 146
rango eroico 146
rango leggendario 146
regole della casa 189
religione (civiltà) 155
ricompense in punti esperienza (tabella) 120
ricompense per le imprese 122
riposo breve 41
riposo esteso 41
risoluzione dei problemi 98
rituali 27
roccia di sangue (terreno) 68
ruoli dei personaggi 10
sabbia e terriccio (terreno) 66
sanguinante 27
saracinesche 65
scale 65
scale a pioli 65
scegliere i poteri di classe 182
schermagliatore (ruoli dei mostri) 55, 62
scivoli (terreno) 69
scurovisione 67
Selva Fatata 161
sete 159
sfide di abilità 72, 84
Sigil 160
signore dei vampiri (archetipo) 181
signore delle mummie (archetipo) 181
soffocamento 159
soglia magica dei mostri (tabella) 174
soldato (ruoli dei mostri) 55, 62
sorpresa 36
sottobosco (terreno) 66
stanze dei dungeon 110
statistiche dei mostri in base al ruolo (tabella) 184
statue e colonne 65
storia della campagna 140
strade (terreno) 66
stringersi (combattimento in sella) 47
struttura dell'avventura 100
successo e fallimento critico (regola della casa) 189
super avventure 138
teletrasporti (terreno) 69
tema della campagna 134
tempo atmosferico 158, 159
terre selvagge 158
terreni esterni 66
terreno a precipizio 44
terreno bloccante 44, 61
terreno comune 64
terreno coprente 62
terreno difficile 44, 48, 60, 64, 65
terreno impervio 44, 61
terreno oscurato 61
terreno ostacolante 44, 61
terreno subacqueo 45
tesori monetari 124
tesoro 124
tirare i dadi 15
trappole 27, 59
trappole d'elite e solitarie 86
trappole e pericoli 85, 105
tratti del paese 153
tratti del villaggio 153
tratti della città 153
tre dimensioni 45
variare il ritmo di avanzamento 121
veleno 50
visione crepuscolare 67
visione e sensi speciali 67
visione ostruita 37
vista cieca 67
volare 47
vortice (terreno) 69

GRANDI AVVENTURE PER GRANDI EROI

Il mondo è stretto nella morsa dell'oscurità, ma grandi ricompense attendono quegli avventurieri che si dimostreranno abbastanza coraggiosi da affrontare i terribili pericoli che li attendono. Questo manuale base del Gioco di Ruolo di Dungeons & Dragons contiene tutto ciò che serve al Dungeon Master per creare avventure memorabili e grandiose campagne con cui sfidare gli avventurieri più audaci.

La Guida del Dungeon Master® contiene le regole di gioco della 4ª Edizione e le indicazioni per creare e dirigere incontri, avventure e campagne di ogni genere. Offre preziosi consigli sia ai nuovi Dungeon Master che a quelli più esperti e contiene le regole di gioco essenziali per assegnare punti esperienza, distribuire tesori, creare personaggi non giocanti e inserire potenti artefatti nel gioco.

Da utilizzare con questi prodotti base di Dungeons & Dragons 4ª Edizione:

Manuale del Giocatore®
Manuale dei Mostri®
Miniature di D&D®
Dungeon Tiles di D&D™

GET MORE AT D&D INSIDER™ www.dndinsider.com

d20 SYSTEM™

25 TWENTY FIVE EDITION

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: www.25edition.it

ISBN 978-88-8288-208-2

9 788882 882082

Prezzo: € 29,95