

PER 3 O PIÙ GIOCATORI DAI 10 ANNI IN SU


DUNGEONS & DRAGONS[®]

COMPANION: LIBRO DEL MASTER



IL GIOCO DI RUOLO "FANTASY"



DUNGEONS & DRAGONS[®] è un marchio registrato della 



DUNGEONS & DRAGONS®

Gioco "Fantasy" d'Avventura
di Gary Gygax e Dave Arneson

Companion: libro del master di Frank Mentzer

Traduzione di: Giovanni Ingellis

Illustrazioni di: Larry Elmore e
Jeff Easley

Grafica di: Ruth Hoyer

Tutti i diritti sono riservati

ATTENZIONE: in questo modulo NON sono contenute le regole di Dungeons & Dragons®, quindi, per giocare questa avventura, DOVETE possedere le scatole Base ed Expert di DUNGEONS & DRAGONS® e conoscerne il contenuto.

DUNGEONS & DRAGONS® e D. & D.®

sono marchi registrati di proprietà
della TSR, Inc.

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

© 1984 TSR, Inc.



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

SOMMARIO

LA CAMPAGNA	2
Parte 1: (Introduzione) Guida generale	2
Parte 2: Il mondo «Fantasy»	3
I possedimenti	3
Regolamento di guerra	12
Parte 3: Il Multiuniverso	18
PROCEDURE E REGOLE	21
Armi (nuove)	21
Danneggiamento di oggetti magici	21
I «Costruiti»	21
Invecchiamento	22
Manufatti dei Semi-Umani	22
Tabelle di riferimento	23
Punti-Ferita	25
Tesori	25
Veleni	27
Velocità	27
MOSTRI	28
TESORI	43
AVVENTURE	59
1. Il pugnale dorato	59
2. L'arena di Gerald il Blu	60
3. La caduta dell'Aquila Nera	61

Parte 1: (Introduzione) Guida Generale

Livelli di gioco

A una campagna accuratamente progettata e ben condotta, possono prendere parte personaggi di ogni livello. Se i giocatori hanno personaggi di livelli diversi, organizzate distinte sessioni di gioco adatte ad essi. Di solito, infatti, alle avventure partecipano personaggi di livello simile.

Incoraggiate i giocatori ad introdurre nuovi personaggi del livello base. Sono molte le nuove regole introdotte in questo set (combattimento senza armi, nuove armi ecc.) ed anche i giocatori più esperti possono divertirsi "rigiocando" partite a livelli più bassi.

Le mappe

Il tipico esagono di una Mappa di Campagna (vedi modulo X1) rappresenta una zona di circa 40 km di diametro; quindi, anche se piccolo, corrisponde pur sempre a circa 1.200 km quadrati! È impossibile descrivere con un solo simbolo i vari tipi di terreno e di vegetazione in una zona tanto estesa. Ogni simbolo (vedi Manuale del Giocatore) indica soltanto la caratteristica più importante dell'esagono, o il terreno più diffuso

Preparazione delle avventure

Nel preparare le avventure, cercate sempre di stimarne le difficoltà. Ogni avventura dovrebbe essere, infatti, affrontata solo da personaggi adatti ad essa; quelli troppo potenti potrebbero trovare la sfida troppo facile ed annoiarsi, mentre quelli troppo deboli andrebbero incontro a morte certa.

Potete preparare, inoltre, avventure per personaggi o gruppi specifici; Es.: un'avventura per soli elfi o soli maghi, cosa, sotto molti aspetti, più complessa. Dovete infatti scegliere mostri, trappole e tesori adatti ai personaggi e poi interessare il tutto con una trama che abbia senso.

In tali casi considerate sempre l'equipaggiamento dei personaggi. Se dispongono degli oggetti adatti, infatti, potete tranquillamente inserire nell'avventura anche i mostri più potenti. Se per esempio, hanno armi con particolari bonus contro i rettili, è possibile fare affrontare loro, con qualche probabilità di successo, anche un branco di dinosauri inferociti.

Infine, ponete nel giusto conto anche l'Allineamento Morale e le abilità. I Legali preferiscono gli avversari Caotici. Due o più patriarchi possono affrontare senza problemi anche un gran numero di non-morti. Ricordatevi delle abilità speciali dei semi umani (trovare porte segrete, trappole di pietra, ecc.) ed aggiungete specifici particolari che rendano possibile il ricorso ad esse.

o qualcosa di insolito. Per esempio: un triangolo indica un terreno montuoso; se è circondato da molti triangoli rappresenta una catena o un massiccio; se invece è interamente circondato da esagoni di giungla, può rappresentare una grossa montagna isolata in mezzo alla giungla.

In ogni diverso tipo di terreno sono molte le cose che si presumono esistenti. Per esempio in ogni esagono di giungla, rappresentato da una palma, ci sono colline, radure, valli ecc. Gli esagoni di terreno "aperto" indicano genericamente il territorio pianeggiante (composto da pianure, praterie e zone coltivate).

Il DM deve descrivere il terreno ai giocatori quando se ne presenta la necessità e non deve prendere nota di tutto ciò che dice. Saranno piuttosto i giocatori ad annotare i particolari che loro interessano, a mano a mano che il DM li menziona. Il DM deve registrare solo le informazioni che deve ricordare nel corso della campagna: incontri, tane di mostri ecc.

Fate varie copie di ogni mappa, gli originali possono, infatti, deteriorarsi o andare smarriti.

Nel preparare la mappa, può mancare lo spazio necessario per le annotazioni specie negli esa-

goni che contengono luoghi importanti, incontri, o tane di mostri. Se vi sono troppe annotazioni, può risultare difficile individuare l'informazione appropriata ed il gioco può subire spiacevoli rallentamenti. Il DM deve quindi avere cura di predisporre una chiave di lettura delle mappe. Se decidete in anticipo dove sono le tane dei mostri, non tentate di riportarle sulla mappa; se l'incontro è predisposto e voluto o se è casuale, prendete nota a parte dell'esagono in cui si trova la tana; ciò può farvi risparmiare spazio sulla mappa e rende più veloce la sua consultazione nel corso del gioco.

Per mettere in evidenza le tane, i dungeon ed i luoghi speciali, o per differenziare i diversi tipi di terreno, possono essere utili delle matite colorate. Qualsiasi sistema vogliate adottare, ricordate di preparare una chiave di lettura; quella più funzionale consiste nello scrivere solo dei numeri sulla mappa e su un foglio le corrispondenti informazioni.

Vi consigliamo di usare i simboli standard indicati nel manuale del giocatore; per disegnarli non è, infatti, necessario alcun talento artistico!

Ritmo di progressione

Dopo aver raggiunto il "livello del titolo" occorre che i personaggi siano messi in condizione di progredire di un livello di esperienza ogni 3-8 avventure andate a buon fine; un numero di avventure maggiore può frustrarli, mentre un numero minore può rendere il gioco troppo facile e quindi noioso.

Se giocate 2 o più volte a settimana, adottate una progressione di un livello ogni 6/8 avventure. Se giocate 1 sola volta, o anche meno, a settimana, fate in modo che siano sufficienti 3/5 avventure.

Gli umani hanno mediamente bisogno di 125.000 PX per progredire di un livello di esperienza. Con l'uso della seguente tabella, potete pianificare come preferite il ritmo di progressione dei personaggi.

TABELLA PIANIFICAZIONE AVVENTURE

N° di Personaggi	Ritmo di progressione					
	3	4	5	6	7	8
1	42	31	25	21	18	16
2	83	63	50	42	36	31
3	125	94	75	63	54	47
4	167	125	100	83	71	63
5	208	156	125	104	89	78
6	250	188	150	125	107	94
7	292	219	175	146	125	109
8	333	250	200	167	143	125
9	375	281	225	188	161	141
10	417	313	250	208	179	156

Per prima cosa, decidete quante avventure i personaggi devono affrontare per progredire di un livello di esperienza, cioè il ritmo di progressione. Poi in base al numero dei personaggi che fanno parte del gruppo, leggete sulla tabella quanti PX devono essere disponibili in ogni singola avventura (nella tabella, i valori sono indicati in migliaia; ad esempio, 85 sta per 85.000 PX).

Scelta dei mostri

Ogni volta che scegliete i mostri per una qualsiasi avventura, ponetevi questo semplice interrogativo: cosa succede se si lasciano le creature nei luoghi prestabiliti per un mese? L'ambiente, infatti, deve essere "stabile"; i mostri devono cooperare o evitarsi per motivi logici. Alcune avventure possono essere fondate su situazioni speciali e temporanee; ciò deve, però, costituire l'eccezione, non la regola.

Per ogni avventura i PX attribuiti per aver sconfitto mostri non devono rappresentare più di 1/5 dei PX complessivi. Ciò dipende dal tipo di mostri, dai loro tesori stabiliti casualmente, ecc.

Il DM può concedere quantitativi extra di PX ad esempio per il conseguimento dell'obiettivo (un salvataggio, il recupero di un oggetto ecc.), per specifiche azioni individuali (un comportamento eroico, l'uso eccezionale o frequente di abilità speciali), per decisioni di gioco coerenti con l'Allineamento Morale o altri aspetti particolari dell'avventura.

Rispettando le precedenti indicazioni, scegliete i mostri che preferite. Poi, dal totale ricavato dalla tabella, sottraete i PX per i mostri e quelli extra: il risultato indica i PX da distribuire sotto forma di tesori. Per stabilirne l'ammontare, servitevi della indicazione relativa al tipo di tesoro dei singoli mostri. Ricordate che avete già stabilito l'ammontare dei tesori e quindi servitevi delle dette indicazioni solo per determinarne il tipo... e ricordate di tenere conto dei problemi d'ingombro!

Conclusioni

I consigli su come pianificare le avventure consentono di predisporre sfide adatte a personaggi di specifici livelli. Siate, comunque, sempre pronti a cambiare il ritmo di progressione; esso indica, infatti, il traguardo da raggiungere ed è la ricompensa per la buona conduzione del gioco. Se il successo manca per pura sfortuna, potete compensarlo disponendo tesori extra nell'avventura successiva. Guardatevi dalle situazioni inattese e mortali. I mostri possono agire meglio di quanto possiate prevedere. Non penalizzate i personaggi con avventure troppo difficili, ma neppure rendete loro la vita troppo facile. E se i giocatori commettono troppi errori, o non fanno agire i personaggi in modo appropriato, aggiungete una o due avventure al ritmo di progressione, perché abbiano più tempo per imparare.

Parte 2: Il mondo "Fantasy"



I possedimenti

I personaggi, una volta raggiunto il "livello del titolo" possono costruire delle roccaforti. I costi di costruzione sono indicati nel D&D Expert (pagina 24). Tali roccaforti devono essere inserite nel mondo della vostra campagna; sulla mappa indicate sempre la posizione esatta di ciascuna. I personaggi che hanno una loro roccaforte possono essere Governanti oppure non esserlo affatto. Il presente capitolo contiene informazioni sul modo di essere Governanti. Ogni qualvolta un certo territorio è posseduto e governato da qualcuno, esso prende il nome di **possedimento**. La sua estensione è variabile e può essere governata da un PG o un PNG. Può essere una piccola torre in un fazzoletto di terra, oppure un impero con milioni di abitanti. Tutte le roccaforti dei

PG, sia umani che semi umani, sono dette possedimenti (vedi il Manuale del Giocatore). I chierici possono governare territori indipendenti, ma possono prestare giuramento di servizio o di fedeltà solo ai dignitari della loro chiesa. I guerrieri sono i Governanti ideali, potenti e sempre liberi di allearsi, o di combattere, con chiunque. I maghi, di solito, non fondano possedimenti, ma se lo desiderano, possono integrarsi benissimo nel detto sistema di governo. Anche i ladri possono governare, rispettando, però tutti gli obblighi imposti loro dalla Corporazione alla quale appartengono. I semi-umani, infine, hanno scarso interesse per la politica degli umani. Il loro leader politico è il Capo del Clan, quello religioso il Custode. Tra i Clan dei semi-umani, i possedimenti degli umani, ed i maghi indipendenti, si stringono spesso alleanze e trattati.

Note generali

Le informazioni che seguono sono solo indicazioni di massima atte a semplificare il gioco: è consigliato ricorrere ad una forma di governo logica anche se non è affatto indispensabile. Quando i giocatori vogliono discutere i rapporti tra le loro signorie, evitate di appesantire le sessioni di gioco e di scinderle in una serie di discussioni individuali, i calcoli e le registrazioni necessari per governare devono essere fatti dai giocatori, non dal DM. Quest'ultimo, infatti, deve limitarsi a decidere gli esiti, basandosi sulle note che ha predisposto per la campagna.

L'ambientazione

Il mondo fantastico di D&D è vagamente somigliante all'Europa medievale, prima dell'invenzione della stampa e delle armi da fuoco. La forma di governo dominante è il sistema feudale. I personaggi più potenti offrono servizi, protezione e potere. La maggior parte degli abitanti sono contadini, ed anzi, la potenza di ogni Governante è misurata dal numero di famiglie contadine che abitano nel suo possedimento. Più contadini rappresentano, infatti, una maggiore disponibilità di generi alimentari e di forza lavoro. Se, nella campagna, già fate uso del sistema feudale, provate ad integrarlo con le regole che seguono. Se non avete nessuna forma di governo, createne una, per mezzo di una guerra, una rivoluzione o in qualsiasi altro modo.

Come ottenere un possedimento

Ci sono cinque modi per ottenere un possedimento: per occupazione, per concessione, per colonizzazione, per elezione e per conquista.

1. **Occupazione:** il PG trova una terra di nessuno (*) ed ivi fonda dal niente un suo possedimento indipendente. Ne è il solo Governante e non deve giurare fedeltà a nessuno. Può assumere il titolo che più gli aggrada, ma tale scelta può essere condizionata dai governanti dei territori confinanti.

(Vedi "possedimenti indipendenti" pag. 5).

(*) è detto "terra di nessuno" qualsiasi territorio privo di un governo ufficiale ed i cui abitanti non sono soggetti ad alcuna imposizione di contributi.

2. **Concessione:** un Governante di grado maggiore nomina il PG Governante di un altro possedimento più piccolo, facente parte dei suoi possedimenti. Il PG deve prestare giuramento di servizio e di fedeltà e render visita al suo concessore almeno due volte l'anno. Quest'ultimo può a sua volta visitare la signoria concessa e deve essere trattato con tutti gli onori. In cambio della concessione, il PG deve garantire fedeltà, produttività e aiuto militare.

3. **Colonizzazione:** il PG può essere autorizzato dal suo Signore a fondare un nuovo possedimento nel nome del Signore stesso. Quest'ul-

timo fornisce il necessario aiuto, soprattutto truppe e denaro. A ciò possono ovviamente opporsi (se presenti) gli eventuali Signori già esistenti nel detto territorio. Inoltre la zona può essere reclamata da altri Governanti, che non ne abbiano l'effettivo controllo. Se la zona è già governata, non può essere colonizzata: occorre procedere alla conquista.

4. **Elezione:** il PG può essere invitato da altri (siano essi Governanti o contadini) a governarli, per loro decisione (in ciò consiste l'elezione). Ciò accade spesso quando un gruppo di territori indipendenti sono minacciati o quando un patto di fedeltà viene infranto per la morte o per il cambiamento del sovrano. Chi ha eletto il PG giura a lui fedeltà ed egli assume il titolo corrispondente alla signoria che è chiamato a governare.
5. **Conquista:** qualsiasi PG può ottenere un possedimento col sistema più antico del mondo: la conquista. Perché si abbia una conquista, ovviamente, il possedimento deve essere occupato con la guerra (o con la minaccia di guerra).

Informazioni fondamentali

La maggior parte dei possedimenti fanno parte di territori più vasti ed il loro Governante presta giuramento di fedeltà e servizio ad un Governante più potente. I possedimenti più piccoli sono detti Baronie. I "possedimenti maggiori" possono essere territori composti da varie Baronie, e possono assumere nomi differenti (Contee, Ducati, Regni ecc.).

Gli elementi fondamentali di ogni possedimento sono: l'estensione, la localizzazione, la popolazione e le risorse. Conoscendo tali elementi è possibile calcolare le entrate del possedimento.

Gli eventuali mutamenti di popolazione, entrate ecc. si calcolano con scadenza mensile (ogni mese di gioco).

1. **Dimensioni:** i possedimenti, appena costituiti, di solito hanno un'estensione di un esagono (40 km di diametro). Sono ipotizzabili anche possedimenti più vasti, ma il PG, per cominciare farà bene a contentarsi di un possedimento piccolo.

2. **Localizzazione:** ogni esagono della mappa appartiene ad una delle seguenti categorie:

"Civilizzato": territorio con insediamenti stabili

"Selvaggio": territorio privo di insediamenti

"Terra di confine": una via di mezzo fra le due precedenti.

Quando si prende in considerazione una mappa sulla quale sono riportate le caratteristiche del terreno, le città ed i villaggi, si può determinare la categoria alla quale appartiene ogni esagono, osservando le seguenti indicazioni:

Terreni aperti, Praterie, Colline, Fiumi e Boschi: qualunque categoria.

Insediamenti: civilizzato o terra di confine.

Montagne: selvaggio o terra di confine (o anche civilizzato se c'è una roccaforte di nani).

Giungle e Paludi: selvaggio o terra di confine.

Deserti: selvaggio o terra di confine (ma le oasi possono essere di qualunque categoria).

Oceani: selvaggio (in superficie) o di qualunque categoria (sotto la superficie).

Salvo eventuali limitazioni dipendenti dal tipo di terreno, applicate, inoltre, le seguenti regole, quando dovete decidere partendo da città e villaggi:

ogni Clan semi umano è sempre considerato civilizzato indipendentemente dall'entità della popolazione.

Sono inoltre civilizzate le zone fino a 6 esagoni dalle città o dai villaggi più importanti (come definiti nel D&D Expert).

Sono terre di confine le zone fino a 3 esagoni da quelle civilizzate.

Ogni altro territorio si considera selvaggio.

Queste indicazioni sono di carattere generale ed il DM non è costretto ad attenersi. Una zona può non contenere città o grossi villaggi ed essere considerata civilizzata.

3. **Popolazione:** ogni possedimento ha bisogno di famiglie contadine che coltivino la terra e lavorino per esso. In media, ogni famiglia è composta da 5 membri. Il numero di famiglie residenti nel possedimento, quando questo viene insediato, dipende dalla categoria dell'esagono:

Civilizzato: da 500 a 5000 famiglie

Terra di confine: da 200 a 1200 famiglie

Selvaggio: da 10 a 100 famiglie

Ogni mese la popolazione aumenta o diminuisce ad un ritmo che dipende dal numero di famiglie già presenti:

1-100	+25%	301-400	+10%
101-200	+20%	401-500	+5%
201-300	+15%	500+	+1% a +5%

Inoltre il numero di famiglie che vivono nell'esagono può aumentare o diminuire da 1 a 10 famiglie al mese, per i motivi più vari (incidenti, condizioni climatiche, buoni o cattivi raccolti ecc.).

4. **Risorse:** ogni possedimento ha le sue risorse naturali, che si dividono in risorse animali, vegetali e minerali e che possono incidere in varia misura sulla sua economia. I contadini ne fanno uso e le producono e da esse deriva al governante un'entrata tributaria. Per prima cosa, scegliete, o determinate casualmente (tirando 1d10) il numero di risorse del possedimento. Per i possedimenti di estensione maggiore di un esagono (40 km di diametro), tale determinazione può ripetersi per ogni esagono.

1	1 risorsa	8-9	3 risorse
2-7	2 risorse	10	4 risorse

A questo punto scegliete o determinate casualmente (con 1d10) il tipo di risorsa. Per fare ciò tenete in considerazione la posizione del possedimento e le sue caratteristiche. Esempio: in un possedimento desertico risorse di tipo vegetale saranno molto scarse.

- 1-3 Animali
- 4-8 Vegetali
- 9-10 Minerali

RISORSE TIPICHE:

Animali: latticini, grasso e olii, pesce, pellicce, cera e miele, cavalli, avorio, pollame.

Vegetali: vino, cereali, verdure, legno, foraggio, carta.

Minerali: bronzo, argento, oro, platino, ferro, gemme, argilla, pietra da costruzione, marmo, carbone.

Possedimenti indipendenti

Nel momento in cui si viene a formare un possedimento, il suo Signore è assolutamente libero. Un Signore indipendente può arrogarsi qualun-

que titolo nobiliare. Tuttavia questo comportamento può ingenerare nei Signori confinanti sentimenti di tipo diverso a seconda del loro rango. La seguente tabella indica la possibilità percentuale che un Signore confinante reagisca in modo negativo. In questo caso verranno mandate al più presto spie nel territorio "nemico" per avere maggiori informazioni sulle attività del nuovo Signore. Per determinare eventuali azioni future

è possibile utilizzare un Tiro di Reazione. In un rapporto di amicizia verranno inviati ambasciatori per stilare patti di alleanza. In caso contrario verranno utilizzati gruppi di ladri mercenari per saccheggiare il territorio avversario oppure si potrà arrivare ad una situazione di conflitto militare. In ogni caso il DM dovrà decidere l'evolversi della situazione in base al tipo di campagna in atto.

Titolo assunto	Possibilità di reazione					
	Barone	Visconte	Conte	Marchese	Duca	Altro
Barone	100	80	60	40	20	10
Visconte	100	90	70	60	30	20
Conte	100	90	80	70	40	20
Marchese	100	90	80	80	50	30
Duca	100	100	90	90	80	50
Arciduca	100	100	100	100	90	80
Altro	100	100	100	100	100	100

Amministrazione

Il Signore ha diritto di imporre le tasse, stabilire le leggi e, in pratica, imporre la propria volontà sulla vita dei contadini. Di solito il compito di amministrare i suoi interessi viene demandato a responsabili di fiducia e il suo intervento diretto è piuttosto raro. La stabilità di un possedimento dovrebbe essere uno degli obiettivi primari per ogni buon Signore.

In caso di necessità vengono organizzate delle Corti per dirimere le questioni legali e altri importanti avvenimenti. Per esempio la Corte di Benvenuto si occupa di organizzare le manifestazioni di saluto durante le visite ufficiali di altri Signori. Tenete conto che il non porgere i dovuti omaggi all'ospite illustre è considerato uno dei maggiori atti di offesa possibili.

L'amministrazione del possedimento viene spesso lasciata al Siniscalco in rappresentanza del Governante. In tempo di guerra, il Siniscalco si mette a disposizione del Castellano o di un altro comandante militare designato dal governante. Esiste, infine il Consiglio di Stato, formato da vari consiglieri, ognuno con uno specifico ramo di competenze ed autorità.

Le entrate del possedimento

Le principali fonti di entrate del Governante sono tre: entrate ordinarie, imposte sulle risorse e tasse.

Entrate ordinarie sono costituite dai servizi resi dai contadini (di valore quantificabile in 10 MO al mese per famiglia). Non si tratta di denaro ma di servizi e materiali che possono servire per varie cose (per pagare le tasse al Signore, per le feste, e per i nobili in visita). I contadini lavorano le terre del Governante, allevano animali,

custodiscono le strade, riparano le costruzioni e così via. Con questo meccanismo di gioco si vogliono riprodurre, ovviamente in modo semplificato, molti aspetti della vita medievale.

Tasse ogni famiglia contadina paga 1 MO al mese in contanti. L'esatto ammontare delle tasse viene stabilito dal Governante, ma una imposizione più gravosa o più lieve può provocare vari problemi (vedi Indice di Consenso).

Imposte sulle risorse variano a seconda del tipo di risorsa:

- Animale: 2 MO per famiglia contadina
- Vegetale: 1 MO per famiglia contadina
- Minerale: 3 MO per famiglia contadina

Quando si ottiene un possedimento già esistente, le entrate affluiscono sin dal primo momento. Se invece si fonda un nuovo possedimento, cominciano ad affluire solo al secondo mese. I Governanti che controllano più di un possedimento, godono di una ulteriore entrata denominata "Tassa sul Sale" pagata dai Governanti inferiori, che hanno prestato il giuramento di fedeltà. Ogni Governante, compreso il PG deve infatti riservare il 20% delle entrate al suo Signore (cioè al Governante che lo precede nella scala gerarchica).

Punti esperienza: i PG ed i PNG governanti ottengono 1 PX per ogni MO d'entrata, limitatamente però alle tasse ed alle imposte sulle risorse (nessun punto esperienza è loro attribuito per le entrate ordinarie, e per le Tasse sul Sale). Detti PX vengono assegnati alla fine di ogni mese. Il vostro compito, in qualità di DM, è far sì che i PG ottengano i PX "lavorando", cioè combattendo contro i mostri, partecipando a battaglie, affrontando carestie, ecc.

Esempio: un PG giura fedeltà ad un Conte PNG dal quale riceve in concessione una baronia già esistente in un territorio selvaggio, di estensione pari ad un esagono. Ha 200 famiglie di contadini, 1 risorsa animale ed 1 minerale. Nel primo mese ha un'entrata di 3.200 MO così distribuita: 2000 MO di entrate ordinarie, 1000 MO di imposte sulle risorse e 200 MO di tasse. Riceve inoltre, per il governo del primo mese, 1200 PX (indipendentemente dal fatto che partecipi o meno al gioco attivo).

Durante il secondo mese la popolazione aumenta di 40 famiglie (il 20% di 200) per incremento naturale e di 5 (stabilito a caso) per eventi vari: per una popolazione totale di 245 famiglie. L'entrata complessiva del secondo mese è di 3920 MO così distribuita: 2450 MO di entrate ordinarie 1225 MO di imposte sulle risorse e 245 MO di tasse. Per il governo del secondo mese, riceve inoltre 1470 PX.

Registrazioni: il giocatore deve annotare i dati relativi alla localizzazione, all'estensione e alla popolazione del possedimento, al numero e tipo di risorsa, ai tre tipi di entrate, all'entrata complessiva ed ai PX che ottiene ogni mese. Tutte le entrate confluiscono nel "tesoro" del possedimento. Il "tesoro" è composto di denaro liquido, merci, ecc. Per quanto concerne le merci, si presume che vengano vendute appena possibile, utilizzando le rotte di commercio. Il "tesoro" viene impiegato per pagare le truppe, le nuove costruzioni ed altre cose. Durante ogni singolo mese, solo parte del tesoro (dal 20% al 50%) può essere considerato denaro liquido. Se vuole, il PG può aggiungere altro denaro al tesoro, pro-

Possedimenti

veniente da avventure o da altre fonti.

Il giocatore deve sempre tenere accurata registrazione dei seguenti particolari:

- Dimensioni del possedimento e tipo di esagono (per ogni esagono)
- Popolazione attuale
- Numero e tipo di risorse
- Tesoro attuale (sia liquido che totale).

Le spese del possedimento

Il costo complessivo per il mantenimento della roccaforte si presume già pagato al momento delle entrate. Non c'è quindi bisogno di pagamento extra. Altre cose, invece, devono essere pagate. Le spese del possedimento vengono sottratte dal tesoro al termine di ogni mese.

In primo luogo se il possedimento fa parte di un dominio più grande, ogni mese occorre versare il 20% di tutte le entrate nelle casse del Signore. Tali pagamenti sono, di solito, effettuati sotto forma di merci e di truppe. In secondo luogo, il 10% di tutte le entrate (la decima) deve essere versato alla Chiesa locale. Tale pagamento non è obbligatorio, ma è "consigliabile"! Se, infatti, la decima non viene pagata, la chiesa impedisce ai chierici di prestare i loro servizi (comprese le cure magiche) all'interno del possedimento.

Se viene pagata una percentuale più bassa, vengono rifiutati alcuni servizi. La Chiesa ha davvero poca pazienza! *Naturalmente la "decima" non deve essere pagata se il governante del territorio fa parte di una gerarchia ecclesiastica (Principato Ecclesiastico) se egli è un PG o un PNG chierico, ma potrebbe sempre applicarsi il pagamento del 20% ai superiori della "Chiesa Madre".*

Tra le altre spese ricordiamo in via semplificata: il mantenimento di consiglieri ed altri ufficiali, l'intrattenimento dei visitatori, le feste e le solennità, l'esercito, i tornei.

I visitatori:

I Governanti che si recano a far visita ad un possedimento si aspettano di essere trattati con ogni riguardo. Ciò può risultare abbastanza dispendioso, specie se si tratta di nobili.

Titolo	Costo	Titolo	Costo
Barone	100	Duca	600
Visconte	150	Arciduca	700
Conte	300	Principe	Vedi sotto
Marchese	400	Re	1000
		Imperatore	1500

I costi riportati in tabella si riferiscono ad un solo giorno di visita. Quando i nobili in visita sono più di uno, si calcolano i costi relativi al più alto grado aggiungendo 50 MO per ogni nobile che lo accompagna.

Il costo è comprensivo di un banchetto al giorno, ma non tiene conto dei doni offerti all'ospite (pratica piuttosto frequente). Per i Principi, il costo dipende dal titolo nobiliare accessorio al quale vanno aggiunte 100 MO. Per esempio, per

il Principe X, conte di Y si spendono 400 MO.

Ricordate ai giocatori di tenere conto di questi costi quando i personaggi fanno visita ai loro sottoposti. La visita di un Duca, che si protragga per una settimana, potrebbe ridurre sul lastrico un malcapitato Barone.

I contadini e gli altri sudditi del possedimento sono fedeli solo al loro diretto governante, tuttavia obbediscono anche ai nobili in visita, se gli ordini che ricevono non sono in contrasto con leggi e direttive del governante locale.

Le festività:

Le festività possono essere dichiarate dai Governanti o dalla Chiesa e si estendono a tutto il possedimento; per esempio quelle dichiarate dal Re si estendono a tutto il regno. Le spese per le festività vengono dedotte dalla percentuale di entrata dovuta a chi le ha dichiarate (dalla decima ecclesiale, dal 20% dovuto al concedente ecc.). Se vengono dichiarate da un Conte o da un nobile di rango inferiore, costano 1 MO per contadino (5 per famiglia). Quelle dichiarate da un Duca o da un nobile di rango più elevato costano il doppio. La Chiesa, di solito, dichiara due festività all'anno, il Re (se esiste) ne dichiara solo una.

L'esercito:

Una delle leggi della società medioevale, forse la più importante, impone di "aiutare il proprio Signore". Le infrazioni a tale regola comportano le perdite dell'onore, della fedeltà, dell'aiuto, del possedimento e della vita stessa.

Ogni dominio di dimensioni maggiori pretese dalle regioni sottoposte un aiuto militare, sotto forma di truppe, equipaggiate a spese di queste ultime. Non è necessario che si tratti di un tipo particolare di truppe o di un numero prestabilito di armati. L'importante è che il 20% delle entrate spetti al Governante superiore o deve essere speso per aiutarlo. Le truppe costituiscono uno dei modi di spendere tali somme.

Se scoppia la guerra il Governante superiore emana un "Richiamo alle Armi", in tal caso tutti i Governanti inferiori devono inviare contingenti di truppe ancora più consistenti e possibilmente guidati da loro stessi. Sempre in tempo di guerra, inoltre, viene mobilitato un "esercito del popolo" (classe della truppa: scarsa) per la difesa territoriale. Normalmente di esso fa parte il 10% della popolazione contadina. Tale percentuale, in caso di necessità, può essere raddoppiata, ma la classe della truppa diventa, allora "non addestrata". Il solo costo dell'esercizio del popolo è la corrispondente diminuzione di entrate (di tutti e tre i tipi). *Per esempio:* se è stato mobilitato il 20% della popolazione contadina, per il mese in cui tale percentuale è sotto le armi, le entrate sono l'80% del normale.

I tornei (giostre)

Il Governante può organizzare tornei per puro divertimento, per mettere alla prova i suoi guerrieri più valorosi ed anche per aumentare l'indice di consenso del possedimento. I tornei costitui-

scono un diversivo dal gioco normale e sono divertenti ed eccitanti anche per i partecipanti. Un torneo consiste in una grande giostra con vari tipi di intrattenimenti, gare per i contadini e per i visitatori di livello inferiore al "titolo" e combattimenti più importanti (contese) per quelli di livello pari al "titolo".

Ci sono due tipi di contese: le competizioni a piedi che possono essere all'arma bianca o con armi da lancio ed i combattimenti a cavallo, con le lance (giostre).

Note generali

I PG Governanti devono fare bene i conti delle spese occorrenti per organizzare un torneo. I tornei, infatti, attirano numerosi nobili. Per tali spese vedere il paragrafo "visitatori". Ogni volta che un PG desidera organizzare un torneo e dispone di adeguate risorse finanziarie, si applicano le seguenti regole.

1. Deve essere dichiarata una festività.
2. Deve essere organizzata una grande festa, per tutti gli abitanti del possedimento (con spesa pari ad 1 MO per ogni famiglia contadina).

Se uno dei punti 1 e 2 non è rispettato sottraete 10 punti dall'"indice di consenso" ed effettuate subito un "controllo del consenso". Applicate il risultato immediatamente e, se ancora è possibile, date corso al torneo.

Nobili e cavalieri intervenuti

Per stabilire il nobile di rango più elevato che partecipa al torneo, stabilite il titolo più alto disponibile e tirate il dado indicato nella seconda colonna della tabella. Riportate il risultato ottenuto nella terza colonna. Il titolo di fianco al numero indica il rango del più nobile personaggio intervenuto, indicazione, per altro, modificabile dal DM (vedi sotto). Dividete i punti eccedenti tra gli altri nobili intervenuti di rango inferiore.

Il numero di cavalieri intervenuti è, invece, riportato, nell'ultima colonna. I cavalieri sono guerrieri dal 10° al 21° livello (1d12+9).

Esempio: un PG Marchese organizza un torneo. Il DM stabilisce le caratteristiche dei 6 cavalieri intervenuti. Il giocatore tira 1d8 ed ottiene 7. Secondo la tabella al torneo dovrebbe presenziare un Principe. Però, dal momento che non ci sono principi nei territori circostanti, il DM modifica il risultato in 5+2: intervengono così un Duca (5) ed un Visconte (2).

Nobile	Dado	*	Titolo	Cavalieri
Barone	1d4	1	Barone	4
Visconte	1d4	2	Visconte	4
Conte	1d6	3	Conte	6
Marchese	1d8	4	Marchese	6
Duca	1d8+1	5	Duca	6
Arciduca	1d10	6	Arciduca	8
Principe	1d12	7	Principe	8
Re	1d20	8	Re	8
Imperatore	1d20	9	Imperatore	10

Il giocatore deve limitarsi ad effettuare il tiro previsto. Spetta al DM dividere il risultato come ritiene più opportuno ed annunciare quali nobili intervengono. Il DM deve basare la decisione sulla sua conoscenza personale della campagna e sul buono senso.

PX guadagnati:

Il PG che organizza il torneo guadagna 1000 PX moltiplicati per il numero corrispondente al nobile di più alto rango intervenuto (vedi la precedente tabella), più 100 PX per ogni PG partecipante, di livello pari almeno al "titolo".

Scorte:

La scorta di ogni nobile PNG deve essere stabilita dal DM e non rimessa al caso. Di solito i componenti della scorta non partecipano a nessuna contesa e non occorre fissarne le caratteristiche a meno che non siano ingaggiati in combattimento o sia necessario controllare le loro reazioni. Se sono nobili vanno ad accrescere il costo del torneo ma non fanno incrementare i PX guadagnati dall'organizzatore.

Regnanti:

La visita di un Arciduca, un Re o un Imperatore dipende dalla loro reazione all'invito (determinate con un tiro di reazione semplice o modificato). Perché intervengano occorre, anzitutto, che esistano e che il governante che organizza il torneo sia in ottimi rapporti con loro.

I cavalieri:

I cavalieri arrivano con armi di vario genere. Se partecipano alla giostra non possono usare armature e scudi magici. Nelle gare di combattimento all'arma bianca o con armi da lancio non possono indossare armature magiche e possono usare le armi che preferiscono a condizione che la forza di quest'ultime sia pari a quella delle armi impugnate dagli avversari. Detti cavalieri (a discrezione del DM) possono essere Paladini oppure Vendicatori.

Le contese

Esistono due tipi di contese: le contese al campo e le giostre. Ad esse partecipano umani e semi umani, più raramente i mostri. A nessun personaggio di livello inferiore al "titolo" è permesso partecipare alla giostra. Tutte le ferite subite nelle contese sono reali. L'organizzatore deve procurarsi un chierico con incantesimi sufficienti per curarle, ma esiste indubbiamente il rischio di perdere la vita negli scontri. Il fatto di non procurare un chierico all'altezza del compito è considerato un insulto e può causare l'abbandono del torneo da parte di molti partecipanti.

Solo nei combattimenti della giostra si possono ottenere PX, non negli altri tipi di contese.

Nelle contese amichevoli, di solito, i PNG che perdono 2/3 dei punti ferita si ritirano. Gli scontri all'ultimo sangue non sono visti di buon occhio ed essere sconfitti in una contesa non è un disonore.

1. Contese al campo

È detta "contesa al campo" ogni tipo di scontro

all'arma bianca o con armi da lancio di qualsiasi tipo e armatura gradita ai partecipanti. Il PG può iscriversi ad ogni contesa al campo affrontando avversari predeterminati o scelti a caso. Si applicano le normali regole di combattimento e di movimento. Esistono due specie principali di contese al campo, descritte più avanti. L'organizzatore del torneo può proporre quante contese al campo desidera. Il premio normale è un oggetto (non necessariamente magico) di valore compreso tra le 100 e 1000 MO. Possono essere messi in palio anche oggetti magici, specie dai governanti più facoltosi.

Tiro con l'arco: i partecipanti vengono divisi in coppie. Ogni coppia tira contemporaneamente ad un certo bersaglio (con CA pari a 10) ed effettua 3 tiri, uno a breve distanza, uno a media ed uno a lunga. In ogni tiro, si aggiunge al Tiro per Colpire la Destrezza del concorrente, il giocatore con il totale più alto "vince" quel tiro. Si comincia dal tiro più vicino aumentando progressivamente la distanza. Vince lo scontro chi ha la meglio in due tiri su tre. Questi passa così al turno successivo, mentre l'avversario è eliminato. Tutti i vincitori del primo turno vengono di nuovo accoppiati ed il procedimento continua fin quando restano solo due contendenti. I due finalisti tirano 5 volte (una a corta distanza, due a media e due a lunga). Si aggiudica la gara chi prevale su 3 tiri.

Lotta: si usa lo stesso procedimento sopra descritto, ma al posto dei tiri si tiene conto degli atterramenti. Vince chi fa cadere l'avversario due volte su tre (tre su cinque nella finale). Si usano le regole del combattimento senza armi. Specie nelle terre di confine, in quelle selvagge e nelle regioni caotiche, può essere consentita la partecipazione anche ai mostri.

2. Giostre

Le giostre sono contese rigide e formali, caratterizzate da un cerimoniale pomposo. Tutti i partecipanti devono indossare armature complete ed avere uno scudo (per una CA pari a 2). Si combatte a cavallo, ogni guerriero tenta di disarcionare l'avversario con la lancia. Si effettuano tre manches e passa il turno chi se ne aggiudica 2. Per ogni combattimento vengono acquisiti PX nel modo normale più un bonus per il vincitore del gran premio.

Ogni volta che un colpo va a segno, la vittima deve effettuare un Tiro-Salvezza contro bacchette, altrimenti viene disarcionato e perde la manche. Se nessuno dei due riesce a colpire, entrambi devono effettuare il suddetto Tiro-Salvezza. Se è favorevole per entrambi, le manche non è considerata valida. Se uno dei due cade, però, subisce 1-6 punti ferita in più e la manche viene vinta da chi resta in sella.

I vincitori non vengono curati. Si tengono tutte le ferite che subiscono, senza alcuna cura, per gli scontri successivi (contro gli altri vincitori). Gli avversari di ogni turno vengono estratti a sorte. Chi è eliminato viene subito sottoposto alle cure del caso e, di solito, prende posto sul pal-

co per assistere al seguito della giostra.

Sfide: qualsiasi cavaliere o nobile di livello pari al "titolo" può sfidare ad una giostra i nobili di pari rango (è irrilevante il livello: si considera solo il titolo). Chi rifiuta si macchia di disonore, ma il rifiuto è consentito. Sono vietate le armi magiche ed ogni sorta di magia e ciò è soggetto ad accurati controlli.

I nobili possono sfidare anche altri nobili di rango superiore, ma lo sfidato può far combattere un "campione" al suo posto per saggiare il valore dello sfidante. Ciò serve ad impedire un cattivo uso delle sfide. La maggior parte dei "campioni" sono guerrieri dal 21° al 30° livello.

I nobili, a meno che non siano gravemente provocati, non sfidano chi è di rango inferiore. In ogni caso, l'onore è salvo con la vittoria e l'offesa dimenticata. Se la sfida ad un inferiore non è giustificata (a discrezione del DM) l'indice di consenso del possedimento può vacillare o possono esserci violente reazioni da parte di altre regioni. (Sconsigliate i PG dal diventare duellanti girovaghi, non è né divertente né remunerativo).

I premi in palio: per ogni giostra ci deve essere un solo gran premio, di solito un oggetto prezioso, di grande valore e bellezza. La spesa "richiesta" per il premio è pari a 1000 MO per il numero corrispondente al titolo dell'organizzatore. Per esempio se si tratta di un Principe (7) dovrà essere di 7000 MO o più. Il vincitore della giostra guadagna il premio ed un numero di PX pari al valore "richiesto" indipendentemente dal valore reale. Il premio può essere anche magico, se l'organizzatore ne ha la possibilità. I PG ed i PNG che organizzano tornei possono mettere in palio i premi che preferiscono, ma devono, in ogni caso rispettare il valore "richiesto". Talvolta perfino un matrimonio vantaggioso può essere messo in palio da un organizzatore.

Sistema facoltativo di graduazione dei plurivincitori dei tornei: i PG che rischiano la vita nella giostra, in scontri spesso impari, possono fregiarsi di un titolo speciale a seconda del numero di tornei che hanno vinto. I titoli riportati nel seguente schema hanno soltanto valore indicativo.

Numero di Tornei vinti	Titolo
5	Campione
10	Maestro Cavaliere
15	Gran Maestro
20	Sire Cavaliere
25	Maximo Cavaliere

Indice di consenso

L'indice di consenso del possedimento non è altro che la misura del consenso della popolazione nei confronti del Governante. Esso varia da 1 a 500 e deve essere controllato all'inizio di ogni anno ed in altre circostanze particolari. Il giocatore

deve registrarlo e tenerlo aggiornato così come per la popolazione, le entrate, ecc.

Determinazione dell'indice di consenso

L'indice di consenso di base del possedimento varia da 151 a 250 (d% + 150), più la somma di tutte le 6 abilità del Governante. Tale indice è lo stesso all'inizio di ogni anno di gioco, senza tenere conto dei cambiamenti temporanei avvenuti nel corso dell'anno.

(Tenendo conto delle regole relative al gover-

no del possedimento, potete creare un vostro sistema più complesso).

Variazioni dell'indice di consenso

L'indice di consenso può cambiare, alla fine di ogni mese, a causa di azioni dei PG, eventi particolari o altri fattori di cui volete tenere conto. Il bonus, o la penalità, è al massimo di 50 punti al mese (o 10 punti per ogni singolo fattore). Sono molte le cose che possono fare cambiare l'indice di consenso, tra le quali, in via del tutto esempli-

ficativa, possiamo ricordare: la quantità di tasse, il numero ed il titolo dei visitatori, il numero dei tornei organizzati, il numero dei consiglieri, ufficiali e governanti, l'aumento o la diminuzione della popolazione, le condizioni del tempo, il numero di festività, i cambiamenti nei possedimenti vicini, l'esistenza di banditi e di guerre, il numero e la capacità di sceriffi e magistrati, il numero e la potenza delle forze armate, il numero delle roccaforti, gli eventi di ogni specie e le relazioni con i vicini Clan di semi umani.

Controllo del consenso

Occasioni in cui è necessario un controllo del consenso:

1. L'inizio di un nuovo anno di gioco.
2. Aspettative andate deluse di un avvenimento piacevole (tornei, festività, ecc.).
3. Il verificarsi di un disastro naturale (vedi eventi).
4. L'ingresso nel possedimento di forze militari nemiche.
5. Qualsiasi altro avvenimento o situazione (a discrezione del DM) che coinvolga la maggior parte del possedimento.

Per eseguire il controllo del consenso non occorre tirare i dadi. Si applicano, invece, i risultati di seguito indicati, a seconda dell'attuale indice di consenso (modificati, se occorre, per la situazione).

- A. 450-500 +:** Il possedimento è **Ideale**. Applicare i seguenti effetti:
1. Tutte le entrate sono superiori del 10% al normale.
 2. Ogni spia di altri possedimenti ha il 75% di probabilità di essere smascherata.
 3. Se la sorte stabilisce che nell'anno a venire deve accadere un disastro (vedi la tabella "eventi"), ci sono il 25% di probabilità che questo, in realtà non avvenga.
 4. Durante il prossimo controllo, nonostante qualsiasi avvenimento, l'indice di consenso non potrà scendere al di sotto dei 400 punti.
 5. Al prossimo controllo, aggiungete 25 punti al livello di consenso.
- B. 400-499:** Il possedimento è **Fedele**. Applicare gli effetti di cui ai punti 1, 2, 3 della lettera "A" (ideale).
- C. 350-399:** Il possedimento è **Prosperoso**. Applicare gli effetti di cui ai punti 1 e 3 della lettera "A" (ideale), ed il punto 2, con probabilità ridotte (25% per ogni spia).
- D. 300-349:** Il possedimento è **Sano**. Applica-

te gli effetti di cui al punto 1 della lettera "A" (ideale), ed al punto 2, con probabilità ridotte (25% per ogni spia).

E. 270-299: Il possedimento è **Stabile**. Applicare gli effetti di cui al punto 2 della lettera "A" (ideale), con probabilità ridotte (25% per ogni spia).

F. 230-269: Il possedimento è **Normale**. Non si applica nessun effetto speciale.

G. 200-229: Il possedimento è **Instabile**. C'è 1 probabilità su 6 che l'indice di consenso diminuisca improvvisamente del 10%.

H. 150-199: Il possedimento è **Sfiduciato**. Applicare i seguenti effetti:

1. Metà dei contadini (cioè 2,5 volte il numero delle famiglie) costituisce la milizia contadina (usate, se necessario, il sistema di combattimento di massa "Regolamento di Guerra" pag. 12).

Nota speciale: se in un centro abitato (città, villaggio, ecc.) del possedimento c'è una forza di lealisti e truppe regolari pari ad 1/3 dei contadini, i contadini di tale zona non formano la milizia, fin quando le truppe non attaccano o abbandonano la località.

2. Le entrate per le tasse scendono a 0.
3. Le entrate ordinarie diminuiscono almeno di 1/2 o 2/3 nelle zone in cui è stata formata la milizia.
4. Le imposte sulle risorse diminuiscono almeno di 1/2 o 2/3 nelle zone in cui è stata formata la milizia.
5. I Clan semi-umani dei territori adiacenti non intervengono, se non sono attaccati o provocati.

I. 100-149: Il possedimento è **In rivolta**. Applicare gli effetti di cui ai punti 1 e 2 della lettera "H" (sfiduciato) e quelli di cui ai punti 3 e 4 della stessa lettera (le diminuzioni di entrate salgono però, rispettivamente a 2/3 e 3/4).

Inoltre:

6. Si applica all'indice di consenso una penalità di -5 per ogni mese in cui rimane sotto i 200 punti.

J. 50-99: Il possedimento è **Bellicoso**. Si applicano i seguenti effetti della lettera "H" (sfiduciato) ed "I" (in rivolta): N. 2. N. 3 e 4, ma le diminuzioni di entrate salgono rispettivamente a 3/4 e al 100%. N. 6, ma la penalità è di -10.

Inoltre:

1. Tutti gli ufficiali, le carovane di mercanti ed i gruppi di viandanti, vengono assaliti da banditi.
2. Tutte le forze lealiste del possedimento che si spostano entro i suoi confini, vengono attaccate da: milizia contadina, banditi, agenti nemici, disertori e/o semi-umani ostili.
3. Nessun PNG di altri possedimenti parteciperà ai tornei organizzati dal Governante.
4. Tutti i semi-umani sono ostili. I Clan che vivono nel possedimento, o in territori adiacenti, dichiarano decaduto ogni trattato ed accordo. Impediscono, inoltre, il transito ed il commercio. Ogni singolo Clan ha il 50% di probabilità di fornire aiuto militare ai contadini.

K. 1-49: Il possedimento è in uno stato di vera e propria **Turbolenza**. Si applicano tutti gli effetti di cui alla lettera "J" (sopra riportati), ma con valori raddoppiati e/o probabilità del 100% (quando applicabili). Inoltre:

1. Tutti i contadini aderiscono alla rivoluzione. Il 95% di essi si aggrega alla milizia contadina.
2. Non c'è alcuna entrata, tranne quelle carpite con la forza.
3. L'indice di consenso non può più risalire oltre i 100 punti, fin quando non sia stato sostituito il Governante.



Sostituzione di Governanti e di ufficiali

Anche se ogni Governante può nominarne altri (come indicato nella descrizione dei titoli) può essere molto difficile portare via ad altri un possedimento. I Siniscalchi possono essere sostituiti senza problemi, ma ogni cambiamento di Governanti di nobile lignaggio può provocare gravi reazioni, a seconda del loro Allineamento Morale. Se il Governante era Caotico, non ci sono reazioni. Se era Neutrale, ci sono il 50% di probabilità che ci sia reazione. Se, infine, era di allineamento Legale, la reazione, in seguito alla rimozione, è automatica.

Per determinare l'esatta reazione, tirate 1d20 e consultate la seguente tabella. La reazione dipende dall'indice di consenso.

REAZIONE ALLA SOSTITUZIONE

Livello di Consenso	1d20			
	1-5	6-10	11-15	16-20
1-99	V	V	V	S
100-150	V	V	S	S
151-199	V	S	S	A
200-230	S	S	A	A
231-270	S	A	A	A
271-300	A	A	A	A
301-350	A	A	A	F
351-400	A	A	F	F
401-450	A	F	F	F
451-500	F	F	F	F

V: Violenta reazione dei contadini. L'indice di consenso scende a livello "turbolento" (lettera K) se non lo è già. La milizia contadina attacca tutte le roccaforti. Inoltre, a discrezione del DM, possono verificarsi tentativi di assassinio, sabotaggi, ecc.

S: Sfavorevole reazione dei contadini. Limitatamente al prossimo controllo, sottraete 20 punti all'indice di consenso (il quale non può mai scendere sotto zero).

A: I contadini accettano la nuova situazione. Nessun effetto.

F: Favorevole reazione dei contadini. Limitatamente al prossimo controllo, aggiungete 20 punti all'indice di consenso.

Gli eventi

All'inizio di ogni anno di gioco, in concomitanza del controllo del consenso, il DM deve anche scegliere o determinare casualmente gli eventi (naturali e non) che dovranno accadere nell'anno a venire. Per la determinazione casuale, sulla tabella, a fianco di ogni evento sono indicate le probabilità suscettibili di modifica a discrezione del DM. Ogni possedimento non dovrebbe subire più di 4 eventi all'anno. Il DM deve bilanciare il gioco con cura ed evitare che gli eventi assumano un ruolo troppo importante. Provate infatti, a pensare agli effetti di 4 disastri su un solo possedimento, colpevole solo di sfortuna! Ragioni di spazio ci impediscono di descrivere gli eventi uno per uno. Il DM dovrebbe lavorare di fantasia, prendendo in considerazione quelli indicati nella tabella.

Eventi naturali: Nella seguente tabella sono indicati una serie di eventi naturali con le percentuali di probabilità che tali eventi si verifichino. Ricordatevi sempre che gli eventi e le percentuali riportate sono solamente indicative. Gli eventi contrassegnati da un asterisco devono essere considerati "disastrosi".

- Aumento (o diminuzione) demografico 20%
- * Caduta di meteorite 1%
- Cometa 30%
- * Eruzione vulcanica 2%
- Esplosione 10%
- * Incendio, devastante 10%
- Incendio, limitato 50%
- Inondazione 10-50%
- Morte di un pubblico ufficiale 10%
- Perdita di risorse 10%
- Perdita di rotte commerciali 15%
- * Pestilenza 25%
- Pioggia di meteoriti 20%
- Realizzazione di nuove rotte commerciali 15%
- Saturazione dei mercati 20%
- Scarsità di merci 25%
- Scoperta di nuove risorse 10%
- Tempeste 80%
- * Terremoto 10%
- * Uragano 15%

Eventi particolari: Questi eventi sono indipendenti dagli eventi naturali verificatisi.

- Assassinio 10%
- Avvenimenti magici 30%
- Banditi 50%
- Emigrazione 10%
- Fanatismo religioso 10%
- IncurSIONE nemica 25%
- Insurrezione 10%
- Morte accidentale di un ufficiale 25%
- Mostri erranti (20 DV o più) 75%
- Nascita nella famiglia reale 20%
- Nuovo pretendente al trono 10%
- Presenza di licantropi 15%
- Ribellione 10%
- Scontri di frontiera 40%
- Scoperta tecnologica 10%
- Spionaggio 60%
- Tradimento 30%
- Visita di un nobile straniero 10%

Titoli nobiliari

La nobiltà

Il Governante di ogni possedimento è un *Nobile*, membro della *Nobiltà*. I nobili sono nominati da un membro della famiglia reale (vedi sotto) oppure, possono essere designati da un governo indipendente. Le seguenti regole si applicano ai PG il cui possedimento faccia parte di un regno. I titoli, quando possibile, sono indicati anche al femminile, e sono comprensivi di quelli inferiori. Un Re, ad esempio, potrebbe essere considerato anche Duca, Marchese, Conte, Visconte e Barone.

Se un Governante perde il possedimento o lo abbandona, può conservare il titolo nobiliare corrispondente, senza tenere conto del suo status attuale, delle condizioni economiche ecc.

Barone (Baronessa) governa un possedimento con almeno una roccaforte e la popolazione necessaria a mantenerla. Il personaggio a capo della baronia può costruire altre roccaforti e farle governare dai suoi Siniscalchi.

Visconte (Viscontessa) governa due o più baronie ed almeno una di esse tramite un Barone. Il possedimento non ha un nome particolare. Il Visconte può governare come Barone o può decidere di non occuparsi di tale impegno. Può diventare Conte solo se acquisisce un'ulteriore baronia per mezzo di una conquista. Altri sistemi di ingrandire il possedimento non ne cambiano il titolo. Il Visconte, infine, può nominare dei Siniscalchi.

Conte (Contessa) si tratta di un Visconte che ha acquisito un'ulteriore possedimento di grado inferiore e che così governa almeno 3 possedimenti. Alla contea possono essere aggiunte altre signorie nei modi consueti, ma il Conte può diventare Marchese solo se acquisirà un'altra signoria con la conquista. Può nominare Baroni e Siniscalchi.

Marchese (Marchesa) si tratta di un Conte che ha acquisito uno o più possedimenti con la conquista (oltre a quelli necessari per essere nominato Conte). Può ottenere il titolo di Duca allargando i suoi possedimenti con ogni sistema. Può nominare Baroni e Siniscalchi.

Duca (Duchessa) si tratta di un Marchese che ha, in qualsiasi modo, acquisito uno o più possedimenti. Eventuali ulteriori acquisizioni di possedimenti non ne mutano il titolo. L'insieme dei suoi possedimenti è detto ducato. Il Duca può nominare Siniscalchi, Baroni, Visconti, Conti e Marchesi, se questi hanno i necessari requisiti.

Nota: Per ottenere un titolo non è sufficiente avere i requisiti richiesti. Occorre una investitura ufficiale da parte di un Nobile che abbia il potere di concederla.

I Regnanti

Chiunque diventi Governante può essere Nobile, ma il termine "Regnante" è riservato ai Re (o ai

Governanti più importanti) ed alle loro famiglie. Ogni Regnante che effettivamente governi può riservarsi il diritto di investire i nuovi nobili. In tal caso i governanti inferiori possono nominare solo i Siniscalchi.

Può, inoltre assegnare una "conquista" ad un nobile inferiore (per stabilire nuovi titoli nobiliari) per aver difeso con successo il regno in tempo di guerra. Le doti più importanti, a tale proposta, sono il coraggio e la capacità di comando. Le seguenti descrizioni sono state adattate al sistema di gioco di D&D e non rispecchiano fedelmente la realtà storica.

Arciduca si tratta di un Duca imparentato con un Re o un Imperatore e governa un possedimento del Regno o dell'Impero. I suoi domini sono detti "Granducati". Il titolo può, inoltre, essere attribuito dall'Imperatore ai Duchi indipendenti che entrino a far parte dell'Impero, ma è cosa piuttosto rara.

Principe (Principessa) è il figlio di un Re o un Imperatore, sia per nascita che adozione. Di solito ha anche il titolo di Barone, ma non è necessario che eserciti il governo effettivo di un possedimento. Se non governa, però, non può attribuire titoli nobiliari e, pur governando, deve rispettare i limiti relativi al suo titolo accessorio. Per esempio, se è Barone può nominare solo Siniscalchi. Il possedimento di un Principe è detto principato.

Si chiama *Principe Ereditario* se è prevista la successione al trono dopo la morte del Re e *Principe Imperiale* se è destinato ad essere l'erede dell'Imperatore.

Re (Regina) è il Governante di un possedimento molto esteso, i cui territori sono governati da Arciduchi, Duchi ed altri nobili.

Imperatore (Imperatrice) è il governante di un gruppo di possedimenti indipendenti, governati a loro volta da Re, Regine, Arciduchi, Duchi ed altri Nobili. A tale gruppo si dà il nome di impero. Non possiamo fornire dettagli accurati sui regni e gli imperi, che possono presentarsi in tipi e specie diversi. Se si vuole, un gruppo di ducati possono essere riuniti in un solo principato, che può costituire parte di un regno, a sua volta compreso in un più vasto impero.

Come rivolgersi ai nobili

Le persone di lignaggio reale, di solito, si riferiscono a sé stesse col termine plurale "noi", invece del singolare "io". Rivolgendosi ai governanti, in occasioni ufficiali o pubbliche, occorre permettere i seguenti appellativi:

Barone, Visconte, Conte o Marchese:

"Vostra Eccellenza"

Duca o Arciduca: "Vostra Grazia"

Principe: "Vostra Altezza"

Principe Ereditario: "Vostra Altezza Reale"

Principe Imperiale:

"Vostra Altezza Imperiale"

Re: "Vostra Maestà"

Imperatore: "Vostra Maestà Imperiale"

Quando ci si rivolge a persone importanti, si usano spesso altri titoli. Ad esempio, i cavalieri sono chiamati con l'appellativo "Sir" (o "Madam"), quando non si debba usare quello di "Lord" (o "Lady"). I membri di più alto lignaggio della Chiesa vengono chiamati "Vostra Grazia". Ovviamente potere aggiungere gli appellativi che preferite.

Altri titoli e forme di governo

Esistono sicuramente, e sono anzi comuni, altri titoli e forme di governo. Nella mappa del D&D Expert si fa riferimento ad un Protettorato (governato da un Castaldo, simile a un Conte indipendente), ed un Emirato (governato da un Emiro, Re di molte tribù), ad una Repubblica, a molti stati liberi, e ad altre forme di governo.

Per indicare le varie forme di governo, si possono utilizzare i seguenti termini:

Confederazione: gruppo di possedimenti riuniti, ma indipendenti l'uno dall'altro.

Democrazia: possedimento (o gruppo di possedimenti confederati) governato dal popolo direttamente o per mezzo di governanti eletti.

Dittatura: possedimento con un capo assoluto, che non sia né nobile né regnante.

Feudo: possedimento facente parte del "sistema feudale". Il potere aumenta grazie al legame di fedeltà con una serie di governati inferiori.

Magocrazia: possedimento dominato da maghi.

Militocrazia: governato da guerrieri.

Monarchia (o autocrazia): possedimento governato da un capo, tale per diritto ereditario.

Oligarchia: possedimento governato da due o più nobili, in posizione paritaria.

Repubblica: è una democrazia con governanti eletti dal popolo.

Teocrazia: governo della chiesa.

REGOLAMENTO DI GUERRA

Il "Regolamento di guerra" è un insieme di norme volte a risolvere le grandi battaglie. È valido qualunque sia il numero dei combattenti, ed è in ogni caso consigliato quando siano più di 10 per parte. Per farne uso, occorrono solo carta, penna e semplici nozioni aritmetiche.

Presupposti

Il regolamento di guerra ha alcuni presupposti e cioè:

1. Tutte le truppe hanno un proprio "livello di qualità", che può migliorare o peggiorare col tempo e l'esperienza.
2. L'esito della battaglia, oltre che dalla qualità delle truppe, dipende da molti altri fattori: il terreno, le condizioni del tempo, ecc.
3. La sorte, buona o cattiva, condiziona l'esito dei combattimenti e ciò sia nei combattimenti singoli che negli scontri di intere armate.
4. I personaggi sanno come sopravvivere nel mondo di D&D. I giocatori, quindi, non hanno bisogno di essere esperti di tattica.

Come funziona

Ad ogni unità di truppe (che d'ora in poi chiameremo "unità") è attribuito un punteggio, che ne indica la qualità. Quando avviene uno scontro, questo "valore di battaglia" viene opportunamente modificato da varie particolari-

tà (terreno, numero di nemici, morale, ecc.). Ogni giocatore, poi, tira i dadi percentuali (d%) ed aggiunge il risultato al valore di battaglia delle sue truppe. Vince chi totalizza il punteggio più alto.

L'intero sistema si scinde in quattro fasi fondamentali:

1. CALCOLO DEL COEFFICIENTE DI BASE (CDB) delle truppe.
2. Individuazione della CLASSE DELLE TRUPPE.
3. Calcolo del VALORE DI BATTAGLIA (VB).
4. Determinazione ed applicazione dell'ESITO DEL COMBATTIMENTO.

Le prime tre fasi hanno luogo nel momento in cui l'unità viene reclutata ed organizzata. La quarta solo in caso di battaglia. Colui che comanda l'unità è detto leader, sia esso mostro o altro essere vivente. Altri elementi, gli ufficiali, lo aiutano nel comando dell'unità. I combattenti effettivi sono indicati col termine "truppe". In tutti i calcoli, salvo che non sia diversamente indicato, arrotondate sempre per eccesso.

FASE 1: Calcolo del Coefficiente Di Base

Il Coefficiente Di Base è la risultante di 4 fattori: la leadership, l'esperienza, l'addestramento e l'equipaggiamento. Agli elfi, ai nani ed ai mostri più potenti si applica, inoltre, un fattore "speciale".

a. **Leadership:** prendete in considerazione il livello del leader e modificate in conseguenza dei bonus e delle penalità derivanti da: Intelligenza, Saggiezza e Carisma. Aggiungete ad esso 2 punti per ogni punto percentuale (1%) dell'unità costituita da PG o PNG di "livello del titolo".

Livello del Leader + Modificatori di: (In, Sg, Ca)

+ 2 per ogni 1% di truppe a "livello del titolo"

Leadership

b. **Fattore Esperienza:** moltiplicate per 3 il livello medio degli ufficiali (escluso il leader). Se si tratta di truppe non umane, tale livello è pari alla media dei dadi-vita più uno. *Nota:* questo elemento del Fattore Esperienza è pari a "0" se non c'è almeno 1 ufficiale ogni 40 combattenti.

Calcolate ora il livello medio delle truppe (esclusi il leader e gli ufficiali), raddoppiatelo e sommate il tutto al valore precedente. Per ogni vittoria conseguita dall'unità nel corso degli ultimi 10 anni, aggiungete 1 punto (fino ad un massimo di 10) e sottraete 1 punto (fino ad un massimo di 10) per ogni rotta subita nello stesso periodo.

(Livello degli ufficiali)/(Numero di ufficiali) x 3
+ (Livello totale delle truppe)/(Numero delle truppe) x 2
+ 1 per vittoria (Max. +10)
-1 per rotta (Max. -10)

Fattore Esperienza

c. **Fattore Addestramento:** calcolate 1 punto per ogni settimana di addestramento (fino al massimo di 20 all'anno). Aggiungete 1 punto per ogni settimana di addestramento condotta dal leader in persona (fino al massimo di 20) ed 1 punto per ogni mese (fino al massimo di 12 all'anno) durante il quale l'unità resta riunita e non ritorna nei villaggi e città di provenienza.

Costi: il costo del tempo trascorso in addestramento è il doppio della paga dei mercenari (vedi D&D Expert, pag. 25).

+ 1 per ogni settimana di addestramento (fino a 20)
+ 1 per ogni settimana di addestramento presenziata dal leader (fino a 20)
+ 1 per ogni mese di servizio effettivo

Fattore Addestramento

d. **Fattore Equipaggiamento:** il primo elemento di tale fattore è la qualità delle armi. Calcolate 5 punti se sono armi normali (costo normale). Sono queste le armi che si presumono usate da ogni unità salvo non sia diversamente specificato. 10 punti se sono armi "buone" (costano il doppio)

e 15 se sono "eccellenti" (costano il triplo).

Aggiungete 5 punti se la truppa ha in dotazione una seconda arma di qualità almeno uguale alla prima. Più altri 5 punti se la Classe dell'Armatura media delle truppe è di 5 o meno.

+ 5, 10 o 15 (a seconda della qualità delle armi)
+ 5 (se i combattenti hanno una seconda arma di qualità non inferiore alla prima)
+ 5 (se la CA media è 5 o meno)

Fattore Equipaggiamento

e. **Fattore Speciale:** se le truppe sono costituite interamente da elfi o da nani, tale fattore è pari a 15 punti. Ricordate che elfi e nani non combattono mai nella stessa unità. I mostri con 2 o più asterischi accanto ai dadi-vita, sono "speciali". Per ogni punto percentuale di detti mostri (1%) che fa parte delle truppe, aggiungete 2 punti. Per esempio, se una forza è composta da 290 ghoul e 10 necrospettri, il 4% dei mostri ha 2 asterischi: il fattore speciale ammonta quindi a 8 punti.

La somma di tutti i fattori indicati costituisce il Coefficiente Di Base (CDB) dell'unità. Registratelo per le future applicazioni.

Leadership
Esperienza
Addestramento
Equipaggiamento
Truppe speciali

Coefficiente Di Base

FASE 2: Individuazione della Classe delle Truppe

La "classe della truppa" indica la qualità complessiva dell'unità. Nella seguente tabella, in corrispondenza del CDB, è indicata la rispettiva classe. Registrate a parte il CDB e la classe della truppa.

CDB	Classe	CDB	Classe
0-20	Inesperta	71-80	Media
21-35	Scarsa	81-100	Buona
36-55	Debole	101-125	Eccellente
56-70	Modesta	126+	Elite

FASE 3: Calcolo del Valore di Battaglia (VB)

Dividete il CDB della forza per 10. Il risultato indica il bonus da applicare nei calcoli seguenti. Esaminate le seguenti affermazioni e le relative spiegazioni. Ogni volta che un'affermazione corrisponde alla realtà aggiungete al CDB il bonus indicato, fino ad un massimo di 12 volte, se tutte le affermazioni corrispondono al vero.

Il VB è la somma del CDB e di tutti i bonus applicabili. Registrate il VB insieme al CDB e alla classe della truppa.

Truppe a cavallo:

- Il 20% o più dell'unità è a cavallo.
- Il 50% o più dell'unità è a cavallo.

Armi da lancio e da tiro:

- Il 20% o più dell'unità dispone di armi da lancio o da tiro.
- Il 20% o più dell'unità dispone di armi da lancio o da tiro con gittata superiore a 30 metri.

Magia:

- L'1% o più dell'unità ha capacità magiche.
- Il 20% o più dell'unità ha capacità magiche.
- Il 100% dell'unità ha capacità magiche.

Incantesimi:

- Il 5% o più dell'unità può lanciare incantesimi.
- Il 30% o più dell'unità può lanciare incantesimi.

Volo:

- L'1% o più dell'unità è capace di volare.
- Il 20% o più dell'unità è capace di volare.

Velocità:

- La velocità media dell'unità è pari ad almeno 30 metri (per turno).

Spiegazioni

Truppe a cavallo sono quelle comunemente montate su qualche animale, siano essi realmente cavalli, oppure lupi, grifoni, draghi ecc.

Armi da lancio o da tiro sono gli archi, le balestre, le fionde ed altre (rocce scagliate da giganti, aculei di manticora ecc.).

Magia in tale concetto rientrano le armi magiche vere e proprie, le difese magiche, la rigenerazione, il risucchio di energia, le bacchette magiche e gli altri oggetti, il veleno, il soffio del drago, ecc.

Incantesimi comprendono soltanto gli incantesimi memorizzati, quelli contenuti su pergamene e le abilità naturali con effetti simili (come quelle degli spiriti).

Volo comprende il volo naturale o magico, ma non la semplice levitazione. Si applica anche alle cavalcature alate (ad esempio pegasi).

Velocità per gli esseri con diverse velocità, si considera la maggiore. Per esempio, per gli esseri volanti, si dovrà calcolare la velocità di volo e non quella a terra.

Esempio: Il principe elfo Gar comanda un'unità di 500 elfi, tutti di 2° livello ed armati di archi e spade. Il CDB è 96 e la classe delle truppe è Buona. Cento elfi sono a cavallo di pegasi e sono tutti in grado di pronunciare incantesimi. Solo 12 elfi dispongono, però, di oggetti magici.

Il bonus è pari a 10 (10% di 96 = 9,6 arrotondato a 10). Gar, però, aggiunge otto volte il bonus al CDB, per i seguenti motivi (vedi liste): a. (20% a cavallo), c. e d. (più del 20% con armi e proiettili di gittata massima superiore a 30 metri), h. e i. (l'intera unità può lanciare incantesimi), j. e k. (20% può volare) ed l. (la velocità media è maggiore di 30 metri per turno). Il bonus totale è quindi 80 punti. Aggiungendoli al CDB si ha un VB di 176 punti.

Sistema semplificato di calcolo dei coefficienti

In certe occasioni, può darsi che non vogliate perdere troppo tempo eseguendo tutti i calcoli che abbiamo riferito. Questo "sistema semplificato" può essere applicato alla maggior parte delle truppe, evitando molti calcoli. Se disponete di un'unità molto potente, però, (per livello, le abilità, i dadi-vita, ecc.) è indubbiamente più favorevole il sistema completo.

a. Iniziate con il livello del leader: _____

b. Aggiungete uno dei seguenti punteggi a seconda del dado-vita medio dell'unità:

meno di 1: 20
da 1 a 2+: 30
da 3 a 4+: 40
da 5 a 6+: 55
da 7 a 8+: 65
più di 9: 80

Fattore Dado-Vita: + _____
c. Aggiungete i bonus indicati se dell'unità fanno parte:

arcieri: + 10 + _____
maghi o simili: + 10 + _____
esseri magici: + 10 + _____
esseri volanti: + 10 + _____

d. Aggiungete il massimo dei punti ferita che possono essere inflitti per round dal tipo più numeroso di componenti: + _____

VB con sistema semplificato: + _____

Suddivisione delle unità

Per poter applicare il regolamento di guerra, occorre che ogni fazione abbia lo stesso numero di "unità". Chi ne ha in un numero superiore, deve suddividerle, in modo che ogni unità si contrapponga ad una sola unità nemica. Le singole unità scaturite dalla suddivisione mantengono il VB originario ed il giocatore può limitarsi a dichiarare che le sue truppe si sono suddivise in unità separate.

Per esempio: 1000 orchetti (VB 72) affrontano altre 3 unità: 200 elfi (VB 83), 400 uomini (VB 70) e 140 nani (VB 88). Gli orchetti devono essere suddivisi in 3 unità ognuna delle quali conserva il VB 72, composte rispettivamente da 100, 100 e 800 combattenti (ma la divisione poteva essere differente fin quando ogni singola unità fosse composta di almeno 10 combattenti).

La scelta dell'avversario spetta per prima all'unità con il miglior VB (nell'esempio: i nani scelgono una delle due unità da 100 orchetti), poi alla successiva (gli elfi, che scelgono l'altra unità da 100 orchetti). L'accoppiamento tra le altre due unità (800 orchetti contro 400 uomini) è automatico.



FASE 4: Esito del combattimento

1. I componenti dell'unità sono dotati di infravisione

4. Terreno (calcolate tutte le modifiche applicabili):

- +20 se occupa un terreno più elevato dell'avversario
- +20 se sono halfling e combattono in boschi o prati
- +10 se sono elfi e combattono nei boschi
- +20 se sono nani e combattono in collina o in montagna
- 20 se l'unità ha truppe a cavallo e combatte in montagna, nei boschi o dentro le roccaforti
- 20 se è impantanata (paludi/fango)*
- 10 se il terreno è scivoloso (neve/sabbia)
- (*) Solo il difensore (non si applica se tutti gli attaccanti sono capaci di volare. Se possono volare più del 5% degli attaccanti, applicate solo 1/2 della modifica).
- +10 se il difensore è attestato su una posizione di resistenza
- +50 se difende un ponte, un valico o altro luogo angusto
- +40 se l'attaccante deve attraversare acque profonde
- +20 se il difensore è in collina, montagna, terreno accidentato, o dietro una muraglia
- +50 se l'unità è asserragliata in una roccaforte (vedi le regole sull'assedio)

5. Immunità (calcolate una sola modifica per unità):

- +150 se l'unità è immune agli attacchi nemici

Le unità delle quali abbiamo imparato a calcolare i parametri sono ora pronte ad affrontarsi sul campo. Per stabilire l'esito del combattimento, prendete in considerazione, ovviamente, il VB delle singole unità ed applicate le modifiche che seguono:

1. Rapporto di forza (Attaccanti/Difensori o viceversa. Calcolatene uno solo per battaglia):

- se 1,5 a 1 +15
- se 2 a 1 +30
- se 3 a 1 +45
- se 4 a 1 +60
- se 5 a 1 +70
- se 6 a 1 +80
- se 7 a 1 +90
- se 8 o più a 1 +100

2. Morale (calcolate tutte le modifiche applicabili):

- +10 se l'unità si trova in un possedimento del suo leader
- +10 se ha già sconfitto lo stesso nemico in precedenza
- +10 se la Classe dell'Armatura delle truppe è almeno 2 punti superiore a quella degli avversari
- +30 se attacca un nemico "in marcia"
- 10 se un'unità amica è stata messa in rotta

3. Condizioni ambientali (calcolate tutte le modifiche applicabili):

- +25 se estremamente favorevoli
- 25 se estremamente sfavorevoli
- +20 se la battaglia si svolge di notte e tutti

+50 se l'1% dell'unità è immune agli attacchi nemici

+50 se l'unità è immune all'80% degli attacchi nemici

6. Stanchezza (calcolate una sola modifica per unità):

- 10 se l'unità è moderatamente stanca
- 30 se l'unità è molto stanca

(*) Le truppe ben equipaggiate e addestrate, o native della zona, non subiscono le penalità (per esempio gli arabi nel deserto)

Spiegazioni

1. **Rapporto di forza:** dividete il numero dei combattenti dell'unità più potente per quelli dell'unità più piccola. Se il risultato è compreso tra 1.01 e 1.5, si applica la modifica indicata per il rapporto 1.5. Solo l'unità più numerosa può beneficiare di tale modifica, e solo una volta. Gli animali cavalcati vengono calcolati se la loro abilità primaria è il combattimento (es. i draghi) e non solo il trasporto (es. i cavalli).

2. **Morale:** è la fiducia dell'unità. Ne beneficia, ad esempio, le truppe che combattono in casa propria, che sanno di poter battere il nemico, che sono consapevoli di essere qualitativamente superiori agli avversari ecc.

3. **Condizioni ambientali:** possono avvantaggiare o svantaggiare l'unità, a seconda della sua composizione. I goblin, ad esempio, sono in difficoltà alla luce del sole, così come i giganti del fuoco sulla neve.

4. **Terreno:** può avvantaggiare una parte o l'altra. Calcolate tutte le modifiche applicabili tra quelle elencate.

Determinazione del difensore: quando due unità arrivano a contatto, devono smettere di avanzare. Se entrambe decidono di difendersi, nessuna delle due beneficia dei vantaggi del difensore.

5. **Immunità:** tali modifiche sono giustificate dal fatto che alcuni mostri sono immuni alle armi comuni (per esempio, i licantropi ed i gargoyle).

6. **Stanchezza:** le truppe possono diventare stanche in seguito ad un precedente scontro (vedi tabella "esiti del combattimento") o a causa di una marcia forzata.

Esiti del combattimento

Dopo aver calcolato tutte le modifiche, ogni giocatore tira i dati percentuali (D%, d'ora in poi chiamato "Tiro di Combattimento") ed aggiunge al risultato il VB risultante dalle modifiche. Il risultato complessivo viene chiamato "Risultato del Combattimento". Vince lo scontro chi ha il risultato di combattimento più alto.

Applicazione del risultato di combattimento

Quando avete stabilito chi è il vincitore e chi lo sconfitto, determinate gli esiti della battaglia (morti, feriti, stanchezza, ecc.) nel seguente modo: calcolate la differenza tra il Risultato del

Combattimento del vincitore e quello dell'attaccante. Nella tabella "Risultato del Combattimento", in corrispondenza della differenza, troverete indicati gli effetti su: perdite, stanchezza e posizione.

Perdite: tra le perdite indicate metà sono i morti e metà i feriti. In caso di unità miste (ad esempio goblin e troll) le perdite devono essere equamente suddivise. Se l'unità si ritira dal campo di battaglia, i feriti si considerano morti. Altrimenti possono essere curati e tornano in azione dopo un periodo variabile da 1 a 4 mesi.

Stanchezza: le truppe stanche tornano efficienti dopo 1-4 giorni. Quelle molto stanche diventano moderatamente stanche dopo 1-4 giorni e recuperano del tutto le forze dopo altri 1-4 giorni.

Posizione: le "zone di terreno" rappresentano l'unità di misura della distanza. Se giocate su una mappa quadrettata o divisa in esagoni, si tratterà di un quadrato o di un esagono. Se nessun'altra unità di misura è applicabile, una "zona" equivale ad 1,6 km.

Quando si applicano gli esiti del combattimento possono essere rimaste nella stessa zona unità di entrambi gli eserciti. In tal caso occorre proseguire la battaglia con un altro round. Se alcune unità di un giocatore sono state messe in rotta o costrette a ritirarsi, le rimanenti possono restare a combattere o ritirarsi volontariamente. In ogni caso, quando tutte le unità di una fazione hanno abbandonato il campo, la giornata di battaglia ha termine. Non possono più esserci combattimenti fino al giorno successivo.

Assedi

Le unità attestate in strutture fortificate (rocceforti, città cinte da mura ecc.) possono essere attaccate, ma godono di una posizione favorevole. In tali casi, se l'unità esce dalla struttura ed affronta il nemico in campo aperto, si applica, senza modifiche, il regolamento di guerra. Altrimenti, se l'unità resta asserragliata nella struttura, viene a crearsi una situazione di assedio ed al regolamento di guerra si applicano alcune modifiche.

Il difensore ha i seguenti vantaggi:

1. Nel calcolo del rapporto di forza, le truppe nella fortificazione sono moltiplicate per 4.
2. Gli esiti del combattimento che indicano "rotta" o "ritirata" non trovano applicazione nei confronti del difensore.
3. Le perdite del difensore sono ridotte del 50%.

L'attaccante ha le seguenti opportunità:

1. Attaccare il difensore in modo normale, applicando le regole sopra menzionate, oppure
2. Circondare i difensori ed impedire loro di uscire dalla fortificazione, cioè assediarli. Per ogni settimana di assedio il VB dell'attaccante aumenta di 5 punti (ciò simula la costruzione di macchine da assedio e l'indebolimento delle posizioni del difensore in seguito al minamento della fortificazione).

TABELLA ESITI DEL COMBATTIMENTO

Differenza	Perdite V:Sc	Stanchezza V:Sc	Posizione V:Sc
1-8	0:10%	N:N	T:R
9-15	0:20%	N:N	T:R
16-24	10%:20%	N:M	T:R
25-30	10%:30%	N:M	T:R + 1
31-38	20%:40%	M:S	R:R
39-50	0:30%	N:S	T:R + 2
51-63	20%:50%	M:S	T + 1:R + 3
64-80	30%:60%	M:S	T + 1:R + 3
81-90	10%:50%	N:S	T + 3:R + 2
91-100	0:30%	N:Rotta	T + 3:Rotta
101-120	20%:70%	N:Rotta	T + 3:Rotta
121-150	10%:10%	N:Rotta	T + 3:Rotta
151 +	10%:100%	N:-	T + 5:-

Legenda:

- V = Vincitore
- Sc = Sconfitto
- % = Percentuale delle truppe uccise o ferite (calcolato in eccesso)
- N = Non stanche
- M = Moderatamente stanche
- S = Molto Stanche

- T = Le unità tengono la posizione
- R = Le unità si ritirano
- T + = Le unità avanzano del numero indicato di zone
- R + = Le unità si ritirano del numero indicato di zone
- Rotta = L'unità è completamente sbaragliata. I pochi superstiti possono tornare nei loro territori in 1-10 settimane.

MATRICE TATTICA SCHIERAMENTO A

SCHIERAMENTO B	1 Carica	2 Attacco	3 Aggiramento	4 Trappola	5 Quadrato	6 Ritirata
1 Carica	P2/P2	-20/P2	P1/+10	+20/P2	-25/P2	P3/+20
2 Attacco	P2/-20	P1/P1	-10/P1	+10/C1	P-1/-	P2/+10
3 Aggiramento	+10/P1	P1/-10	NE	-20/P-1	P2/+20	P-1/+10
4 Trappola	P2/+20	P1/+10	P-1/-20	NE	P-1/-20	P-1/P-1
5 Quadrato	P2/-25	-/P-1	+20/P2	-20/P-1	NC	NC
6 Ritirata	+20/P3	+10/P2	+10/P-1	P-1/P-1	NC	NC
	A / B	A / B	A / B	A / B	A / B	A / B

Note: Carica = Attacco massiccio

Attacco = Azione normale

Aggiramento = Manovra sui fianchi

Trappola = Manovra diversiva

Quadrato = Tattica difensiva

Ritirata = Rifiuto del combattimento

P1, P2, P3: le perdite vengono aumentate del 10, 20, 30%.

P-1: le perdite vengono diminuite del 10%

+/- 10, 20, 25: il VB viene aumentato o diminuito del valore indicato

NE: Nessun effetto particolare

NC: Nessun combattimento possibile

Nota speciale: alcune unità dispongono di chierici capaci di creare cibo ed acqua con la magia. Se gli assediati non hanno tali chierici, occorre tenere conto delle riserve alimentari e idriche. Quando queste sono esaurite, il difensore perde il 10% degli effettivi per settimana, fino al termine dell'assedio.

Regole facoltative

Il regolamento di guerra può essere reso più realistico con l'applicazione delle seguenti regole facoltative. Esse consentono inoltre, ai giocatori, di influire più direttamente sulle sorti delle battaglie.

1. Tattiche

Prima della battaglia, ogni buon leader prepara un piano il cui successo dipende, tra le altre cose, dal piano degli avversari.

Ogni giocatore (comandante) sceglie una delle tattiche riportate nella "matrice tattica" e piazza di fronte a sé, sul tavolo da gioco, un dado. Con la faccia superiore del dado indica la tattica prescelta e lo copre con una mano. Quando invece l'avversario ha effettuato la scelta, entrambi tolgono le mani scoprendo le rispettive scelte (la tattica prescelta può benissimo essere scritta segretamente su un foglietto). Consultate la "matrice tattica". Se la tabella indica un solo effetto (ad esempio NE o NC) esso si applica ad entram-

be le fazioni. Se ne indica 2, quello di sinistra si applica alle unità del giocatore A, quello di destra al giocatore B (la qualifica di giocatore A e B non comporta alcun pregiudizio per nessuno dei due).

Se nella battaglia sono coinvolte più unità per fazione, la scelta tattica e gli effetti si riferiscono all'intera fazione, non alla singola unità.

2. Pietà

Dopo la battaglia ed il calcolo delle perdite, il vincitore può dichiarare di voler usare pietà nei confronti dello sconfitto. La dichiarazione deve aver luogo prima della sottrazione effettiva delle perdite. In tal caso si applicano le seguenti regole:

1. Le perdite dello sconfitto sono dimezzate.
2. Lo sconfitto può recuperare tutti i suoi feriti anche se ha abbandonato il campo di battaglia.
3. A tutti i futuri tiri di reazione dello sconfitto nei confronti del vincitore si applica il bonus di +2.
4. Se lo sconfitto combatte nuovamente contro il vincitore entro l'anno, il suo VB è penalizzato di 20 punti.

3. Azioni del personaggio

Alcune azioni dei PG possono avere grande influenza nelle sorti della battaglia. Applicate le seguenti modifiche al VB dell'unità:

1. **Informazioni** (calcolate una sola modifica per unità):
 - +50 se c'è un traditore, una spia o un resoconto dettagliato
 - +20 se viene effettuata una buona ricognizione
 - +10 se viene effettuata una ricognizione
 - 25 se le informazioni sono sbagliate.

L'informazione deve essere riferita al comandante della fazione prima che la battaglia abbia inizio. Applicate la modifica di +50 se viene recuperato un piano dal quale risultino le intenzioni del nemico, se un ufficiale nemico diserta e fornisce informazioni, o se una spia ben inserita trasmette preziosi rapporti. Questa modifica non può certo essere applicata per un singolo soldato disertore.

"Buona ricognizione" significa che l'intera forza avversaria è stata tenuta sotto controllo per molte ore, da diverse direzioni.

"Ricognizione" significa che sono state raccolte alcune notizie ma prive di dettagli.

"Informazioni sbagliate" sono rappresentate dalla scoperta di un piano falso, dal credere alle informazioni fornite da una spia colpevole di doppio gioco o altre circostanze insolite.

2. Sorpresa:

- +40 se ha luogo un'imboscata
- +20 se l'accampamento viene attaccato di sorpresa.

Se il personaggio compie qualche azione di eccezionale per nascondere l'unità (la mimetizza, occupa le alture circostanti, uno stretto passaggio ecc.), le probabilità che il nemico cada nell'imboscata sono del 50%. Salgono all'80% se l'unità che ha teso l'imboscata è invisibile. Altre modifiche, se l'imboscata avviene nottetempo, per il tipo particolare di terreno (pesante ad esempio agli halfling nel bosco), per la magia, possono essere applicate a discrezione del DM.

L'attacco di sorpresa all'accampamento presuppone l'eliminazione delle sentinelle e delle guardie nemiche e la rimozione di ogni protezione magica. L'unità accampata può essere attaccata di sorpresa, se quanto detto viene eseguito giocando una normale avventura con i vostri personaggi e senza che sia dato l'allarme.

3. Perdita dei capi:

- +30 se viene "rimosso" il leader
- +10 se viene "rimosso" un altro ufficiale.

"Rimosso" sta per ucciso, catturato, sottoposto allo charme, messo a dormire o in qualsiasi altro modo reso indisponibile per l'unità prima dell'inizio della battaglia. La rimozione di un leader nemico non è considerata atto eroico (vedi N° 4). Il tentativo di rimuovere può costituire un ottimo spunto per un'avventura. Ma assicuratevi che i PG corrano a loro volta il rischio di essere "rimossi"! Inoltre, quando una forza condotta da un PG ne affronta un'altra condotta da un PNG, anche il nemico può inviare suoi emissari per "rimuovere" il PG.

4. Atti eroici dei PG

- +20 per gli atti eroici del PG se questi è il leader
- +10 se, pur non essendo il leader, è di "livello del titolo"
- 20 per gli atti eroici falliti dal PG, se questi è il leader.
- 10 se fallisce e, pur non essendo il leader, è di "livello del titolo".

Solo i PG possono tentare atti eroici ed occorre che, prima di tutto, il DM crei la situazione adatta. L'atto eroico deve essere visibile ad almeno il 10% dell'unità cui appartiene il PG e deve essere rischioso (cioè, con almeno il 50% di probabilità di fallimento). Esempi di atti eroici: sconfiggere un enorme e terribile membro della forza nemica (un drago, un vampiro, ecc.), salvare un gruppo di armati rimasti isolati dal grosso dell'unità, o affrontare da solo un gran numero di nemici.

Altri suggerimenti

In contemporanea ad una battaglia, può essere tenuta una normale sessione di gioco, utilizzando il regolamento di guerra per determinare l'andamento degli eventi e focalizzando l'attenzione sulle attività dei personaggi. Le seguenti indicazioni sono utili per semplificare il passaggio dal normale gioco di ruolo ai combattimenti di massa e viceversa.

1. Danni ai PG: i PG (ed i PNG più importanti) non possono essere uccisi nel combattimento di massa. La battaglia può isolarli e separarli (a discrezione del DM), ma ogni tentativo di danneggiarli realmente deve essere condotto nelle normali sessioni di gioco.

2. Oggetti ed incantesimi del PG: se viene giocata un'avventura normale, sono "consumati" solo gli incantesimi e le cariche degli oggetti magici realmente usati. Se l'avventura non viene giocata, ed il PG appartiene alla fazione sconfitta, si considerano usati tutti gli incantesimi ed i 2/3 delle cariche degli oggetti magici, sia offensivi che difensivi. Se appartiene alla fazione vincitrice, può conservare un incantesimo da combattimento e consuma solo 1/3 delle cariche degli oggetti magici.

3. Punti esperienza: i personaggi guadagnano PX sia per aver comandato un'unità per atti eroici. Se il PG è il condottiero di un'unità, calcolate il numero di effettivi dell'unità nemica. Se il PG vince, ottiene un corrispondente quantitativo di PX. Se perde ne ottiene solo 1/3.

4. Oggetti magici: il bastone guaritore e la verga della vittoria possono risultare utili sia nel corso della battaglia che dopo.

Bastone guaritore: se ne fa uso chi tiene ancora il campo, dopo la battaglia, può curare immediatamente fino a 500 feriti.

Verga della vittoria: aggiunge un bonus di +25 al tiro di combattimento (fino al massimo di 100). Se chi ne fa uso perde la battaglia per una differenza di oltre 100 punti, si applicano gli effetti indicati per la differenza da "91 a 100".

Spostamenti delle truppe

Spostamenti delle truppe, applicate le seguenti regole:

Scala: le scale di tempo e di distanza variano in funzione dell'entità delle forze in campo e della distanza da coprire. Quando forze di grande entità percorrono lunghe distanze si può considerare come unità di misura standard l'esagono di circa 40 km. Quando due unità nemiche sono a breve distanza, consigliamo di permettere una sola mossa al giorno, su una mappa più dettagliata che avrete avuto cura di preparare per l'occasione.

Velocità di movimento: fino a 50 armati possono spostarsi insieme alla loro normale velocità. Se sono in numero maggiore, la velocità diminuisce. Ricordate infatti che la velocità di ogni gruppo non può essere maggiore di quella del componente più lento.

da 51 a 100 armati: velocità pari a 2/3 del normale

più di 100 armati: velocità pari a 1/3 del normale.

Le diverse velocità di movimento in relazione al tipo di terreno, sono illustrate nel D&D Expert. Sarà facile applicarle, riducendole o aumentandole opportunamente, alla scala della

mappa di cui vi servite. Il DM può stabilire bonus o penalità per terreni piani o accidentali, ma la maggior parte delle situazioni sono già state prese in considerazione nel regolamento di guerra.

Cibo: Quando un'unità trasporta generi di vettovagliamento, sia su carri che da parte di singoli individui, registrate con cura il consumo e l'entità delle scorte. Nel calcolo della velocità di movimento, tenete in debita considerazione il relativo ingombro. Se un'unità cerca il cibo nel territorio che attraversa (cioè si foraggia da sola) viene modificata come segue. Il leader dell'unità può decidere di ridurre il movimento di 1/3 o di 2/3. Nel primo caso, ci sono 2 probabilità su 6 che l'unità raccolga cibo a sufficienza, nel secondo le probabilità sono 4 su 6.

Unità prive di vettovagliamento possono spostarsi per un giorno senza penalità. Già al termine del secondo giorno, però, diventano "moderatamente stanche" e "molto stanche" dopo il terzo giorno. Le unità molto stanche non possono muoversi.

È sufficiente, però, un aumento dei rifornimenti per un giorno per eliminare gli effetti (sia "moderatamente" che "molto stanca"), ma non quando la stanchezza deriva da un combattimento.

Marce forzate: procedendo per marce forzate l'unità può spostarsi più velocemente. Ciò, però, non si verifica automaticamente. Occorre infatti stabilire la classe delle truppe, tirate 1d6 e consultate la seguente tabella.

Questo tentativo non può essere effettuato da unità "molto stanche".

Classe	Punteggio					
	1	2	3	4	5	6
Inesperta	F	F+M	F+S	M	M	M
Scarsa	F	F+M	F+S	N	N	M
Debole	F	F+M	F+M	F+S	M	M
Modesta	F	F+M	F+M	F+M	N	N
Media	F	F	F+M	F+M	N	M
Buona	F	F	F+M	F+M	N	N
Eccellente	F	F	F	F	F+M	N
Elite	F	F	F	F	F+M	F+M

F = La marcia forzata ha successo. La velocità giornaliera aumenta del 50%

M = L'unità diventa "moderatamente stanca"

S = L'unità diventa "molto stanca"

N = La marcia forzata non ha luogo. Nessun effetto sulla stanchezza

(*) Se l'unità è già moderatamente stanca, diventa molto stanca.

Tutti i risultati indicati sono cumulativi. Per esempio "F+S" significa che la marcia forzata è riuscita ma, in conseguenza di essa, l'unità è diventata "molto stanca".

Manovra: quando le unità di due opposte fazioni cominciano a muoversi, è importante stabilire chi debba farlo per prima. Si ricorre, per l'effetto, ad un tiro di iniziativa (senza applicare, ovviamente, modifiche per la Destrezza).

Chi ha l'iniziativa decide se muovere per primo o lasciare la prima mossa all'avversario. Il giocatore prescelto sposta tutte le sue unità. Poi fa lo stesso l'avversario. Quando tutti gli spostamenti sono stati eseguiti, le unità a contatto tra loro possono combattere. Se si gioca su una mappa, due unità si considerano a "contatto" quando occupano lo stesso esagono, spazio o quadrato. Ogni unità decide se attaccare o se far attaccare l'avversario, beneficiando in tal caso della modifica (+30) riservata a chi si difende contro nemici "in marcia".

Se non si gioca su una mappa, due unità si considerano "a contatto" quando sono a meno di 1,5 km di distanza. Se una della unità è composta da almeno 5000 combattenti, la distanza di contatto sale a 7,5 km.

Se le unità sono a contatto, nessuna può allontanarsi senza aver prima dato al nemico l'opportunità di attaccarla, e subendo la penalità per difendersi "in marcia", a meno che:

- Lo sconfitto in battaglia debba ritirarsi per una distanza inferiore a quella che il vincitore può coprire per inseguirlo. Per esempio lo sconfitto può rompere il contatto col nemico in seguito ai risultati $F/R + 1$ e $F + 1/R + 3$, ma non con quelli F/R e $F + 3/R + 2$.
- se uno dei due avversari sceglie la tattica di "ritirata" e l'altro non sceglie l'"attacco +", il primo, dopo la risoluzione del combattimento, può allontanare la sua unità di un esagono (o altra unità di misura impiegata). Ciò in aggiunta alla distanza di ritirata imposta come risultato del combattimento. L'unità in ritirata non può occupare il campo di battaglia, né inseguire il nemico, neppure quando tale è l'esito del combattimento.

ORDINE DEGLI EVENTI NEI COMBATTIMENTI CON IL REGOLAMENTO DI GUERRA

A. Quando si costituiscono le unità:

- Dividete le truppe in varie unità, o lasciatele riunite.
- Calcolate il CFB di ogni unità.
- Individuate la classe delle truppe di ogni unità.
- Calcolate il VB di ogni unità.

B. Quando si spostano le unità:

- calcolate la velocità di movimento di ogni unità.
- Stabilite le unità di misura delle distanze e del tempo.
- Tirate per l'iniziativa. Chi ha l'iniziativa decide chi muove per primo.
- Tutte le unità di un giocatore vengono mosse per la distanza che si intende far loro coprire nell'unità di tempo (di solito in un giorno o una settimana).

Tutte le unità che, per muoversi, devono interrompere il contatto col nemico possono essere attaccate "in marcia". Dopo l'eventuale battaglia possono spostarsi normalmente, a meno che non subiscano un risultato di "R+" o di "rotta".

5. L'altro giocatore ripete le operazioni di cui al punto 4 (compresa la possibilità di essere attaccato "in marcia").

6. Il giocatore che ha l'iniziativa può dichiarare di attaccare, ovunque unità dei due giocatori siano a contatto (vedi sotto: ordine degli eventi in battaglia).

7. L'altro giocatore ripete le operazioni di cui al punto 6.

C. Quando le unità combattono (ordine degli eventi in battaglia):

- Modificate, come indicato, il VB di ogni unità.
- Modificate il VB risultante, applicando altre modifiche dipendenti dalla campagna (a discrezione del DM).
- Se fate uso di tale regola facoltativa, scegliete la tattica.
- Tirate i dadi percentuali (d%) per ogni unità e sommate il risultato al VB complessivo.
- Consultate la tabella di combattimento ed applicate i risultati ivi indicati (modificate, se necessario, in relazione alla tattica prescelta).

Introduzione

Il mondo in cui vivono i personaggi è solo uno dei tanti che costituiscono l'universo infinito. Le possibilità di avventure "normali" sono illimitate. Ma nel mondo di D&D ci sono cose e luoghi che vanno oltre la normalità e l'universo tridimensionale è solo un piccolo frammento della realtà! Esistono, infatti, moltissimi altri luoghi da scoprire. Tra essi, i più comuni sono gli altri Piani di Esistenza che stanno oltre la "Prima Dimensione". Pensate al mondo normale come ad una sola pagina di un enorme libro. Due pagine successive sono in contatto fra loro, ma sono sempre separate e completamente diverse. Quando vi spostate sopra una pagina non entrate nella seguente. Per farlo occorre che vi muoviate anche in un'altra direzione. Allo stesso modo, nell'Universo esistono molte Dimensioni e per passare dall'una all'altra è necessaria la magia. In tutto, la totalità dei Piani d'Esistenza, dà vita a quello che chiameremo il "multiverso".

Le Dimensioni vicine

La maggior parte di ogni campagna si svolge in un mondo fantastico, simile al nostro medioevo. L'intero universo, che comprende anche il nostro pianeta, si chiama Prima Dimensione.

Il piano direttamente a contatto con questo è la Dimensione Eterea, o più in breve Eterea. Per entrare in tale Dimensione e per spostarsi in essa occorre la magia. La distanza dalla Prima Dimensione non può essere espressa in metri o chilometri: è una distanza magica, in una direzione magica. Per entrare nella Dimensione Eterea, spostarsi in essa ed uscirne, occorre far uso di una Pozione della Forma Eterea o un'Armatura dell'Eterea. Nell'Eterea vagano numerosi mostri strani, tra i quali i banshee, i sudari ed i poltergeist. Anche le quattro Dimensioni degli Elementali (Aria, Acqua, Terra e Fuoco) sono "vicine" (in termine di distanza magica) alla prima dimensione, ma non direttamente a contatto con essa, come quella Eterea. Per raggiungerle occorre creare un "buco" nella Prima Dimensione ed un "tunnel" attraverso l'Eterea. Il buco ed il tunnel sono chiamati rispettivamente Vortice e Galleria. I vortici e le gallerie possono essere creati con l'incantesimo *Cancello* ed essere resi permanenti con un *Desiderio*. Molte gallerie permanenti collegano le dimensioni degli Elementali con la Prima ed attraverso esse fluisce costantemente la materia che la compone, attraversandola in un senso o nell'altro. Sono appunto questi flussi che creano i venti, le correnti oceaniche, i vulcani e, talvolta, i terremoti.

Le Dimensioni lontane

I viaggiatori più esperti indicano col nome di Piani Interni il complesso costituito dalla Prima Dimensione, dall'Eterea e dalle Dimensioni degli

Elementali. Esistono, infatti, molti altri Piani di Esistenza. I piani interni sono circondati dalla Dimensione Astrale che può essere raggiunta solo dall'Eterea o dalle Dimensioni degli Elementali. Pensate ai Piani Interni come ad un gruppo di isole in un oceano sconfinato. Questo oceano altro non è che la Dimensione Astrale. È simile all'Eterea, ma molto più estesa. Oltre l'oceano Astrale ci sono i Piani Esterni, sede degli Immortali e di altre strane creature. I Piani Esterni ed i modi per visitarli, saranno descritti nel D&D Master.

Avventure extradimensionali

1. Note generali

Visualizzazione: quando descrivete ai giocatori una stanza o un corridoio, essi possono riuscire ad immaginarli. Le cose che circondano i personaggi sono infatti costituite di materia normale. L'aria esiste e può essere respirata. La gravità, allo stesso modo, dà il senso del "su" e del "giù". Tali cose cambiano di rado ed i giocatori sono in grado di "visualizzare" il luogo dove i personaggi si trovano, cosa stanno facendo e come appare ciò che li circonda. La cosa più difficile, invece, nelle avventure extra dimensionali, è la visualizzazione dell'ambiente.

Le avventure nelle gallerie sono simili a quelle nei dungeon, con la principale differenza che si sviluppano in senso verticale invece che orizzontale. Il flusso d'aria produce nella galleria un effetto simile alla gravità. In tal modo il DM ed i giocatori possono abituarsi con gradualità alle avventure nelle dimensioni degli Elementali, esplorando le gallerie e riservando le Dimensioni al momento in cui saranno pronti ad affrontarle.

Tempo: nell'Eterea e nelle Dimensioni degli Elementali, il tempo fluisce come nella Prima Dimensione. Per esempio, se gli avventurieri esplorano le Gallerie e le altre Dimensioni vicine per una settimana, al loro ritorno nella Prima Dimensione sarà passata egualmente una settimana. Nelle dimensioni più distanti, invece, il tempo può trascorrere più lentamente, più velocemente o addirittura non passare affatto!

Gravità: l'attrazione gravitazionale esercitata da enormi masse, esiste normalmente nelle Dimensioni degli Elementali ma è un po' diversa nell'Eterea. Chi si trova nell'Eterea infatti, non è soggetto alla forza di gravità, ma può "avvertire" quella esistente nella vicina Prima Dimensione.

2. La Dimensione Eterea

La prima esperienza extradimensionale dei personaggi sarà probabilmente una breve escursione

nell'Eterea. L'Etere, la materia di cui è formata la Dimensione Eterea, nella sua forma normale ha l'aspetto di una nebbia grigia. Se compressa (da un essere vivente o dalla magia) è una materia solida, grigia ed appiccicosa. Tutti gli esseri eterei sono in grado di avvertire la forza di gravità della Prima Dimensione, ma non ne sono affetti. Quindi, nell'Eterea, i personaggi sanno dove è il "sotto" delle cose ma non possono precipitare.

Vista

Nella Dimensione Eterea, la vista è normale, e la visibilità è la stessa che c'è in un oscuro corridoio nel sottosuolo. Tranne gli esseri viventi, tutto ha lo stesso colore (grigio nebbia) e la stessa temperatura (circa 10 gradi centigradi) così da rendere pressoché inutile l'infravisione. Le sorgenti di luce funzionano normalmente (torce e lanterne illuminano fino a 10 metri di distanza, le luci magiche a distanza superiore ecc.), ma esse rappresentano le sole luci esistenti nell'Eterea, ed il loro bagliore non è percepibile né nelle gallerie né nella Prima Dimensione.

Chi viaggia nell'Eterea non può vedere nella Prima Dimensione se non ricorre all'incantesimo *Individuazione dell'Invisibile* (o ad altra magia di effetto simile). In ogni caso, però, la nebbia grigia dell'Eterea diventa da spessa a sottile, a seconda di cosa c'è nel luogo corrispondente della Prima Dimensione. Se c'è acqua, l'Eterea appare scura, ed ancora di più se c'è roccia, terra o legno. Le rocce più dense ed i metalli pesanti (piombo, oro ecc.), appaiono come Etere solido (cioè, Ectoplasma). Il fuoco, infine, appare come Etere luminescente. Osservando questi cambiamenti di densità (che condizionano, inoltre, il movimento nell'Etere), chi si trova a viaggiare nella Dimensione Eterea può intuire quali sono le condizioni della vicina Prima Dimensione o può, quanto meno, cercare di indovinarle, con buona approssimazione.

Movimento

Ci si può spostare nell'Eterea solo con mezzi magici. L'incantesimo *Volare* consente il normale movimento (40 metri per round) così come le posizioni e le armature della forma Eterea e dell'etericità. La velocità di movimento, inoltre, dipende da cosa c'è in corrispondenza, nella Prima Dimensione, come indicato nel seguente prospetto:

Vuoto	72 m/round	(velocità doppia)
Aria	36 m/round	(velocità normale)
Fuoco o acqua	27 m/round	(velocità 3/4 del normale)
Terreno o legno	18 m/round	(velocità dimezzata)
Roccia	9 m/round	(velocità 1/4 del normale)
Metallo	0	
Piombo	0	



3. Le Dimensioni degli Elementali

Nel presente paragrafo sono riportate una serie di indicazioni di massima, per creare avventure nelle dimensioni degli Elementali o che, comunque, le coinvolgono. Dovete inoltre rileggere con attenzione il capitolo sulla "Magia degli Elementali".

Ogni Dimensione degli Elementali è un universo molto simile alla Prima Dimensione, ma tutte le cose sono composte dal corrispondente elemento. La materia elementale si condensa in corpi celesti (pianeti, lune ecc.) e può essere in forma solida, liquida o gassosa. Gli strani esseri che vi abitano sono miscele di materiale solido e liquido tenuto insieme da una forza vitale di pensiero ed energia (allo stesso modo degli esseri viventi nella Prima Dimensione). Quando, in tali Dimensioni, esiste un pianeta in posizione quasi corrispondente a quella di un pianeta della Prima Dimensione, si creano Vortici e Gallerie naturali che collegano fra loro i due pianeti. Quindi, in corrispondenza del nostro pianeta, esistono altri quattro pianeti, uno per ogni elemento. Altri pianeti della Prima Dimensione possono non avere i loro corrispondenti in quelle degli Elementali. Ciò significa che potrebbero essere privi di uno o due elementi. La suddetta connessione esiste raramente per le lune, le comete e le altre grandi masse viaggianti. Vortici occasionali possono prodursi quando uno di tali corpi celesti si "avvicina" al suo corrispondente nella Dimensione di un dato Elemento, ma si richiudono automaticamente quando si allontanano. Per esempio in tal modo, potrebbe improvvisamente apparire un oceano su una luna del mondo dei personaggi! Nella Parte 2 dei capitoli sui "mo-

stri" (pag. 38-42) sono descritti alcuni esseri delle Dimensioni degli Elementali. Con tali informazioni potete benissimo creare intere civiltà, interessanti e complesse come quelle del mondo dei personaggi. Le avventure avverranno nel solito modo, ma con ambientazione ed incontri del tutto diversi e la possibilità dell'apparizione di nuovi tesori.

4. Vortici e Gallerie

I vortici sono buchi invisibili nel tessuto connettivo di una Dimensione nei quali precipita, o dai quali fluisce, la materia del corrispondente elemento. Il flusso può procedere in entrambe le direzioni, apportando o sottraendo la rispettiva materia.

Se vengono visti grazie all'incantesimo *Individuazione dell'invisibile*, o altra magia simile, i vortici appaiono come cerchi brillanti. Possono essere visti, però, solo dal davanti o dal retro, non di lato in quanto privi di spessore. Nella Prima Dimensione, il colore del vortice corrisponde alla Dimensione con la quale mette in contatto: blu (aria), marrone (terra), rosso (fuoco), o verde (acqua). I Vortici delle Dimensioni più lontane sono di altri colori. Nelle altre Dimensioni, invece, i Vortici che portano alla prima appaiono come dischi colorati dei colori dei quattro Elementali. Possono fluttuare in aria o giacere su una superficie. I Vortici di origine naturale sono sempre nelle vicinanze di un elemento corrispondente alla Dimensione cui danno accesso (gorghi, vulcani), ma quelli artificiali (creati, per esempio, dall'incantesimo *Cancello*) possono trovarsi ovunque.

Le Gallerie sono i passaggi che collegano tra

loro le Dimensioni. Si tratta semplicemente di tubi circolari, con superfici grinzose, del tutto simili ai corridoi dei dungeon, ma privi di spigoli. In ogni caso, hanno l'aspetto di passaggi verticali, mai orizzontali, a causa della corrente che li attraversa, ed ovviamente è più facile procedere nella direzione della stessa. Non sono mai diritte, ma piegano e deviano per tutta la loro lunghezza.

Molte delle "cose" che si trovano nelle gallerie appartengono allo stesso elemento verso il quale conducono, ma non è raro trovare esseri o "cose" appartenenti ad altre Dimensioni Elementali. Non possono essere viste dalla Prima Dimensione e solo la parte esterna di esse è visibile dall'Eterea. La superficie esterna ha l'aspetto di un grigio tubo grinzoso ed incavato. È inoltre appiccicosa e costituita da ectoplasma (etere solido), compresso dalla magia necessaria a creare le Gallerie. Ne esistono delle dimensioni più varie, da un piccolo tubo a serpentina ad enormi baratri, la cui curvatura delle pareti è appena percettibile.

Ogni Galleria è "lunga" (per calcolare i tempi) dai 15 km in su e l'insieme di esse tra la Prima Dimensione e quelle degli Elementali è simile alle radici di un albero. Ogni Galleria più piccola sfocia in una più grande, finché tutte vanno a costituire un'immensa conduttura, che connette con una delle Dimensioni degli Elementali. Tutte le creature e le cose che raggiungono una delle Dimensioni, se non sono protette dalla magia adeguata, vengono trasformate nella materia stessa che costituisce l'elemento.

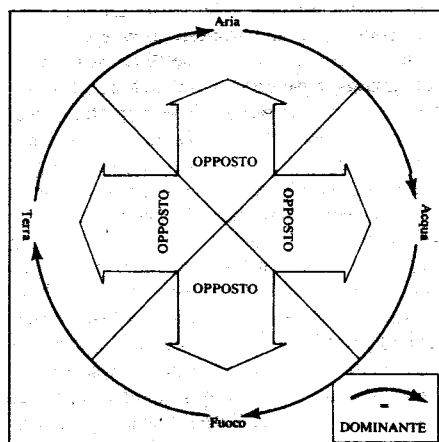
5. La Magia degli Elementali

Le regole seguenti sono applicabili solo ai Piani Interni; la Dimensione Astrale ed i Piani Esterni modificano ulteriormente gli effetti della magia, a causa della differenza radicale delle leggi naturali in essi valide. Potrete leggere tali regole ulteriori nel D&D Master.

Nel mondo di D&D, la magia è una disciplina molto sviluppata nella Prima Dimensione. Quella nota ai personaggi, però, è stata creata in un ambiente del tutto particolare, la Prima Dimensione, dove è possibile trovare un'egual mistura dei quattro elementi. Situazione che non si ripete nelle altre Dimensioni del Multiverso. Alcuni effetti magici non si basano su alcuno degli elementi, ma sull'energia; tra essi la maggior parte degli incantesimi di Individuazione, le Cure, la Luce e le Tenebre, oltre ai Fulmini Magici. Detti effetti non subiscono alterazioni (funzionano, cioè, come nella Prima Dimensione) negli altri Piani Interni. Altri effetti basati sulla materia possono cambiarla in vario modo. Nelle altre Dimensioni, possono essere resi inefficaci, parzialmente o del tutto trasformati, come diremo più avanti.

Gli esseri di differenti elementi interagiscono tra loro sulla base di uno schema logico, i cui principi fondamentali sono il Dominio e l'Opposizione. Se un elemento è dominante su un altro, ha quest'ultimo in suo potere. Se due elementi sono opposti, sono tra loro nemici ma nessuno dei due prevale sull'altro. I detti principi possono essere facilmente schematizzati:

L'Aria è dominante sull'Acqua.
L'Acqua è dominante sul Fuoco.
Il Fuoco è dominante sulla Terra.
La Terra è dominante sull'Aria.
Aria e Fuoco sono opposti.
Terra e Acqua sono opposti.



DOMINIO — OPPOSIZIONE

Nel combattimento tra esseri di diversi elementi, il Dominio e l'Opposizione hanno i seguenti effetti:

Il Dominio fa raddoppiare i danni, se la vittima non effettua un favorevole Tiro-Salvezza contro incantesimi.

L'essere che ha il Dominio su un altro, subisce i minimi danni dagli attacchi di quest'ultimo. Nell'esempio n. 1 (vedi sotto) l'elemento dell'Acqua potrebbe subire da 3 a 24 punti ferita, ma il fuoco, per ogni attacco andato a segno, ne infligge soltanto 3. Inoltre il dominato ha paura dell'altro. Se il tiro di reazione indica l'ostilità, non "attacca", ma "scappa".

L'Opposizione genera un atteggiamento ostile. Cioè una penalità ai tiri di reazione, pari a -8 se l'opposizione è radicale (il Bene contro il Male) ed a -4 negli altri casi;

Quando due esseri sono in opposizione, solo le reazioni sono modificate. I danni inflitti e subiti restano invariati. Le suddette penalità si applicano esclusivamente nei confronti degli esseri verso i quali sussiste l'opposizione.

Esempio n. 1: Un gruppo viene attaccato da un Elementale di Fuoco ed il mago pronuncia un incantesimo *Evocazione degli Elementali dell'Acqua*. Ogni attacco dell'Elementale dell'Acqua evocato, infligge danni doppi all'Elementale del Fuoco. Il raddoppio dei danni, però, può essere evitato (per ogni singolo attacco) con un Tiro-Salvezza contro incantesimi.

Esempio n. 2: Un genio (buono) si imbatte in un efriti (malvagio). I tiri di reazione di entrambi subiscono una penalità di -8. La penalità è, invece, pari a -4 se un krist incontra un'ondina (entrambi buoni).

Alterazione degli incantesimi

Gli incantesimi della Prima Dimensione, di solito, operano normalmente nell'Eterea e nelle Dimensioni degli Elementali, se i loro effetti non sono alterati dal Dominio e dall'Opposizione (vedi sotto). La maggior parte degli incantesimi possono essere facilmente adattati con una semplice sostituzione di termini: "elemento solido" invece di "pietra", "elemento liquido" invece di "acqua" ed altri liquidi, "elemento solido/liquido" invece di "carne".

Gli esseri capaci di pronunciare incantesimi, nativi di altre Dimensioni, ne conoscono le versioni "locali". Tra esse gli incantesimi clericali *barriera*, *creazione dell'acqua* e *resistenza al fuoco* e quelli dei maghi *charme*, *nube mortale*, *palla di fuoco ad effetto ritardato*, *muro/tempesta di ghiaccio*, *abbassamento delle acque*, *dardo incantato*, *metamorfosi di massa*, *terre mobili*, *passa pareti*, *statua*, *respirare sott'acqua*, *ragnatela* e tutti gli incantesimi che creano muri.

Gli esseri della Prima Dimensione possono imparare le versioni "locali" se vengono loro insegnate da un indigeno loro amico. In ogni caso, però, tali versioni sono efficaci solo nelle rispettive Dimensioni.

Incantesimi con effetti ridotti

Gli incantesimi dei druidi funzionano solo nella

Prima Dimensione. Sono infatti fondati sulla conoscenza della natura del nostro mondo. L'incantesimo clericale *Creazione di animali normali* non ha efficacia nelle Dimensioni degli Elementali, se il chierico non ha una buona conoscenza della versione locale dell'animale. L'altro incantesimo clericale *Servo fluttuante* non ha efficacia nella Dimensione dell'Aria, pur funzionando regolarmente nelle altre e lo stesso è a dirsi per l'incantesimo *Segugio invisibile*. Il *Controllo del tempo atmosferico* funziona soltanto nella Prima Dimensione. Gli incantesimi basati sugli insetti della Prima Dimensione non funzionano nelle altre.

Note speciali su alcuni incantesimi

Evocazione di Elementale: quando un mago pronuncia questo incantesimo nella Prima Dimensione, si creano due Vortici, uno nella Dimensione evocata ed uno nella Prima, collegati da una sottile Galleria. La Galleria è piccolissima (meno di 3 cm di diametro) e risucchia una forza vitale dalla Dimensione dell'Elemento, attraverso il Vortice. Tale forza vitale appare nella Prima Dimensione, accanto al mago e forma un corpo con il materiale disponibile. Per formare un corpo, la forza vitale dell'Elemento può usare solo materia con cui ha una certa affinità. Un Elementale di Acqua può usare solo acqua, uno di Terra solo terra e così via. Quando l'incantesimo svanisce, la forza vitale dell'essere ritorna nella sua Dimensione attraverso la Galleria, che svanisce anch'essa, insieme ai Vortici.

Qualora se ne osservino gli effetti da una Dimensione degli Elementali, l'elemento colpito dall'incantesimo, semplicemente, scompare. La materia che costituisce il suo corpo si disgrega e si sgretola dal momento che non esiste più la forza che la teneva unita. Quando la forza vitale torna nella Dimensione originaria, si riforma immediatamente un corpo e ricomincia la sua "normale" esistenza.

Disintegrazione: l'incantesimo funziona regolarmente, tranne contro gli elementali nella Dimensione alla quale essi appartengono. Se efficace, fa suddividere l'elementale in altri esseri da 1 dado-vita ciascuno (tanti quanti erano i dadi-vita dell'elementale disintegrato). Ogni nuovo elementale ha soltanto 1-4 punti ferita.

Trasforma pietra in carne: questo incantesimo colpisce la materia solida e quella controllata dal mago e la trasforma in materia vivente. Per ogni Dimensione degli Elementali esiste una particolare versione di questo incantesimo, basata sugli stessi principi. Ognuno di essi trasforma un elemento solido sul quale l'utente sia dominante, in una forma di vita dell'elemento stesso. Per esempio le versioni dell'incantesimo della Dimensione dell'Acqua sono "*ghiaccio in acqua*" e "*fuoco in acqua*". L'incantesimo inverso, a sua volta, ha dei corrispondenti locali, ma trasforma un essere elementale in una forma solida non vivente. Per esempio, l'incantesimo inverso nella Dimensione dell'Acqua, è "*carne in ghiaccio*".

Procedure e regole

Armi (nuove)

Danneggiamento di oggetti magici

I "Costruiti"

Invecchiamento

Manufatti di Semi-umani

Punti ferita (massimo di)

Tablette di riferimento

Tesori

A. "Vendita" dei tesori normali

B. Compravendita di oggetti magici

C. Pianificazione e piazzamento dei tesori

Veleni

Velocità

Armi (nuove)

Le nuove armi descritte nel manuale del giocatore possono essere adoperate sia dai personaggi che dai mostri.

I mostri che abitano entro 2 esagoni (cioè circa 80 km) dalle città, sono certamente in grado di procurarsi e di usare ogni specie di arma disponibile ai giocatori!

Tutte le armi sono facoltative e potete decidere di non usarle affatto o di introdurle solo alcune. Leggete attentamente le descrizioni prima di decidere. Tali armi, infatti, hanno effetti insoliti, ma non possono certamente sconvolgere la vostra campagna!

Le note che seguono servono al DM come riferimento. I giocatori devono scoprire le tecniche speciali e gli effetti gradualmente, via via che i personaggi si esercitano e fanno esperienza con le nuove armi.

- Spada bastarda:** se quest'arma viene usata a due mani, non può essere adoperato lo scudo. Non si perde, però, l'iniziativa in modo automatico. L'arma può essere usata dagli halfling o da altri piccoli umanoidi.
- Manganello:** non ha alcun effetto se la vittima indossa un elmetto metallico (compreso in ogni tipo di armatura e corazzata di piastre, di maglia, a scaglie ed a bande) né contro i mostri privi di armatura con CA di 0 o meno (che hanno, cioè, una pelle particolarmente spessa o piastre protettive).
- Cerbottana:** è la più pericolosa delle nuove armi e deve essere quella maggiormente tenuta sotto controllo. Avvertite i giocatori che, se vogliono farne uso, essa sarà automaticamente disponibile anche per i mostri. Non possono essere feriti con la cerbottana i non-morti, né gli altri esseri immuni al veleno. Il dardo si conficca nel loro corpo, tra l'altro, con scarsa penetrazione. Non infligge nessuna ferita e nessun veleno provoca la morte istantanea, se non contro gli esseri di piccole dimensioni. L'uso del veleno come arma non è atto che si possa definire "legale", inoltre, data la pericolosità, il suo uso può essere dichiarato illecito da leggi locali o regionali. In tal caso, nessun personaggio Legale dovrebbe

farne uso (rileggete le note sui veleni contenute in questo stesso capitolo).

- Bolas:** sono efficaci solo contro esseri solidi non certo contro le presenze, i necrospettri, gli esseri eterei né i mostri fatti di acqua (come l'elementale dell'acqua).

Ricordate che se il risultato effettivo (indipendentemente, cioè, dall'applicazione di qualsiasi modifica) è pari a 20, la vittima deve effettuare un Tiro-Salvezza contro raggio della morte, altrimenti resta paralizzata e viene strangolata in 3-8 round. Gli esseri che non respirano (ad esempio i "costruiti") sono ovviamente immuni. Per gli altri tiri per colpire favorevoli, c'è sempre bisogno del Tiro-Salvezza, ma gli effetti sono meno gravi (vedi la tabella sul Manuale del Giocatore).

Se il Tiro-Salvezza è favorevole, la vittima si libera dalle bolas. Può distruggerle in un round se adopera un'arma da taglio, altrimenti le bolas cadono a terra intatte.

- Rele:** si tratta di un'arma prontamente reperibile. Costa poco ma si rovina facilmente. È una delle prime armi dell'uomo primitivo inventata in epoche preistoriche e viene usata dalla maggior parte dei mostri umanoidi, sia per la caccia che come arma difensiva.

È efficace solo contro esseri solidi, non certo contro le presenze, i necrospettri, gli esseri eterei né i mostri fatti di acqua (come l'elementale dell'acqua).

Può essere facilmente danneggiata da ogni arma da taglio (oppure da artigli e morsi), ma è facile ripararla se si dispone di corda e spago. Se danneggiata è priva di utilità e, per ripararla, occorrono da 1 a 3 turni di lavoro indisturbato.

- Frusta:** è un'arma molto nota, ma non altrettanto utile eccetto che come oggetto tattico. Viene spesso usata dai ladri o da altri personaggi che vogliono aiutare un guerriero impegnato direttamente in combattimento, senza correre i rischi della prima linea.

È efficace solo contro esseri solidi. Non può certo strangolare le presenze, i necrospettri, gli esseri eterei né i mostri fatti d'acqua (come l'elementale dell'acqua). È tuttavia in grado di infliggere anche ai detti mostri le normali ferite.

Danneggiamento di oggetti magici

Ogni oggetto può danneggiarsi se non è trattato con cura. Le armi e le armature, però, sono costruite per resistere anche ai più rudi trattamenti.

Il DM deve decidere se e quando un dato oggetto può essere danneggiato a seconda del tipo di oggetto e di attacco e poi effettuare uno speciale tiro per verificarne i danni.

Alcune armi tipo soffio (acido, fuoco, freddo) obbligano sempre a detto controllo. Se il possessore dell'oggetto effettua un favorevole Tiro-Salvezza contro il soffio, il suddetto tiro per i danni può godere di un bonus.

Il controllo deve, inoltre, essere effettuato per le cadute da grande altezza (30 metri o più) così come per le frane, le pozze di acido, ed altri casi

di danni estremi. Le pergamene possono essere danneggiate dal fuoco o anche dall'acqua.

Per eseguire il suddetto controllo, tirate 1d4 (o 1d6 se le probabilità di danneggiamento sono maggiori). Se il risultato è maggiore della forza dell'oggetto (cioè dei bonus ad esso connessi) questo è danneggiato. Agli oggetti privi di bonus, ai fini del controllo può essere attribuito un punteggio. Ad esempio:

Pozioni e Pergamene +1

Bacchette e Bastoni +2

tutti gli oggetti permanenti (Verghe, Anelli, ecc.) +3

Al risultato del dado possono applicarsi varie modifiche. Ad esempio, la modifica per la Destrezza se il personaggio è colpito da una caduta di massi, o quella per la forza se tenta di rompere qualcosa. Nessuna modifica può essere maggiore di +2, mentre non c'è limite a quelle negative (per esempio, se una pozione cade da un tavolo potrebbe rompersi. Applicando al risultato una modifica di -2 in realtà si rompe solo se il risultato è 4).

Gli oggetti possono essere danneggiati, oppure completamente distrutti. Quelli con speciali bonus (a discrezione del DM) possono perdere uno o più punti. Le pozioni, le pergamene e gli anelli possono essere completamente distrutti se il danno è particolarmente grave.

I "Costruiti"

I "costruiti" sono mostri non veramente vivi, ma creati dalla magia. La fabbricazione dei costruiti minori è costosa e questi possono essere colpiti da qualsiasi arma. Tre di essi sono già noti ai giocatori di D&D: le statue animate (D&D Base) e il magen (modulo d'avventura X2).

Il costo dei costruiti maggiori è ancora più elevato, ma essi possono essere colpiti solo da armi magiche, tra essi ricordiamo i gargoyles (base) i golem (expert) ed i drolem (di cui parleremo in questa confezione).

Le regole generali che seguono si applicano a tutti i "costruiti":

- Possono essere creati solo seguendo in modo esatto il necessario procedimento magico, per il quale occorrono libri speciali, volumi, tomi, materiali speciali (che spesso devono essere comprati), alcuni incantesimi e molto tempo. Il periodo esatto dipende dalle dimensioni e dalla potenza del mostro, ma non è mai inferiore ad una settimana e può essere anche maggiore di un anno.
- Le loro ferite non si rimarginano in modo naturale. Occorre curarli con la magia.
- Dal momento che non sono veramente vivi, sono immuni ai veleni ed agli effetti mentali (charme, sonno, illusioni ecc.).
- Non si riproducono. Non possono quindi esistere, per esempio, dei cuccioli di gargoyle!

Se così decide, il DM può introdurre tesori speciali (per esempio un libro per la creazione di gargoyle). I giocatori troveranno utili tali mo-

stri, come guardie particolari dei loro castelli, dei loro possedimenti e dei loro tesori più preziosi.

Invecchiamento

Nel mondo di D&D le malattie, la cecità e gli altri acciacchi possono essere facilmente curati dagli incantesimi dei chierici. Inoltre gli incantesimi *Resurrezione* e *Resurrezione integrale* sembrano conferire ai personaggi una sorta di immortalità, ma ciò non è del tutto vero. L'età dei personaggi è un elemento delicato del gioco e quando questi giungono al termine dell'esistenza naturale, pur se lunga, non hanno più effetto i mezzi magici per prolungare la vita o restaurarla. Perfino un incantesimo di *Resurrezione* a quel punto non potrebbe riportare alla vita per più di 1-10 giorni. A seconda della razza consigliamo di applicare le seguenti età massime:

Umani	100	(95 + 2d12)
Halfling	200	(190 + 2d20)
Nani	400	(375 + d%)
Elfi	800	(750 + 2d%)

Il DM può modificare tali massimi tirando i dadi sopra indicati, per individui particolari.

La *pozione di longevità* fa ringiovanire di 10 anni, ma il DM può limitarne l'uso. Per esempio, potrebbe decidere che detta pozione abbia effetto solo sull'invecchiamento non materiale (quale quello provocato dalle anime perse) e che ogni essere vivente possa berne solo 5 nel corso della sua vita, risultando inefficaci le successive. Ogni pozione, inoltre, deve avere alcune probabilità che funzionino al contrario, invecchiando il personaggio di 10 anni. L'unico espediente magico per allungare in modo considerevole la vita sono gli incantesimi *Desideri*. Sugeriamo di far derivare da essi gli stessi effetti della pozione di longevità, ma senza le restrizioni indicate. Chi giunge al termine di un'esistenza lunga, eccitante e piena di soddisfazioni è probabilmente incline ad accettare anche con gioia l'eterno riposo. I veri Immortali, i potentissimi Signori delle Dimensioni Esterne, non vedono affatto di buon occhio (anzi osteggiano apertamente) quei personaggi che tentino di prolungare la vita mortale in modo eccessivo. Qualora la cosa si renda necessaria, essi intervengono di persona per assicurarsi che il destino finale di ogni mortale resti, come sempre, la morte.

I manufatti dei semi umani

Le regole che seguono riguardano solo il DM ed i PNG. Nessun personaggio giocante, infatti, può prendere parte alla costruzione di questi oggetti, famosi ed incredibilmente rari. In ogni campagna potete piazzarne uno o due, in ogni caso devono esistere davvero pochi. Ognuno di essi richiede secoli di lavoro e deve essere trattato con venerazione e rispetto dal Clan semi umano che lo custodisce.

Le ricompense per chi recupera uno di tali og-

getti perduto o rubato sono indicate nelle descrizioni delle rispettive classi di personaggi.

Nani: usando la *Fucina del Potere*, il Custode, il Capo del Clan e molti altri fabbri (tutti del massimo livello) possono lavorare, tutti insieme, per creare la *Lente dei Nani*, una lamina d'oro puro, battuta con delicatezza in modo da renderla sottile come un foglio di carta. Il lavoro è lunghissimo poiché occorre procedere con lentezza ed attenzione e viene completato in molti secoli (in media occorrono da 800 a 1000 anni). La Lente una volta completata, si presenta come un disco di 3 metri di diametro, che viene montato sopra un cerchio di pure gemme ed usata esclusivamente per fabbricare l'*Olio delle tenebre*.

La Lente, infatti, concentra e distilla l'essenza delle tenebre traendo da esse un olio. Può crearsene 30 grammi all'anno ma solo se in tale periodo essa viene lasciata completamente al buio. Basta una qualsiasi luce per rovinare l'intero procedimento. L'Olio delle tenebre, a sua volta, viene utilizzato per costruire le *Navi di pietra*, imbarcazioni fatte di roccia, famose ma rarissime, magiche e favolose. Si pensi che possono spostarsi attraverso la solida roccia come gli uccelli nel cielo. Per costruirne una occorrono 300 grammi di Olio. Ogni Nave di pietra può trasportare fino a 10 nani.

Sia la *Lente* che l'*Olio* non possono essere creati in altro modo, magico o non magico e neppure da un incantesimo di *Realizzazione di un desiderio*. Con la *Fucina del Potere*, inoltre, i nani possono costruire numerosi altri oggetti magici (martelli, scudi, armature ed altri oggetti tipici dei nani). Per essi, tempo e costo di produzione vengono stabiliti dal DM.

Elfi: usando l'*Albero della Vita*, il Custode dell'Albero, il Capo del Clan e molti altri aiutanti (tutti del massimo livello), possono creare le famose, ma altrettanto rare *Navi di Luce* col seguente procedimento.

Il Custode dell'Albero sottrae ogni mese all'Albero della Vita, 30 grammi di linfa e la distilla ottenendo una sola goccia di liquido dorato. La linfa deve essere sottratta con estrema cura per non danneggiare l'albero (e non ridurre o addirittura escludere del tutto, i suoi speciali poteri). Con l'ausilio del Capo del Clan e degli aiutanti, i rami dell'Albero vengono curati in modo da produrre ogni anno, pochissime foglioline sottili quanto un foglio di carta. La linfa distillata viene mescolata con le magiche venature delle foglie, creando così l'*Olio della Luce*, essenza distillata dalla luce stessa. Col suddetto procedimento si possono creare solo 30 grammi di Olio all'anno.

Con altre foglie perfette, accuratamente compresse, viene costruito lo scafo della *Nave di Luce* sul quale vengono pronunciati alcuni incantesimi (noti solo al Custode dell'Albero). Nel momento propizio, l'Olio viene versato sullo scafo e viene pronunciato l'incantesimo finale. A questo punto, se tutto è stato eseguito a dovere, la *Nave di Luce* è completa e può volare per 108 metri per turno, finché resta esposta ai raggi del sole

(che ne è il "motore"). Per costruirne una occorrono 300 grammi di olio. Ogni Nave di Luce può trasportare fino a 10 elfi.

L'olio non può essere creato in nessun altro modo, magico o non magico e neppure da un incantesimo di *Realizzazione di un desiderio*.

Con l'Albero della Vita, inoltre, gli elfi possono costruire numerosi altri oggetti magici (archi, frecce, spade ed altri oggetti tipici degli elfi). Per essi, tempo e costo di produzione vengono stabiliti dal DM.

Halfling: il *Crogiolo della Fiamma Nera* è una piramide a quattro lati (come il dado a 4 facce), fatta di legno raro con una base solida, un foro triangolare in ogni lato ed uno stranissimo fuoco all'interno: la *Fiamma Nera*. Essa è l'esatto contrario di una fiamma normale. È nera, emana freddo e tenebre e proietta ombre guizzanti e luminose. La fiamma può bruciare qualsiasi cosa normalmente ininfiammabile, ma non le cose infiammabili (compreso il contenitore di legno). Può essere usata per accendere una torcia senza consumarla, ed infligge danni da freddo nello stesso modo del fuoco (ma in forma opposta). Infine, la *Fiamma Nera* può ricostruire un corpo dalle ceneri, ma non può riportare in vita le vittime incenerite. Il Custode della Fiamma, con l'aiuto del Capo del Clan e di numerosi sceriffi halfling, può utilizzare il *Crogiolo* e la *Fiamma*, per costruire la *Ragnatela delle Ombre*. Di quando in quando, ma in ogni caso molto raramente e per breve tempo, le strane ombre proiettate dalla *Fiamma Nera*, hanno una vera e propria consistenza fisica. Se vengono raccolte o poste immediatamente nel Crogiolo, possono essere immagazzinate. Quando ne sono state raccolte a sufficienza (procedimento che richiede più di 200 anni) il Custode, per mezzo di antiche formule segrete, tesse la *Ragnatela delle Ombre*, una rete di 3 m quadrati di sottilissimi fili intrecciati. Non può essere vista in nessun modo (compresa la magia) se non tra le ombre o sotto la luce lunare; il Custode stesso si preoccupa di conservarla ed immagazzinarla con cura. La *Ragnatela* ha una sola funzione: catturare la luce lunare. Quando il Custode o il Capo del Clan la tengono esposta per tutta la notte, alla luce della luna piena, intonando un cantico di cui solo loro sono a conoscenza, la *ragnatela* cattura la luce lunare e la distilla in una singola goccia di liquido argentato, l'*Olio della Luce Lunare*, che viene raccolto ed immagazzinato in luoghi oscuri, nascosti alla luce del sole. Per produrre l'effetto magico ne occorrono 30 grammi (per raccogliere i quali occorrono dai 7 ai 10 anni) col quale vengono imbevuti tessuti speciali (spesso usati per costruire vele o aquiloni). Gli oggetti trattati con l'Olio hanno la capacità di volare, propulsi dalla luce della luna, alla velocità di 108 metri per turno.

Col *Crogiolo della Fiamma Nera*, infine, gli halfling possono costruire numerosi altri oggetti magici (pugnali, fionde, spade, ed altri oggetti tipici degli halfling). Per essi, tempo e costo di produzione vengono stabiliti dal DM.

(XP in migliaia di punti)

TABELLA DEI TIRI PER COLPIRE: SEMI - UMANI

Livello di combattimento	Nani	Elfi	Halfling	Classe dell'Armatura del Bersaglio											
				9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
A			120*	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
B			300	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
C	660*	600*	600	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
D	800	850	900	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
E	1000	1100	1200	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
F	1200	1350	1500	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
G	1400	1600	1800	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
H	1600	1850	2100	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I	1800	2100	2400	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
J	2000	2350	2700	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
K	2200	2600	3000(a)	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
L	2400	2850		2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
M	2600	3100(b)		2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5

Livello di combattimento	Nani	Elfi	Halfling	Classe dell'Armatura del Bersaglio											
				-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	
A			120*	18	19	20	20	20	20	20	20	21	22	23	24
B			300	17	18	19	20	20	20	20	20	20	21	22	23
C	660*	600*	600	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	21	22
D	800	850	900	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	21
E	1000	1100	1200	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20
F	1200	1350	1500	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
G	1400	1600	1800	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
H	1600	1850	2100	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
I	1800	2100	2400	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
J	2000	2350	2700	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
K	2200	2600	3000(a)	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
L	2400	2850		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
M	2600	3100(b)		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

* XP dopo il raggiungimento del livello più alto

(a) Come un guerriero 22-24, un Chierico 29-32 o un Mago 36

(b) Come un guerriero 25-27 o un Chierico 33-35

TABELLA DEI TIRI PER COLPIRE: UMANI

Maghi	Classe e Livello		Classe dell'Armatura del Bersaglio											
	Chierici/Ladri	Guerrieri	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
	Uomo comune		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
1-5	1-4	1-3	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
6-10	5-8	4-6	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
11-15	9-12	7-9	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
16-20	13-16	10-12	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
21-25	17-20	13-15	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	21-24	16-18	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	25-28	19-21	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
		22-24	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
		25-27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5

Maghi	Chierici/Ladri	Guerrieri	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13
	Uomo comune		20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
1-5	1-4	1-3	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
6-10	5-8	4-6	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
11-15	9-12	7-9	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
16-20	13-16	10-12	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
21-25	17-20	13-15	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
	21-24	16-18	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
	25-28	19-21	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		22-24	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
		25-27	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

Tabelle

TABELLA DEI TIRI PER COLPIRE DEI MOSTRI (1d20)

Dadi vita del mostro	Classe dell'armatura del bersaglio														
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
Fino a 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
da 1+ a 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
da 2+ a 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
da 3+ a 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
da 4+ a 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
da 5+ a 6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
da 6+ a 7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
da 7+ a 8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
da 8+ a 9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
da 9+ a 11	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
da 11+ a 13	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
da 13+ a 15	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
da 15+ a 17	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
da 17+ a 19	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
da 19+ a 21	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
da 21+ a 23	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
da 23+ a 25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
da 25+ a 27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
da 27+ a 29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
da 29+ a 31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
da 31+ a 33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4
da 33+ a 35	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
35+ e oltre	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Dadi vita del mostro	Classe dell'armatura del bersaglio														
	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20
Fino a 1	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31
da 1+ a 2	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30
da 2+ a 3	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30
da 3+ a 4	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30
da 4+ a 5	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30
da 5+ a 6	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
da 6+ a 7	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
da 7+ a 8	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
da 8+ a 9	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27
da 9+ a 11	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
da 11+ a 13	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
da 13+ a 15	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
da 15+ a 17	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23
da 17+ a 19	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
da 19+ a 21	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21
da 21+ a 23	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21
da 23+ a 25	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	21
da 25+ a 27	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	21
da 27+ a 29	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
da 29+ a 31	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
da 31+ a 33	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
da 33+ a 35	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
35+ e oltre	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

TIRI-SALVEZZA

Classe del PG	Raggio della morte/veleno	Bacchette magiche	Paralisi o pietrificazione	Soffio del drago	Incantesimi/verghe/bastoni magici
Chierici					
1-4	11	12	14	16	15
5-8	9	10	12	14	13
9-12	7	8	10	12	11
13-16	6	7	8	10	9
17-20	5	6	6	8	7
21-24	4	5	5	6	5
25-28	3	4	4	4	4
29-32	2	3	3	3	3
33-36	2	2	2	2	2
Guerrieri					
Uomo-comune	14	15	16	17	17
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	11	12
10-12	6	7	8	9	10
13-15	6	6	7	8	9
16-18	5	6	6	7	8
19-21	5	5	6	6	7
22-24	4	5	5	5	6
25-27	4	4	5	4	5
28-30	3	4	4	3	4
31-33	3	3	3	2	3
34-36	2	2	2	2	2
Maghi					
1-5	13	14	13	16	15
6-10	11	12	11	14	12
11-15	9	10	9	12	9
16-20	7	8	7	10	6
21-24	5	6	5	8	4
25-28	4	4	4	6	3
29-32	3	3	3	4	2
33-36	2	2	2	2	2
Ladri					
1-4	13	14	13	16	15
5-8	11	12	11	14	13
9-12	9	10	9	12	11
13-16	7	8	7	10	9
17-20	5	6	5	8	7
21-24	4	5	4	6	5
25-28	3	4	3	4	4
29-32	2	3	2	3	3
33-36	2	2	2	2	2
Nani					
1-3	8	9	10	13	12
4-6	6	7	8	10	9
7-9	4	5	6	7	6
10-12	2	3	4	4	3
Elfi					
1-3	12	13	13	15	15
4-6	8	10	10	11	11
7-9	4	7	7	7	7
10	2	4	4	3	3
Halfling					
1-3	8	9	10	13	12
4-6	5	6	7	9	8
7-8	2	3	4	5	4

Punti ferita (massimo di)

La quantità massima di punti ferita per i personaggi umani è pari al risultato di 9 dadi-vita più i bonus derivanti dalla costituzione, più l'aumento dei punti ferita connesso all'incremento del livello d'esperienza. Supponendo una Costituzione di 18 punti e il risultato massimo dei Dadi-Vita, questi totali sono:

PUNTI FERITA MAX

	Tiri di dado	Bonus	PF Max		
			L15	L25	L36
Chierici	54	27	87	97	108
Guerrieri	72	27	111	131	153
Maghi	36	27	69	79	90
Ladri	36	27	75	95	117

Per i semi umani, inoltre, i punti ferita sono limitati dal livello massimo, cui sono soggetti (halfling 8°, elfi 10°, nani 12°). Gli halfling e gli elfi tirano 1d6 per livello, in nani 1d8. Quindi con una Costituzione di 18, la quantità massima di punti ferita per i massimi livelli d'esperienza è:

	Tiri di dado	Bonus	L 10-12	Totale max
Nani	72	27	+9	108
Elfi	54	27	+2	83
Halfling	48	24	-	72

Si noti che un halfling può avere circa la metà dei punti ferita di un guerriero, che un nano ne può avere quanti un chierico di 36° livello e che maghi ed elfi, al massimo livello, ne hanno quasi lo stesso ammontare.

Tesori

A. Vendita dei tesori normali

1. **Gioielli e pietre preziose:** al termine di ogni avventura i personaggi guadagnano Punti Esperienza in base al valore attuale di tutti i tesori che hanno scoperto e dei quali si sono impossessati. Comunque, al momento della vendita, gioielli e pietre preziose possono perdere un po' del loro valore. Gioielli e pietre preziose, infatti, sono facilmente trasportabili, ma non è altrettanto facile convertirli in denaro. La maggior parte degli specialisti e dei mercenari accettano pietre preziose in pagamento, ma, se il valore delle pietre è superiore a quanto loro dovuto, sono restii a restituire il di più. Inoltre non sono disposti ad accettare gioielli poiché si deteriorano facilmente. Per la maggior parte delle spese (ad esempio, per l'acquisto dell'equipaggiamento comune, per i costi delle costruzioni ecc.) c'è, quindi, bisogno di denaro.

I gioielli possono essere scomposti negli elementi costitutivi (pietre, metalli ecc.), ma comunque conserverebbero più valore della somma di tali elementi. Quindi con tale barbaro sistema, spesso si perde anche la metà del loro valore.

In ogni città e paese c'è almeno un mercante (gioielliere, agente di cambio, collezionista di rarità o perfino il tesoriere della città), disposto a



cambiare pietre preziose e gioielli con denaro e spesso anche viceversa. Per le pietre preziose, con tale sistema, si perde dall'1 al 5% del valore. Per i gioielli, più difficili da vendere, la perdita è maggiore (dal 2 a 12%). Nei piccoli paesi c'è minore disponibilità di contante e può essere addirittura impossibile vendere gli oggetti di maggior valore. Come regola generale, si tenga presente che in ogni centro abitato il valore totale delle pietre preziose e dei gioielli convertibili in denaro (in monete d'oro) non può essere maggiore della popolazione (per esempio in una città di 10000 abitanti si possono vendere oggetti preziosi fino al valore massimo di 10000 MO).

I mercanti possono sempre rifiutare l'acquisto di un oggetto per i più svariati motivi (mancanza di denaro contante, sospetto che si tratti di merci rubate o di origini magiche e così via). Se i mercanti rifiutano l'acquisto, si può cercare di venderli ad un ricco privato. Questi però, non senza aver prima consultato un esperto stimatore, offre una cifra inferiore al valore dell'oggetto, dal 20 all'80% (2d4 x 10) del valore complessivo.

2. Tesori speciali (non magici): a differenza di quanto accade per le pietre preziose ed i gioielli, per i tesori speciali (pellicce, spezie ed erbe aromatiche, lavori in legno, armi ed armature, mercanzie, avorio, vino e birra, tessuti, sculture ed oggetti artistici) i PX vengono attribuiti solo dopo che questi sono stati venduti. I prezzi indicati sono quelli correnti nei luoghi in cui di tali oggetti si fa commercio. Non possono essere più alti, tranne dove detti oggetti siano rari. Possono invece essere inferiori quando si tratti di cose disponibili in gran quantità.

B. Compravendita di oggetti magici

Quando, nel corso del gioco, i personaggi trovano un oggetto magico che non possono o non vogliono usare, possono tentare di venderlo per ricavare denaro.

Ciò obbliga il DM a due scelte ben precise: se un dato oggetto magico possa essere venduto o

comprato e dove ciò possa accadere. In un mondo impregnato di magia, tale mercato deve pur esistere in qualche forma, ma esiste sempre il pericolo che sfugga al controllo, ed inoltre molti oggetti sono maledetti o altrimenti pericolosi. Si possono usare incantesimi per creare dei "falsi" (ad esempio un *luce magica* pronunciato su di una spada o una pietra preziosa). Ogni genere di scambio avente per oggetto qualcosa di magico, quindi, dovrebbe essere sottoposto ad una qualche forma di controllo della qualità e di stima del valore e di certificazioni dell'autorità, per essere certi che si tratti di un oggetto commerciabile e non rubato. È infine necessaria una sorta di protezione: un potente mago non dovrebbe poter entrare in un negozio di oggetti magici e rubare a suo piacimento!

Quindi, il luogo in cui è consigliato tenere tali specie di scambi è la locale Corporazione dei Maghi. Il "negozio" deve essere rivestito di piombo (che blocca la maggior parte degli effetti magici) e sorvegliato per mezzo di numerose trappole magiche. Una serie di apprendisti, inoltre, controlla costantemente l'ingresso di eventuali visitatori magici (magari trasformati magicamente e non individuabili), effetti di incantesimi, cose invisibili e così via. Al minimo tentativo di furto, poi, appare automaticamente un *segugio invisibile*. Potete progettare tale luogo nel modo più sicuro che volete. Cercate di prevedere i possibili tentativi di inganno e di furto e create le opportune contromisure. Dovete decidere anche i prezzi offerti per gli oggetti magici ed i rispettivi prezzi di vendita. Per molti oggetti la vendita sarà in certi casi proibita: ad esempio, non sarà certamente venduta ad un caotico una potente bacchetta. Potete stabilire che gli oggetti più potenti siano venduti solo a personaggi di alto livello. La chiesa acquista sicuramente tutti i *Bastoni guaritori* disponibili sul mercato. I governanti sono sempre interessati all'acquisto di pozioni, pergamene ed altri oggetti che possano essere usati da personaggi di ogni classe. Gli oggetti magici sono, in ogni caso, estremamente ra-

ri e, conseguentemente, molto richiesti. Le pozioni sono gli oggetti magici più facilmente preparabili e più presenti sul mercato. I loro prezzi, quindi, sono inflazionati. Quella di *guarigione* è la più richiesta dagli avventurieri.

Per la vendita e l'acquisto di oggetti magici, consigliamo di applicare i seguenti prezzi adatti ai personaggi di alto livello e praticati nelle maggiori città. In quelle più piccole, invece, sono disponibili in minor quantità ed a prezzi generalmente più alti. Gli oggetti non compresi nella lista non dovrebbero mai essere venduti. Si noti che questi sono i prezzi che devono essere pagati dai PG per l'acquisto di oggetti magici, non quelli offerti loro quando hanno intenzione di venderli.

PREZZI INDICATIVI DEGLI OGGETTI MAGICI

Armatura	da 10000 a 150000 MO
Oggetti vari	da 5000 a 750000 MO
Armi varie	da 5000 a 250000 MO
Proietti	da 1000 a 50000 MO
Armi da lancio	da 10000 a 250000 MO
Pozioni	da 1000 a 10000 MO
Anelli	da 10000 a 250000 MO
Verghe	da 25000 a 500000 MO
Pergamene	da 5000 a 75000 MO
Scudi	da 5000 a 100000 MO
Bastoni	da 15000 a 300000 MO
Spade	da 5000 a 500000 MO
Bacchette	da 5000 a 150000 MO

Il problema più difficile, però, è stabilire i prezzi da offrire agli avventurieri che vogliono vendere i loro oggetti magici. Il valore da offrire, rispetto a quello indicato in tabella, deve essere inferiore di una cifra variabile dal 10 al 30% a causa delle tasse, delle spese di gestione del negozio, del più basso valore dell'usato e del costo di identificazione degli oggetti. La detrazione dal valore può variare, in più o in meno, del 5% per ogni punto di modifica inerente al carisma del personaggio.

Per esempio, un personaggio con carisma pari a 17 punti (il quale beneficia, quindi, di un bonus di +2) potrebbe "mercanteggiare" fino al punto di strappare un buon 10% in più. La trattativa può essere presunta, oppure realmente giocata. Potete, inoltre, dar vita ad un corpo di leggi, sancite dalle autorità locali e dalle corporazioni che vietino il commercio di oggetti magici se non con le persone e gli uffici appositamente autorizzati. Ricordate che questi sono solo spunti, ma qualunque sistema vogliate adottare, cercate di essere realisti. Potete creare un listino dei prezzi di vendita (se l'oggetto è reperibile) e di acquisto. Oppure addirittura fare annunci economici, offrendo ricompense per il ritrovamento di certi oggetti: un ottimo spunto per una o più avventure!

Punti esperienza: potete decidere di attribuire PX per le cifre ottenute dalla vendita di oggetti magici. Curate, però, di mantenere l'equilibrio del gioco, per impedire che oggetti estremamente

costosi possano far ottenere ai personaggi ingenti quantitativi di PX con la loro semplice vendita. Qualsiasi sistema decidiate di adottare, curatene i dettagli. È infatti possibile che gli oggetti magici siano venduti a personaggi (PG o PNG) disposti a pagare molto, molto di più del prezzo fissato dalle corporazioni.

C. Pianificazione e piazzamento dei tesori

Quando il gioco è arrivato a questi livelli, lo scopo principale degli avventurieri non dovrebbe essere quello di accumulare MO. Per i personaggi a livello companion dovrebbero essere più appetibili le pietre preziose, i gioielli, gli oggetti magici ed altri tesori speciali. Se conviene possono anche impossessarsi di denaro contante, ma è molto pesante e non vale certo più del suo peso, a differenza degli altri tesori.

Per progredire soltanto del 10% verso il successivo livello di esperienza, ogni personaggio ha bisogno di qualcosa come 10000 o 15000 punti esperienza. Considerando un ingombro massimo di 2400 monete, anche il platino ripaga appena gli sforzi. Lo scopo principale diventano, quindi, i tesori più preziosi e poco ingombranti: gioielli, pietre preziose e tesori "speciali".

Il DM deve avere presente i bisogni dei personaggi, senza rendere loro le cose troppo facili: essi troveranno in ogni caso, enormi quantità di monete, ma si possono modificare i tesori custoditi nelle tane dei mostri, sostituendo le monete, eccessivamente ingombranti, con pietre e gioielli di pari valore. I giocatori potrebbero, altrimenti, annoiarsi, se per progredire di un livello ci volessero mesi e mesi di tempo reale. I personaggi più esperti hanno bisogno di tesori ingenti, oltre che, naturalmente, di mostri di potenza adeguata.

Pre-calcolo dei tesori: nella preparazione delle avventure, non c'è bisogno di prestabilire l'esatto ammontare di ogni tesoro. Un semplice calcolo indicativo, però, è pur sempre necessario. Stabilito che, in media, per progredire di un livello occorrono 125000 PX e che alle avventure partecipano mediamente 4 personaggi (tutti di livello compreso tra il 12° ed il 25°), ai quali volete dare la possibilità di guadagnare un livello d'esperienza ogni 5 avventure portate a termine con successo, avranno bisogno di circa 500000 PX. Devono guadagnare 1/5 (100000) combattendo e sconfiggendo i mostri ed un altro ottavo (1/8 = 62500) per il raggiungimento dello scopo ed il loro modo di agire. Restano 337500 PX, che devono essere attribuiti sotto forma di tesori. Dividete 337500 PX per il numero di avventure (5) e trovate così che ogni avventura, se giocata in modo appropriato, deve portare loro 55000 MO di tesori.

Cinque avventure per guadagnare un livello di esperienza è un'ottima media. A tale ritmo le progressioni di livello non sono troppo facili (e si evita, di conseguenza, la noia), né troppo difficili e frustranti. Per ulteriori informazioni si rinvia alla "Preparazione delle Avventure" a pag. 2.

Veleni

I veleni sono estremamente pericolosi. Qualora se ne consenta l'uso ai personaggi, si dovrebbe permettere altrettanto ai mostri... ed i mostri sono molto più numerosi dei personaggi.

La forma più comune di veleno è la pozione. Quando la si usa per avvelenare i dardi della cabbottana (manuale del giocatore pag. ...) si hanno certi effetti che consigliamo di considerare come i massimi possibili anche quando si avvelenano altre armi.

Potete, inoltre, fabbricarvi dei veleni di minore potenza, ai quali manca la forza di uccidere, ma capaci di paralizzare, intossicare, addormentare e/o infliggere ferite leggere.

Molti vegetali sono velenosi in modo limitato. Spremendone o cuocendone le foglie si ottengono veleni con cui trattare le armi. La fabbricazione dei veleni, però, non è arte a tutti nota, ed è facile commettere errori (fino a causare l'avvelenamento accidentale dello stesso fabbricante). I mostri velenosi producono il veleno con sacche o ghiandole che fanno parte del loro corpo; dopo averli uccisi, è così possibile fare uso delle loro secrezioni velenose. Per far ciò, con l'avvertenza che si tratta di un procedimento pericoloso, osservate le seguenti regole: il veleno resta pienamente efficace solo fin quando resta nel corpo dell'essere. Una volta esposto all'aria, diventa inutilizzabile nel giro di 1-10 round. Solo le pozioni di veleno, appositamente preparate, possono durare più a lungo. Perfino le ghiandole velenifere intatte (cosa ben rara dopo un combattimento!) sono utilizzabili solo per 1-10 round per ogni dado-vita del mostro. I veleni non preparati (cioè non trasformati in pozioni) perdono efficacia dopo 1-10 round da quando le armi ne sono state imbevute.

La sostanza velenosa secreta al contatto da alcune specie di non-morti (ad esempio gli Spiriti di cui si parla in questa confezione) non può essere raccolta, né usata. In ogni caso, infine, ricorrere ai veleni è cosa malvagia e può dar luogo a problemi di allineamento morale. Le leggi locali e regionali possono inoltre punire gli avvelenatori.

Velocità

Esistono molti sistemi magici per accrescere la velocità di movimento e la rapidità di combattimento. In tali situazioni si applicano le seguenti regole:

1. La differenza di velocità è ininfluente sui Tiri Salvezza.
2. Ad ogni cambio di velocità è connesso un bonus di +2 ai Tiri per Colpire. Un personaggio sottoposto all'incantesimo *velocità* che beva una *pozione della velocità*, ha un bonus di +4 ai Tiri per Colpire contro gli avversari che procedono a velocità normale e di +2 contro quelli a loro volta sottoposti al suddetto incantesimo.
3. Il primo aumento di velocità è ininfluente

sulla Classe dell'Armatura. Il secondo, invece, la fa migliorare di 2 punti. Quindi se un guerriero indossa un'armatura ed è dotato di scudo (CA pari a 2) e viene doppiamente "velocizzato" (con la pozione e l'incantesimo anzidetti) ha una CA pari a "0".

4. Gli aumenti di velocità sono ininfluenti su bacchette, bastoni, verghe, incantesimi ed altri effetti magici. Per quanto concerne in particolare, gli incantesimi, il tempo necessario per pronunciarli risulta invariato.
5. È possibile cumulare (al massimo) due effetti velocizzanti. Per esempio, se un personaggio è sottoposto all'incantesimo *velocità* e beve la *pozione della velocità*, la sua velocità si quadruplica (infatti raddoppia una volta per l'incantesimo ed una seconda volta per la pozione). La velocità non può essere ulteriormente incrementata. Insieme alla velocità, raddoppia (una o due volte) il numero degli attacchi per round.
6. Ogni mezzo è efficace una sola volta. Identici procedimenti per aumentare la velocità non danno luogo ad effetti cumulativi. Se la velocità del personaggio è stata raddoppiata con l'incantesimo *velocità*, è del tutto inefficace un eventuale secondo incantesimo della stessa specie.
7. Il DM, se vuole, può aggiungere altre restrizioni. Per esempio, possono esserci problemi di comunicazione tra un personaggio che si muove a velocità quadrupla ed altri che si muovono a velocità normale.

La velocità è una componente importantissima dei combattimenti. Se gli incrementi di velocità rendono ai personaggi troppo facile il superamento degli scontri inseriti nella vostra campagna, dovete introdurre le limitazioni necessarie per rendere il gioco bilanciato e divertente.

Questo capitolo contiene la descrizione di numerosi mostri, da aggiungere a quelli del D&D Base ed Expert.

Eccettuata la "Immunità agli incantesimi" (vedi sotto), i termini usati sono stati spiegati in tali confezioni. Il capitolo è diviso in due parti:

Parte 1: con i mostri della Prima Dimensione

Parte 2: con i mostri che abitano nelle altre dimensioni (Eterea e degli Elementali), o che di esse sono originari. Tali creature possono essere incontrate nella Prima Dimensione soltanto in situazioni particolarissime (quando evocati in modo speciale, o costretti a particolari servizi, ecc.); sono, infatti, pressoché esclusivi delle avventure extradimensionali.

Attacchi speciali

Charme, Risucchio di energia, paralisi e veleno sono descritti nel manuale del DM del D&D Base (a pag. 28). **Carica, Ferite continue, Pietrificazione, Inghiottire, attaccare in picchiata e Travolgere**, sono descritti nel manuale Expert (a pag. 48).

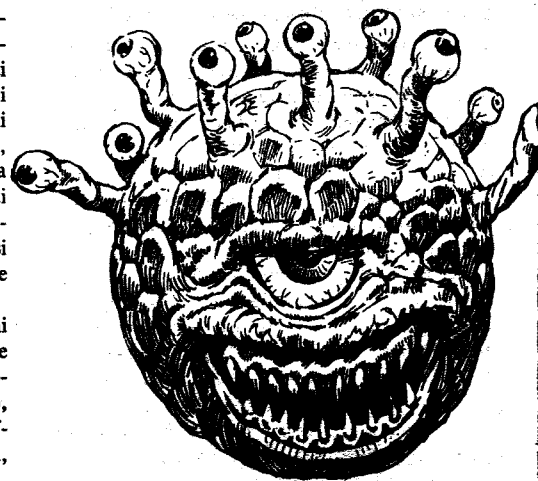
I **danni acidi** sono causati dagli attacchi col **soffio dei draghi neri**, delle melme vischiose e da altri mostri. A pagina (21) è descritto un metodo

alternativo per stabilire i danni provocati dall'acido agli oggetti magici. Gli oggetti normali, invece vengono distrutti se la vittima dell'attacco acido non effettua un favorevole Tiro-Salvezza contro soffio del drago.

Difese speciali

L'immunità agli incantesimi assume varie forme. I non-morti sono immuni a tutti gli incantesimi tipo *charm*, *sonno* e *Blocca mostri*. Molti mostri che fanno uso del fuoco, sono immuni agli incantesimi che producono fuoco. Alcuni dei mostri più potenti possono essere immuni, oltre che ad un tipo specifico di incantesimo, a tutti quelli di basso livello (ad esempio: a tutti quelli di 1° e di 2° livello). Quando è fatta menzione dell'immunità agli incantesimi, essa si estende a tutti gli effetti magici simili, anche se prodotti da mostri o da oggetti.

Per esempio, l'immunità a tutti gli incantesimi dei primi 3 livelli, conferisce l'immunità anche alle *palle di fuoco* (incantesimo di 3° livello) prodotte da bacchette e bastoni. Il soffio del drago, però, è un'abilità naturale dei draghi, non un effetto magico e non è compreso nelle immunità, salvo sia diversamente indicato.



Elenco dei mostri Parte 1:

Prima dimensione

Da Anime Perse a Uomo Scorpione

Anima persa**

	<i>Banshee</i>	<i>Sudario</i>	<i>Poltergeist</i>
Classe dell'armatura:	—3	—2	—1
Dadi-vita:	13****	14****	12****
Movimento:	18 (6) metri	27 (9) metri	18 (6) metri
Attacchi:	1 tocco/1 sguardo	1 tocco/1 sguardo	2 oggetti
Ferite:	Invecchiamento e paralisi	Invecchiamento e paralisi	Invecchiamento (vedi sotto)
N° di mostri:	1 (1)	1 (1)	1-4 (0)
Tiro-Salvezza:	(vedi sotto)	(vedi sotto)	(vedi sotto)
Morale:	9	10	11
Tipo di tesori:	E, N, O	E, N, O	E, N, O
Allineamento:	Caotico	Qualunque	Caotico
Valori in PX:	5150	5150	4300

Legenda per il DM:

Attacchi: rete ectoplasmatica. Sguardo (paralisi). Invecchiamento conseguente all'attacco.

Difese: sono immuni a tutti gli incantesimi, tranne quelli che colpiscono il male. Vengono feriti solo da armi magiche (almeno +2). Tiro-Salvezza quando vengono scacciati dalla magia.

Le Anime perse sono anime non-morte di creature (di solito umane) private del giusto ed eterno riposo. Spesso le si può incontrare nei pressi del luogo dove è deceduto il loro corpo mortale: una

palude, una vecchia foresta, un dungeon, ecc. Evitano la luce del giorno e le luci magiche, ma non ne sono danneggiate.

Le Anime perse possono essere ferite solo da armi magiche (almeno +2). Sono immuni a tutti gli incantesimi, tranne quelli che colpiscono il male. Ogni Anima persa ha la sua specifica forma di attacco, come indicato nelle descrizioni. Le Anime perse non feriscono in modo normale ma causano invece l'invecchiamento con i loro colpi psichici. Ognuna di loro, anche quando impegnata in altre cose, può creare una rete ectoplasmatica ed insieme agli attacchi psichici e spe-

ciali possono colpire con lo sguardo. Se vengono gravemente minacciate (o falliscono il controllo del morale), scappano nella Dimensione Eterea e non ritornano che dopo 1-8 giorni. Possono entrare nell'Eterea solo 3 volte al giorno, ma ne possono uscire quando vogliono.

Rete: quando viene incontrata per la prima volta, l'Anima persa comincia ad emettere un ectoplasma dall'aspetto di viticci ingarbugliati che, lentamente, formano una rete. All'inizio la rete è solo un effetto ottico e non ostacola il movimento né del mostro, né altrui. Dopo il 3° round, però, la rete è completa e circonda l'Anima persa ad una distanza di 3 metri, spostandosi con essa. Ogni essere vivente che venga a trovarsi dentro la rete ectoplasmatica completata deve effettuare un Tiro-Salvezza contro incantesimi, altrimenti viene confinato nella Dimensione Eterea (in cui esiste la rete stessa). L'anima persa si riserva di attaccarlo quando farà ritorno nell'Eterea ed il malcapitato può essere liberato dalla rete e riportato nella Prima Dimensione solo con oggetti o incantesimi speciali.

Sguardo: ha una portata di 18 metri e può essere usato una volta per round (contro una sola vittima), oltre alle altre forme di attacco. La vittima deve effettuare un Tiro-Salvezza contro incantesimi o restare paralizzata per 2-8 round. L'Anima persa spesso ignora i nemici paralizzati

e concentra i suoi attacchi contro coloro che sono ancora attivi, fin quando non restano che vittime impotenti.

Invecchiamento: ogni tocco dell'Anima persa invecchia la vittima di 10-40 anni. Gli elfi possono ignorare tali effetti per i primi 200 anni di invecchiamento. I nani per i primi 50 e gli halfling per i primi 20. Oltre tali limiti, ogni 10 anni di invecchiamento, la vittima perde 1 punto di costituzione. Dette perdite sono permanenti e cumulative (altri 10 anni, cioè, fanno perdere un altro punto). Un incantesimo *desiderio* può far recuperare solo uno dei punti persi in tal modo e le magie meno potenti sono completamente inefficaci. Gli invecchiamenti, inoltre, devono essere registrati sulla scheda della vittima, perché non sono eliminabili. Solo le pozioni di longevità ed i *desideri* possono contrastarli. Se la costituzione si riduce a "0" la vittima è definitivamente morta e neppure un incantesimo *Resurrezione* può riportarla in vita.

Scacciare: se un chierico, nel tentativo di scacciare l'Anima persa, ottiene come risultato una "D", il mostro può evitare la distruzione con un Tiro-Salvezza contro incantesimi. Se il Tiro-Salvezza ha successo, esso non viene né scacciato né distrutto, ma il chierico può ripetere il tentativo. Gli altri risultati inerenti allo scacciare non subiscono modifiche. Ogni Anima persa conserva i tesori carpiri alle vittime in un luogo vicino a quello in cui essa è stata incontrata. Le vittime non diventano a loro volta Anime perse a meno che in vita non siano state estremamente malvage.

Banshee: questa Anima persa solitaria predilige le brughiere desolate e i luoghi all'aperto, anche se, talvolta, la si può trovare sottoterra. È una sorta di guardiano e può, in realtà, essere al servizio di un'altra razza (spesso spiritelli e folletti), minacciando e scacciando i nemici di essa. Si narra che il Banshee sia l'anima di un elfo femmina malvagia che sconta in tal modo i misfatti della sua vita. Può usare tre volte al giorno il suo

attacco speciale: il *lamento*. Tutti coloro che si trovano a meno di 18 metri devono effettuare un Tiro-Salvezza contro raggio della morte o muoiono sul posto. Il mostro, spesso, usa il *lamento* anche contro nemici oltre il raggio d'efficacia dell'attacco, per mandarli via. I mostri ed i PNG che lo sentono devono controllare il loro morale, con una penalità di +4. Se i nemici sono abbastanza furbi, possono costringerla ad emettere un secondo *lamento* con l'inganno, ma il Banshee si riserva in ogni caso il terzo per il combattimento vero e proprio. Se viene aggirato o scansato non insegue gli avversari.

Sudario: tra tutti i non-morti più potenti, solo il Sudario può avere un qualsiasi allineamento morale, come spiegato più avanti. Ogni Sudario ha il potere di usare l'incantesimo *giara magica* (D&D Expert, pagina 16, distanza: 9 metri) su una delle vittime per turno. Se l'incantesimo ha successo, un oggetto tenuto in mano dal Sudario comincia a brillare, illuminato dalla forza vitale della vittima. Quindi, l'anima del Sudario prende possesso del corpo della vittima ed attacca gli altri nemici. In questo periodo, e fin quando possiede il corpo di un altro, il corpo del Sudario si ferma limitandosi a reggere la luce (ma continuando ad emettere la rete ectoplasmatica). Sia il Sudario che l'oggetto mantengono la forma eterea. Se il tentativo di *Giara magica* fallisce, il Sudario si materializza ed attacca. Alcuni Sudari appaiono in forme connesse alla loro morte. Possono apparire sotto forma di un affogato immerso nell'acqua ed inzuppato tutto ciò che lo circonda, oppure avvolto in fiamme eteree se è morto carbonizzato. Il DM può lavorare di fantasia per creare le apparizioni più strane.

I Sudari **legali** appaiono spesso come forme umane trasparenti con in mano una lanterna o una candela. Se attaccati, reagiscono come gli altri Sudari. Se avvicinati con precauzione cominciano a far gesti e, se seguiti, possono condurre a scoprire particolari importanti o tesori speciali. Poi scompaiono. Alcuni Sudari legali esistono al

solo scopo di allontanare gli esseri viventi legali da zone pericolose.

I Sudari **neutrali** sono anime umane perdute, prive di riposo, o perché i loro resti mortali non sono stati sepolti, oppure perché, in vita, furono gravemente offesi, danneggiati o maledetti. L'anima può riposare in pace se, aiutando il Sudario, se ne ritrova il corpo e lo si seppellisce in terra benedetta. Se viene aiutato in tal modo, il Sudario rivela il luogo in cui è nascosto il suo tesoro.

I Sudari **caotici** hanno l'aspetto di abiti quasi trasparenti, ma possono assumere la forma che preferiscono, perfino quella di un Sudario legale o neutrale (ma è cosa rara). In qualunque forma appaia, ha sempre una candela, una torcia o una lanterna avvolte nell'ombra. Se non è mascherato in uno degli altri tipi, non appena lo si incontra comincia immediatamente ad usare l'incantesimo *Giara magica*.

Poltergeist: questo strano essere è completamente invisibile ed ha la forma di un ammasso di tentacoli ectoplasmatici, con dozzine di piccoli occhi. Può essere visto solo con la magia ed il suo sguardo colpisce solo chi può vedere le cose invisibili. La prima cosa che si vede è la sua rete ectoplasmatica. Il Poltergeist trascina e tira le cose con i tentacoli. Lo si trova, di solito, in zone dove può raccogliere facilmente ed usare cose da terra (sterpi, sassi ecc.). Altrimenti, sposta gli oggetti trasportati dagli intrusi. Il mostro può tirare 2 oggetti per round. I danni variano in relazione alle dimensioni dell'oggetto, da 1 (se è un piccolo rametto) a 3-18 punti ferita (se è un grosso sasso). Inoltre, ogni vittima deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro incantesimi o invecchiare di 10 anni. Il Tiro-Salvezza deve essere ripetuto per ogni colpo andato a segno. A differenza delle altre Anime perse i Poltergeist abitano solo zone interne o sotterranee e spesso sono riuniti in gruppi.

Balena

	<i>Orca</i>	<i>Narvalo</i>	<i>Capodoglio</i>
Classe dell'armatura:	6	7	6
Dadi-vita:	6	12	36*
Movimento:	72 (24) metri	54 (18) metri	54 (18) metri
Attacchi:	1 morso	1 corno	1 morso
Ferite:	2-20	2-12	3-60
N° di mostri:	0 (1-6)	0 (1-4)	0 (1-3)
Tiro-Salvezza:	3	12	15
Morale:	10	8	7
Tipo di tesori:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Neutrale	Legale	Neutrale
Valori in PX:	275	1100	12000

Orche: sono lunghe 7,5 metri e vivono soprattutto nelle acque fredde. Si nutrono predando altre creature marine. Gli esseri viventi di dimensioni non maggiori di un halfling vengono inghiottiti

interi, se il risultato del tiro per colpire è 20. Chi viene inghiottito subisce 1-6 punti ferita per round e, se non liberato, soffoca nel giro di 10 round.

Narvali: sono lunghi 4 metri, di colore variabile dal grigio al bianco e in cima alla testa hanno un corno a spirale lungo quasi 3 metri (simile a quello di un unicorno). Sono esseri magici ed intelligenti, indipendenti e riservati. Si narra che, in presenza del male, il loro corno comincia a vibrare. I corni, poi, sono d'avorio e valgono da 1000 a 6000 MO ciascuno.

Capodogli: sono balene enormi, lunghe fino a 18 metri, che si nutrono dei più terribili abitatori delle profondità marine (come i polipi e i calamari giganti). Se il risultato del tiro per colpire è di 4 o più punti superiore al necessario, inghiottono interi gli esseri di dimensioni umane e quelli più piccoli. L'acido delle loro interiora infligge alle vittime ingoiate da 3 a 18 punti ferita per round. Talvolta (10%) attaccano anche intere navi, tentando di urtarle. Ogni urto infligge allo scafo da 3 a 36 punti di danno.

Banshee: specie di non-morto. Vedi *Anima persa*.

Beholder

Classe dell'armatura: 0/2/7
 Dadi-Vita: 11***** (vedere sotto)
 Movimento: 9 (3) metri
 Attacchi: 1 morso + speciale
 Ferite: 2-16 + speciale
 N° di mostri: 1 (0)
 Tiro-Salvezza: Mago 11°
 Morale: 12
 Tipo di tesori: L, N, O
 Allineamento: Caotico
 Valore in PX: 5100

Il beholder, noto anche come "Occhio Tiranno" o "Sfera dai Molti Occhi" ha l'aspetto di una grossa sfera fluttuante (di 1,20 m di diametro), coperta da una corazza di robuste scaglie di pelle. Nella parte superiore, ci sono dieci peduncoli, con altrettanti occhi. Ogni occhio ha un particolare potere magico. Nella parte anteriore della sfera si apre un grosso occhio centrale e sotto l'occhio una bocca munita di denti aguzzi.

Il beholder si sposta con un volo lento, di origine magica, che non può essere dispersa. Parla numerose lingue ed è molto intelligente, crudele e "viscido". Di solito vive da solo, ma talvolta (5% di probabilità) può essere accompagnato da 1-6 individui giovani (ognuno dei quali con 1/10 dei normali dadi-vita, 1/10 del normale raggio d'azione degli occhi, e i punti ferita provocati dal morso pari a 1d4).

L'occhio frontale del beholder proietta costantemente un raggio anti-magia, che annulla temporaneamente tutti gli effetti magici, fino a 18 metri di distanza. Entro la zona d'azione del raggio, le armi magiche si comportano come armi normali. Gli incantesimi pronunciati in tale zona sono inefficaci e gli effetti di quelli pronunciati fuori di essa si fermano alla distanza indicata. Il beholder, di solito, si gira verso chiunque

cominci a pronunciare un incantesimo annullandone così gli effetti. Una volta fuori dalla zona spazzata dal raggio anti-magia, le armi e gli oggetti magici ricominciano a funzionare normalmente e gli effetti ancora perduranti degli incantesimi ricominciano a prodursi quando il raggio viene diretto altrove. Il mostro non può proiettare il raggio né in alto né in basso, ma solo davanti a sé, in linea retta. Il raggio annulla ogni magia, quindi anche quella degli occhi più piccoli (descritta più avanti) è inefficace contro i bersagli all'interno della zona spazzata dal raggio.

Se il personaggio attacca il beholder con un'arma, deve dichiarare quale parte del corpo prende di mira: il corpo vero e proprio, l'occhio più grande o uno degli occhi sui peduncoli. Ogni singola parte, infatti, ha una diversa classe dell'armatura ed un diverso quantitativo di punti ferita.

Il corpo ha CA 0 e 50 punti ferita
 L'occhio principale ha CA 2 e 20 punti ferita
 Ogni occhio su peduncolo ha CA 7, ma ben 12 punti ferita. Inoltre i punti ferita inflitti ai peduncoli non sono conteggiati tra quelli necessari ad uccidere il mostro.

Occhi più piccoli e peduncoli: se un tiro per colpire contro un peduncolo ha successo, il DM tira il dado per verificare quale peduncolo è stato danneggiato. I peduncoli "uccisi" sono recisi dal capo, ma, finché sono solo danneggiati, non pregiudicano il funzionamento dell'occhio. Gli occhi recisi ricrescono in 2-8 giorni e quelli danneggiati si rigenerano al ritmo di 1 punto ferita al giorno.

Solo 4 occhi per volta possono guardare nella stessa direzione, e nessuno di essi può guardare sotto il corpo. Ogni occhio, una volta per round, può proiettare un raggio con effetti uguali ad un incantesimo. Per ogni occhio abbiamo indicato anche la pagina corrispondente in cui è descritto l'incantesimo equivalente, per facilitare l'opera di incantesimo del DM (gli incantesimi reversibili sono contrassegnati da un asterisco):

- Occhio 1. Charme (36 m; B39)
- Occhio 2. Charme Mostri (36 m; X13)
- Occhio 3. Sonno (72 m; B40)
- Occhio 4. Telecinesi (36 m; fino a 5.000 Mo di peso)
- Occhio 5. Trasforma Carne in Pietra* (36 m; X17)
- Occhio 6. Disintegrazione (18 m; X17)
- Occhio 7. Terrore* (36 m; X5)
- Occhio 8. Lentezza* (72 m; X12)
- Occhio 9. Infligge ferite gravi* (18 m; X8)
- Occhio 10. Morte (72 m; X16)

Delfino

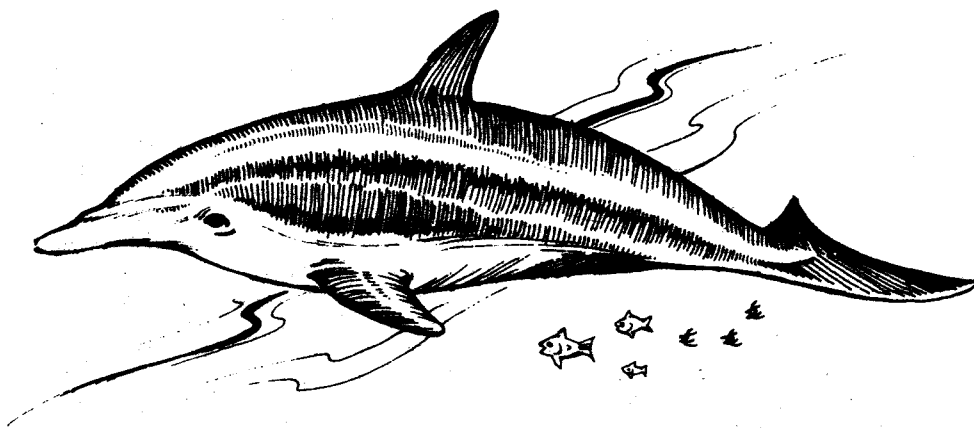
Classe dell'armatura: 5
 Dadi-Vita: 3*
 Movimento: 54 (18) metri
 Attacchi: 1
 Ferite: 2-8
 N° di mostri: 0 (1-20)
 Tiro-Salvezza: Nano 6°
 Morale: 10
 Tipo di tesori: Nessuno
 Allineamento: Legale
 Valore in PX: 50

I delfini sono mammiferi simili alle balene, ma molto più piccoli. Sono lunghi circa 6 metri ed hanno la schiena liscia e levigata. Non hanno branchie ed ogni 15 minuti devono affiorare a prendere aria. Sono animali intelligenti ed hanno un loro linguaggio. Possono, inoltre, mettersi in contatto telepatico tra loro, fino ad una distanza di 75 km e sono in grado di individuare la magia sott'acqua (fino a 108 m di distanza).

Donnola gigante

Classe dell'armatura: 7
 Dadi-Vita: 4+4
 Movimento: 45 (15) metri
 Attacchi: 1 morso + speciale
 Ferite: 2-8
 N° di mostri: 1-4 (1-6)
 Tiro-Salvezza: Guerriero 3°
 Morale: 8
 Tipo di tesori: V
 Allineamento: Neutrale
 Valori in PX: 125

La donnola gigante è lunga 2,5-3 metri, è coperta da una pelliccia riccamente colorata di bianco oro e marrone. È una predatrice rapida e crudele, che caccia da sola o in gruppo. Quando morde, si attacca alla vittima e ne succhia il sangue, infliggendo 2-8 punti ferita per round fin quando viene uccisa o la vittima muore. Le donnole giganti hanno l'infravisione in un raggio di 9 metri e possono seguire le tracce di chiunque avvalendosi dell'olfatto. Esse preferiranno inseguire le prede ferite piuttosto che altre. Le donnole giganti vivono in gallerie sotterranee, ed il loro tesoro è costituito dagli oggetti che portavano le vittime fin lì trasportate per essere divorate in pace.



Drago

	<i>Grande</i>	<i>Enorme</i>		<i>Grande</i>	<i>Enorme</i>
Bianco			Blu		
Classe dell'armatura:	1	-1	Classe dell'armatura:	-2	-4
Dadi-vita:	9***	12****	Dadi-vita:	13+3***	18****
Movimento:	36 (12) metri	45 (15) metri	Movimento:	36 (12) metri	45 (15) metri
Volando:	90 (30) metri	108 (36) metri	Volando:	90 (30) metri	108 (36) metri
Attacchi:	Fino a 6 (vedi sotto)		Attacchi:	Fino a 6 (vedi sotto)	
Soffio (conico):	24 x 12 metri	27 x 12 metri	Soffio (rettilineo):	45 x 1,5 metri	60 x 1,5 metri
Ferite:	vedi sotto	vedi sotto	Ferite:	vedi sotto	vedi sotto
N° di mostri:	1-3 (1-3)	1-2 (1-2)	N° di mostri:	1-3 (1-3)	1-2 (1-2)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 18°	Guerriero 36°	Tiro-Salvezza:	Guerriero 27°	Guerriero 36°
Morale:	9	10	Morale:	9	10
Tipo di tesori:	H x 2, I	H x 3, I x 2	Tipo di tesori:	H x 2, I	H x 3, I
Allineamento:	Neutrale	Neutrale	Allineamento:	Neutrale	Neutrale
Valori in PX:	3000	4300	Valori in PX:	4200	6600
Con incantesimi:	3700	5100	Con incantesimi:	5150	8900
Nero			Rosso		
Classe dell'armatura:	0	-2	Classe dell'armatura:	-3	-5
Dadi-vita:	10+3***	14****	Dadi-vita:	15***	20****
Movimento:	36 (12) metri	45 (15) metri	Movimento:	36 (12) metri	45 (15) metri
Volando:	90 (30) metri	108 (36) metri	Volando:	90 (30) metri	108 (36) metri
Attacchi:	Fino a 6 (vedi sotto)		Attacchi:	Fino a 6 (vedi sotto)	
Soffio (rettilineo):	27 x 1,5 metri	36 x 1,5 metri	Soffio (conico):	40 x 9 metri	54 x 9 metri
Ferite:	vedi sotto	vedi sotto	Ferite:	vedi sotto	vedi sotto
N° di mostri:	1-3 (1-3)	1-2 (1-2)	N° di mostri:	1-3 (1-3)	1-2 (1-2)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 21°	Guerriero 36°	Tiro-Salvezza:	Guerriero 30°	Guerriero 36°
Morale:	9	10	Morale:	10	11
Tipo di tesori:	H x 2, I	H x 3, I x 2	Tipo di tesori:	H x 2, I	H x 3, I
Allineamento:	Caotico	Caotico	Allineamento:	Caotico	Caotico
Valori in PX:	3000	5150	Valori in PX:	4200	6600
Con incantesimi:	3700	6100	Con incantesimi:	5150	10150
Verde			Dorato		
Classe dell'armatura:	-1	-3	Classe dell'armatura:	-4	-6
Dadi-vita:	12***	16****	Dadi-vita:	16+3***	22****
Movimento:	36 (12) metri	45 (15) metri	Movimento:	36 (12) metri	45 (15) metri
Volando:	90 (30) metri	108 (36) metri	Volando:	90 (30) metri	108 (36) metri
Attacchi:	Fino a 6 (vedi sotto)		Attacchi:	Fino a 6 (vedi sotto)	
Soffio ("diffusione"):	15 x 12 x 9 metri	15 x 15 x 9 metri	Soffio	(conico o a diffusione come il verde o il rosso)	
Ferite:	vedi sotto	vedi sotto	Ferite:	vedi sotto	vedi sotto
N° di mostri:	1-3 (1-3)	1-2 (1-2)	N° di mostri:	1-3 (1-3)	1-2 (1-2)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 24°	Guerriero 36°	Tiro-Salvezza:	Guerriero 33°	Guerriero 36°
Morale:	9	10	Morale:	10	11
Tipo di tesori:	H x 2, I	H x 3, I	Tipo di tesori:	H x 2, I	H x 3, I
Allineamento:	Caotico	Caotico	Allineamento:	Legale	Legale
Valori in PX:	3500	5150	Valori in PX:	4200	11750
Con incantesimi:	4300	7050	Con incantesimi:	5150	18500

Considerando l'intera specie dei draghi, quelli descritti nel D&D base erano piccoli e deboli. Qui ci occupiamo invece di quelli grandi e di quelli enormi, con avvertenza che le specie sono sempre indicate con valori medi e che esistono draghi con 3 dadi-vita in più o in meno.

Draghi grandi hanno un bonus di +2 ai tiri per colpire. Per i draghi enormi, invece, il bonus è di +4.

Quando attaccano dal cielo, possono usare una ed una sola delle seguenti forme di attacco per volta:

Picchiata: con questo tipo di attacco (identico a quello descritto nel D&D Expert) il drago può colpire una o più vittime se il tiro per colpire è positivo. Il drago plana in silenzio e quindi il tiro per la sorpresa delle vittime subisce una penalità di -1. Chi è colto di sorpresa subisce il doppio dei danni.

Chi viene colpito dal drago, può attaccarlo, ma i tiri per colpire subiscono una penalità di -2 e se hanno successo infliggono solo il minimo dei danni. Le vittime afferrate con gli artigli subiscono, per ogni round, i danni normalmente inflitti dagli artigli stessi, ma se ha l'iniziativa la vittima può agire (pronunciare un incantesimo, usare un oggetto ecc.) prima di subirli.

Dimensione	Punteggio Necessario	Tipo di	
		Attacco	
Piccolo	20	1 artiglio	
Grande	18-20	2 artigli	
Enorme	16-20	2 artigli + 1 morso	

Le vittime afferrate con le fauci subiscono, per ogni round, i danni normalmente inflitti dal morso e non possono concentrarsi (indipendentemente da chi abbia l'iniziativa). Vengono lasciate solo quando sono morte. Il drago può mordere chiunque tenga con gli artigli, con una penalità di -2 al tiro per colpire. Se questo ha successo, la vittima viene afferrata dalla bocca.

INCANTESIMI (per livello)

		1	2	3	4	5
Bianco:	Piccolo	3	-	-	-	-
	Grande	4	2	-	-	-
	Enorme	5	3	1	-	-
Nero:	Piccolo	4	-	-	-	-
	Grande	5	3	-	-	-
	Enorme	5	4	3	-	-
Verde:	Piccolo	3	3	-	-	-
	Grande	4	4	3	-	-
	Enorme	5	5	4	3	-
Blu:	Piccolo	4	4	-	-	-
	Grande	5	5	3	-	-
	Enorme	5	5	5	4	-
Rosso:	Piccolo	3	3	3	-	-
	Grande	5	4	3	2	-
	Enorme	5	5	4	3	2
Dorato:	Piccolo	4	4	4	-	-
	Grande	5	5	4	3	-
	Enorme	5	5	5	4	3

DANNI	Morso o stritolamento	Artigli, Calci, Ali e/o Coda		
Bianco:	Piccolo	2d8	1d4 ciascuno	
	Grande	2d8 + 4	1d6 + 1 ciascuno	
	Enorme	2d8 + 8	1d8 + 2 ciascuno	
Nero:	Piccolo	2d10	1d4 + 1 ciascuno	
	Grande	2d10 + 4	1d6 + 2 ciascuno	
	Enorme	2d10 + 8	1d8 + 3 ciascuno	
Verde:	Piccolo	3d8	1d6 ciascuno	
	Grande	3d8 + 4	1d8 + 1 ciascuno	
	Enorme	3d8 + 8	1d10 + 2 ciascuno	
Blu:	Piccolo	3d10	1d6 + 1 ciascuno	
	Grande	3d10 + 4	1d8 + 2 ciascuno	
	Enorme	3d10 + 8	1d10 + 3 ciascuno	
Rosso:	Piccolo	4d8	1d8 ciascuno	
	Grande	4d8 + 4	1d10 + 1 ciascuno	
	Enorme	4d8 + 8	1d12 + 2 ciascuno	
Dorato:	Piccolo	6d6	2d4 ciascuno	
	Grande	6d6 + 4	3d4 ciascuno	
	Enorme	6d6 + 8	4d4 ciascuno	

Sospensione: agitando furiosamente le ali, il drago, prima di prender terra, si ferma un attimo

sospeso in aria. In tal modo, nello stesso round, può attaccare fino a 6 nemici: 1 col morso, 2 con gli artigli anteriori, 2 con altrettanti calci posteriori e 1 con la coda (non può però attaccare con le ali). Inoltre la corrente d'aria generata dal movimento delle ali gli impedisce di usare il soffio. Dopo un round di attacco in sospensione il drago deve atterrare. Non può però usare lo Stritolamento dopo questo tipo di attacco. Infine la posizione di alcuni avversari può impedire l'uso di uno o più dei 6 attacchi.

Stritolamento: questa manovra viene usata quando il drago coglie di sorpresa le vittime non umane o anche ogni specie di avversario se il drago è gravemente ferito. In pratica, il drago schiaccia la vittima sotto la sua mole atterrando sul malcapitato. Ogni vittima può effettuare un Tiro-Salvezza contro raggio della morte. Se ha successo evita lo scontro e non subisce danni. La vittima può anche decidere di restare dov'è, accettando di subire tutti i danni conseguenti allo scontro. In tal caso, però, se impugna un'arma, può effettuare un tiro per colpire con un bonus di +4 e, se colpisce, infligge al drago il doppio delle normali ferite. I Draghi Piccoli possono schiacciare un nemico per volta; quelli Grandi ed Enormi, invece, tutti coloro che si trovino, rispettivamente, in un cerchio di 6 e di 12 metri di diametro.

Altri attacchi

Calcio: chi viene colpito da un calcio, deve effettuare un Tiro-Salvezza contro paralisi, al quale si applica una penalità pari all'ammontare dei punti ferita inflitti. Se il Tiro-Salvezza fallisce, la vittima viene gettata a terra e può rialzarsi solo il round successivo, perdendo però l'iniziativa. Tale specie d'attacco può essere effettuato dal drago solo mentre è a terra o in sospensione, non mentre è in volo.

Coda: chi subisce un colpo di coda da parte di un drago grande o enorme, deve effettuare un Tiro-Salvezza contro paralisi. Si applica una penalità pari all'ammontare dei punti ferita inflitti. Se il tiro fallisce, la vittima viene gettata a terra (come per il calcio) e disarmata. Chi viene disarmato, deve impiegare un round per raccogliere l'arma, oppure può cambiarla, perdendo solo l'iniziativa.

Ala: l'attacco con le ali può essere usato contro chiunque si trovi entro la loro portata (pari ad 1 metro per ogni dado-vita del drago). Ogni vittima deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro paralisi, al quale si applica una penalità pari all'ammontare dei punti ferita inflitti. Se il tiro fallisce, la vittima viene stordita e non può né attaccare, né concentrarsi; subisce una penalità di +4 alla classe dell'armatura e può muoversi (barcollando) solo ad 1/3 della sua normale velocità. Nei combattimenti aerei, gli attacchi con le ali vengono utilizzati in luogo di quelli con i calci.

Tattiche di combattimento

I draghi piccoli, quando sono a terra, attacca-

no con artigli e morsi, senza usare né i calci né la coda. Le loro zampe, infatti, sono troppo corte e possono calciare solo avversari molto vicini. Non possono attaccare con la coda (anche se, a discrezione del DM, essa può essere usata al limitato scopo di infliggere danni). Con l'attacco in picchiata, possono colpire un solo avversario per volta.

I draghi grandi utilizzano tutte le forme di attacco, eccettuate le ali; possono usare i calci solo contro chi si trova ad una distanza inferiore ai 3 metri e colpire con la coda chi è di fianco o dietro ad essi. Con l'attacco in picchiata possono colpire uno o due nemici di dimensioni umane, oppure uno di dimensioni pari ad un cavallo.

I draghi enormi, con opportune manovre, possono usare tutte le forme d'attacco, contro chiunque sia a tiro. Possono attaccare con le ali chiunque si trovi sui fianchi o, se hanno di fronte uno o più avversari, quelli su entrambi i lati. Con l'attacco in picchiata possono colpire fino a tre avversari di dimensioni umane, due di dimensioni pari ad un cavallo, oppure uno di dimensioni gigantesche.

Soffio: i draghi grandi ed enormi fanno uso del loro soffio in modo intelligente e non casuale. Raramente lo usano contro singoli avversari e preferiscono conservarlo per attaccare nemici in gruppo. Il volume della zona colpita aumenta con le dimensioni del drago ed è specificato nelle statistiche di cui sopra. Si applicano, inoltre, tutte le altre regole indicate nel D&D Base, quali quelle concernenti tipo ed entità dei danni inflitti dal soffio, capacità di parlare, probabilità di essere addormentati, di essere sottomessi ed i tesori. Tutti i draghi sono immuni alle versioni normali o inferiori del loro soffio e subiscono solo 1/2 dei danni derivati da ogni altra specie (vedi D&D Base, pagina 31).

Drolem*

Classe dell'armatura:	-3
Dadi-Vita:	20*****
Movimento:	36 (12) metri
Volando:	72 (24) metri
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Ferite:	2-12/2-12/11-30
N° di mostri:	1 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 10° (vedi sotto)
Morale:	12
Tipo di tesori:	Speciale (vedi sotto)
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	7750

Il drolem è una specie di golem dalle sembianze di drago. Non è vivo, ma è un prodotto magico di un mago o un chierico di alto livello. Per costruirlo è necessario un libro speciale e materiali rarissimi. È quindi un mostro estremamente raro, costruito ed usato solo per fare la guardia a zone o oggetti veramente speciali. Una volta finito, può avere le stesse sembianze di un drago o addirittura di uno scheletro di drago.

Non è un mostro intelligente ed obbedisce alla lettera alle istruzioni che ha ricevuto. Può vedere le cose invisibili fino a 18 m di distanza ed è immune allo *charme*, al *sonno*, al *blocco*, a tutti gli incantesimi che colpiscono la mente, al fuoco, al freddo e ad ogni genere di gas. È inoltre immune agli incantesimi inferiori al 4° livello, alle armi normali e d'argento ed alle armi magiche con bonus inferiore a +3. Gli arti del drolem infliggono 2-12 punti ferita ciascuno e le sue enormi fauci da 11 a 30 (1d20+10). Può inoltre far uso del soffio 3 volte al giorno emettendo una piccola nube velenosa (6x6x6 m). Chi viene a trovarsi dentro la nube deve effettuare un Tiro-Salvezza contro soffio del drago. Se il tiro è sfavorevole la vittima muore.

Druji: specie di non-morto. Vedi *Spirito*.

Erba assassina

Classe dell'armatura:	9
Dadi-Vita:	1 ogni 0,5 m ²
Movimento:	0
Attacchi:	1
Ferite:	Speciale
N° di mostri:	Non applicabile
Tiro-Salvezza:	Uomo comune
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	10

Le erbe assassine hanno l'aspetto di erba normale (alta da 1 a 2 metri), ma sono animate e cercano di afferrare e trattenere chiunque le calpesti o le attraversi. Gli esseri con 12 punti o meno di forza hanno il 5% di probabilità per round di liberarsi dalla morsa, per ogni punto oltre il 12, le probabilità aumentano del 5% (ad esempio, le probabilità per round di un essere di forza 16 sono pari al 25%).

mile ad uno spettro, ma semitrasparente. Non usa mai armi al primo incontro, ed è sempre all'aperto. Il suo primo attacco consiste nella creazione di un vortice di nebbia trasparente, alto 3 metri e di 6 metri di raggio. Chiunque si trovi all'interno della nebbia deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro incantesimi altrimenti cade in una sorta di *trance*, incapace di qualsiasi azione e con lo sguardo fisso nella nebbia fin quando scompare. La nebbia ha una durata di 12 round, o finché l'apparizione non sia Scacciata o Distrutta. La nebbia a sua volta si sposta con l'apparizione.

Dopo aver ridotto in *trance* almeno una vittima, l'apparizione si materializza e la afferra con entrambi gli artigli ossuti (bonus di +4 ai tiri per colpire, 1d6+2 punti ferita per artiglio). Raramente invece, attacca i nemici in movimento, ma tenta di uccidere almeno una vittima per incontro.

Ogni umano e semi umano ucciso dall'apparizione si trasforma a sua volta in un mostro simile, nel giro di una settimana. L'unico modo di evitarlo è pronunciare sul cadavere (sempre nel giro di una settimana) prima l'incantesimo *Dispersione del male* e poi quello di *Resurrezione*. Se la resurrezione viene pronunciata senza preventivamente ricorrere alla dispersione del male, il personaggio resuscita ugualmente, senza nessun apparente strascico della terribile esperienza, ma dopo una settimana, comincia a trasformarsi inevitabilmente in apparizione.

Mezzombra: ha l'aspetto simile all'apparizione. Non è altro infatti che il simulacro di un uomo armato di pugnale. Quando viene incontrata per la prima volta, balza fuori da una porta o una parete ed ha il 90% di probabilità di colpire di sorpresa le vittime. Si getta a capofitto contro uno specifico bersaglio, minacciando il malcapitato col pugnale. La vittima deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro raggio della morte o muore di paura.

Dopo l'attacco iniziale, l'ombra si materializza ed inizia a colpire indiscriminatamente col pugnale tutti coloro che gli capitano a tiro. Se gravemente minacciata o se il suo morale viene meno, si materializza e fugge. A differenza degli altri fantasmi, vive solo nei luoghi chiusi, oppure sottoterra.

Visione: è molto diversa dagli altri fantasmi e si aggira sempre in un'area ben definita, non più grande di 50 metri quadrati. È composta da 2-8 umanoidi per la maggior parte forniti di armi ed armature di vario tipo. In pratica il suo aspetto è quello di un campo di battaglia, senza alcun sopravvissuto ed è, in realtà, un ammasso di anime perse.

All'inizio dell'incontro, tutte le anime cominciano a piangere e a disperarsi. Chiunque si venga a trovare a meno di 27 metri dalla fonte dei lamenti, deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro incantesimi. Se fallisce viene colto da profonda pietà e compassione per le anime della visione. Crede inutile ogni speranza e si siede a piangere le anime perse, per un tempo varia-

Fantasma

	<i>Apparizione</i>	<i>Mezzombra</i>	<i>Visione</i>
Classe dell'armatura:	0	0	0
Dadi-vita:	10***	11***	12***
Movimento:	54 (18) metri	36 (12) metri	0 (vedi sotto)
Attacchi:	2 artigli	1 pugnale	2-8 spade
Ferite:	3-8/3-8	3-12	1-8 ciascuna
N° di mostri:	1 (1)	1 (0)	1 (1)
Tiro-Salvezza:	Mago 10°	Mago 11°	Chierico 12°
Morale:	10	9	12
Tipo di tesori:	(L) N, O	(L, N, V)	L, N, O
Allineamento:	Caotico	Caotico	Caotico
Valori in PX:	3000	3500	3500

Legenda per il DM:

Attacchi: vista = paura. Dispongono tutti di un attacco speciale.

Difese: all'inizio sono eteri, possono ricorrere ad un Tiro-Salvezza contro incantesimi per evitare di essere scacciati, per colpirli occorrono armi magiche.

I fantasmi sono non-morti che vagano pressoché ovunque. Evitano la luce del giorno, ma non temono le sorgenti di luce magica. Sono immuni a tutti gli incantesimi dello *charme* e del freddo e possono essere colpiti solo da armi magiche.

Forma eterea: quando vengono incontrati per la prima volta, sono sempre in forma immateriale e (sebbene possano essere scacciati) non possono essere feriti da chi si trova nella Prima Dimensione. Ogni fantasma ha una forma di attacco speciale che di norma usa immediatamente. Poi si materializza per il combattimento fisico, con CA "0".

Paura: chiunque veda un Fantasma (cioè sia ad una distanza minore di 36 metri dal mostro) deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza

contro incantesimi altrimenti scappa per la paura. Gli esseri con tre dadi-vita o meno, invece, vengono terrorizzati automaticamente (senza Tiro-Salvezza) ed in seguito si rifiuteranno di ritornare nelle zone dove hanno visto il fantasma. Gli altri esseri, se il Tiro-Salvezza è favorevole, evitano i detti effetti.

Scacciare: tutti i fantasmi sono in grado di resistere allo scacciare dei chierici. Se l'esito è "D" vengono normalmente distrutti. Se è "S", invece, possono effettuare un Tiro-Salvezza contro incantesimi. Se il tiro ha successo, non solo evitano di essere scacciati, ma riflettono la magia contro lo stesso chierico. Quest'ultimo deve a sua volta effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro incantesimi altrimenti resta paralizzato dalla paura per 2-12 round.

I fantasmi accumulano i tesori delle loro vittime. L'apparizione e la mezzombra li tengono nascosti nei pressi del luogo dove sono stati incontrati, mentre il tesoro della Visione apparirà solo dopo che quest'ultima sia stata distrutta.

Apparizione: è un solitario essere umanoide si-

Mostri

bile dagli 11 ai 20 round (1d10+10). Chi resta nella zona colpita deve ripetere il Tiro-Salvezza ad ogni round.

Dopo aver pianto per 1-3 round, gli esseri della visione cominciano a materializzarsi ed attaccano, continuando lo struggente lamento. I singoli individui che la compongono non hanno propri punti ferita, ma l'intera visione ha 12 dadi-vita e da tale ammontare devono essere detratti i punti ferita inflitti ai singoli esseri. Ognuno di questi attacca una volta per round, come fosse un mostro con 12 DV ed infliggendo 1-8 punti ferita per ogni colpo andato a segno (di so-

lito sono tutti armati di spade. Il DM può decidere che siano armati diversamente, applicando le ferite inflitte dalle armi corrispondenti. Non possono comunque far uso né di armi né di oggetti magici). All'interno della zona della visione, i singoli esseri si spostano alla velocità di 12 metri per round.

Se la Visione viene scacciata si dissolve e non ricompare per 1-6 ore. Non può assolutamente spostarsi dalla specifica zona in cui esiste. Anche i singoli esseri che la compongono sono confinati nella zona e non possono uscirne né per fuggire né per inseguire gli avversari.

Gargantua

	<i>Verme-iena</i>
Classe dell'armatura:	3
Dadi-vita:	25*
Movimento:	72 (24) metri
Volando:	—
Attacchi:	8
Ferite:	2-5 ciascuno + paralisi
N° di mostri:	1 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerrigero 13°
Morale:	11
Tipo di tesori:	B x 4
Allineamento:	Neutrale
Valori in PX:	5150

I *gargantua* sono mostri rarissimi, creati dalle ricerche del mago pazzo Gargantua e sono dei derivati di dimensioni enormi di altre specie. Tra i mostri di cui si ha notizia dell'esistenza in tale forma, ci sono varie specie di insetti (formica, ape, coleottero, millepiedi, tafano predatore, scorpione, ragno), verme iena, galloserpente, gargoyle, idra, uomo lucertola, minotauro, orco e troll. Ne abbiamo riportati solo 3 esempi. A causa delle enormi dimensioni, i *gargantua* fanno un baccano incredibile quando si muovono e non possono cogliere nessuno di sorpresa, subiscono inoltre una penalità di -4, quando attaccano esseri di dimensioni umane o più piccoli.

Per ogni mostro *gargantua*, si possono calcolare le statistiche nel seguente modo:

Altezza: il doppio del normale.

Dadi-vita: 8 volte il normale, contando i bonus come dadi-vita in più.

Velocità di movimento: il doppio del normale.

Ferite: 4 volte quelle normali.

N° dei mostri 1 (tranne che in prossimità della Torre di Gargantua).

Tiro-Salvezza: guerriero di pari livello. 1/2 del livello se si tratta di un mostro non intelligente.

Morale: 11

Tipo di tesori: 4 volte il normale con percentuale doppia.

Restano invariati la classe dell'armatura, l'allineamento, il tipo ed il numero di attacchi e le

Gargoyle

Classe dell'armatura:	1
Dadi-vita:	32*
Movimento:	54 (18) metri
Volando:	90 (30) metri
Attacchi:	4
Ferite:	4-12/4-12 4-24/4-16
N° di mostri:	1 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerrigero 32°
Morale:	11
Tipo di tesori:	C x 4
Allineamento:	Caotico
Valori in PX:	5150

Troll

Classe dell'armatura:	4
Dadi-vita:	51*
Movimento:	72 (24) metri
Volando:	—
Attacchi:	3
Ferite:	4-24/4-24 4-40
N° di mostri:	1 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerrigero 36°
Morale:	11 (9)
Tipo di tesori:	D x 4
Allineamento:	Caotico
Valori in PX:	4300

abilità normali e magiche, eccettuata la rigenerazione (che avviene a velocità 4 volte maggiore). Possono, inoltre, esserci altri cambiamenti logici, per esempio i tentacoli del verme iena *gargantua* possono essere talmente grandi da infliggere danni. Consigliamo di non utilizzare come mostri *gargantua* quelli dotati di abilità speciali (incantesimi, armi tipo soffio). Le armi tipo soffio, per esempio, sarebbero maggiorate sia come dimensioni che come danni: un effetto troppo letale.

Golem di fango

Classe dell'armatura:	9
Dadi-Vita:	8*
Movimento:	27 (9) metri
Attacchi:	1 presa
Ferite:	2-12 + soffocamento
N° di mostri:	1 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerrigero 8°
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	1200

Il golem di fango è un mostro umanoide, creato dal fango con la magia. Può nuotare o camminare sul fango o sulle sabbie mobili, senza sprofondare, inoltre è in grado di restare immerso nel

fango senza annegare, risalendo in superficie quando vuole. I golem di fango abbracciano le loro vittime con entrambe le braccia e tentano di soffocarle nel loro stesso corpo. Se un golem di fango colpisce, infligge automaticamente in ogni round successivo, 2-12 punti ferita per il soffocamento. Come gli altri golem, può essere colpito solo da armi magiche.

Golem di ossidiana

Classe dell'armatura:	3
Dadi-Vita:	6
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	1 arma o 1 pugno
Ferite:	2-8
N° di mostri:	1
Tiro-Salvezza:	Guerrigero 3°
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	2000

I golem di ossidiana hanno l'aspetto di umanoidi spigolosi intagliati nell'omonimo vetro nero. Sono poco intelligenti, ma possono parlare e sono controllabili con semplici comandi, parole d'ordine o filastrocche. In combattimento, se i loro punti ferita vengono ridotti a "0" crollano a terra in una serie di frantumi senza valore. Come gli altri golem, sono immuni a tutte le specie di gas ed agli incantesimi *sonno*, *charme* e *blocco*.

Gremlin

Classe dell'armatura:	7
Dadi-vita:	1**
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	Speciale
Ferite:	Speciale
N° di mostri:	1-6 (1-6)
Tiro-Salvezza:	Elfo 1°
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	100

I gremlin sono umanoidi alti circa 1 metro, di pelle color grigio/verde pallido con grandi occhi bovini ed orecchie a punta. Sono capricciosi ed hanno un malvagio senso dell'umorismo. Irradiano un'aura caotica fino a 6 metri di distanza. All'interno della detta zona: "se qualcosa può andar male, probabilmente andrà proprio male!". Per evitare tale effetto deleterio i personaggi devono effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro incantesimi.

L'unico attacco dei gremlin è proprio l'aura caotica. Inoltre, chiunque attacca un gremlin, se non riesce a colpirlo, deve effettuare un secondo tiro per colpire, contro sé stesso! Chiunque pronuncerà un incantesimo contro un gremlin deve effettuare un Tiro-Salvezza contro incantesimi. Se

ha successo, gli effetti colpiscono il gremlin, altrimenti si ritorcono contro di lui! La magia dei gremlin colpisce preferibilmente i congegni meccanici: le balestre possono spezzarsi a metà, le cinture sganciarsi, le ascie cadere dai manici. Gli esatti effetti della magia di questi strani mostri, dipendono dalla situazione e dalla fantasia del DM. Si tratta di effetti raramente mortali, ma spesso spiacevolmente maligni.

Malfera*

Classe dell'armatura:	3
Dadi-vita:	9**
Movimento:	18 (6) metri
Attacchi:	2 artigli, 1 morso + speciale
Ferite:	1-10/1-10/1-6
N° di mostri:	1 (1-2)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 13°
Morale:	11
Tipo di tesori:	E
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	2300

La malfera è un essere della Dimensione dell'Incubo. Ha un'enorme testa di elefante ed un corto tronco. La testa è sormontata da grandi corna ed ha enormi zanne che si protendono da entrambi i lati. Il torace è costituito da una massa di tentacoli, corti e gelatinosi. Le braccia, lunghe e muscolose, terminano con grosse tenaglie seghettate ed i piedi sono palmati e dotati di artigli. È nera come la notte, ma gli occhi e le vene sono di color rosso porpora.

La malfera attacca con il morso e le tenaglie. Se entrambe le tenaglie colpiscono lo stesso bersaglio, la vittima viene trascinata, nel round successivo, fino al torace del mostro, dove i tentacoli la intrappolano automaticamente. Tali tentacoli sono cosparsi di un acido gelatinoso, che infligge 2-12 punti ferita per round. La vittima può essere liberata solo uccidendo il mostro. Inoltre, il soffio della malfera è velenoso: ogni volta che colpisce col morso la vittima deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro veleno, con un bonus di +3, oppure morire. La malfera è immune all'acido e può essere colpita solo con armi magiche.

Oltre le suddette abilità di combattimento, il mostro può individuare cose invisibili ed aprire tutte le porte come se facesse uso dell'incantesimo *scassinare*. A causa della robusta costituzione e dell'origine indubbiamente magica, i suoi Tiri Salvezza sono pari a quelli di un guerriero del 13° livello.

La malfera può apparire in questa dimensione solo in seguito all'intervento di un potente mago. Nessuno è in grado di descrivere la dimensione da cui proviene, ma è sicuramente velenosa e mortale per gli umani.

Manta

	Normale	Gigante
Classe dell'armatura:	6	6
Dadi-Vita:	4*	10*
Movimento:	36 m (12 m)	54 m (18 m)
Attacchi:	1 coda	1 colpo/1 coda
Ferite:	1-8 + paralisi	3-12/2-20 + paralisi
N° di mostri:	1-3	1
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2°	Guerriero 5°
Morale:	7	7
Tipo di tesori:	Nessuno	V
Allineamento:	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	125	1600

Le usuali mante possono arrivare a 2,5 metri di larghezza per 3,5 di lunghezza. Sulla coda hanno numerosi aculei velenosi che paralizzano le vittime (conseguenze che si possono evitare con un Tiro-Salvezza contro paralisi). Quando stanno ferme, sui fondali oceanici, sono completamente invisibili.

Le mante giganti possono raggiungere i 23 metri di lunghezza. Se stanno ferme sui fondali sono anch'esse invisibili. Si cibano sui fondali e non è raro trovare tesori nelle loro viscere. Possono colpire, infliggendo 3-12 punti ferita.

Mezzombra: specie di non-morto. Vedi fantasma.

Mujina

Classe dell'armatura:	4
Dadi-Vita:	8*
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	2 armi + speciale
Ferite:	1-6 o a seconda dell'arma
N° di mostri:	1-4 (1-4)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 8°
Morale:	9
Tipo di tesori:	E
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	1750

Il mujina, nella forma naturale ha l'aspetto di un essere umano privo di volto. Al posto degli occhi, del naso, della bocca e delle orecchie ha, infatti, una superficie liscia come il guscio di un uovo. Può, però, creare un'illusione che fa apparire un finto volto e si comporta come un tipico essere umano, fin quando decide di attaccare.

È molto forte e può maneggiare con una sola mano le armi a due mani (tranne le lance, le balestre e le armi "lunghe"). Nel combattimento, quindi, fa uso di due armi, una per mano, senza subire penalità alle probabilità di colpire. Può, inoltre, far apparire quando vuole il suo vero volto. Alla vista, orrenda, del suo volto tutti gli esseri con 5 dadi-vita (o livelli d'esperienza) o meno fuggono terrorizzati, con velocità tre volte superiore al normale.

Gli esseri con più di 5 dadi-vita (o livelli), invece, possono evitare detti effetti con un favorevole Tiro-Salvezza contro bacchette.

Spesso i mujina si aggregano ai gruppi di avventurieri, come guerrieri "assoldati" ed in tale ruolo possono servire fedelmente anche per lungo tempo, senza rilevare la loro vera identità. Però se hanno l'opportunità, rubano ai giocatori il massimo che possono prendere e poi scappano. I mujina sanno parlare la lingua comune, la lingua della loro razza e del loro allineamento morale.

Non morti:

Sulla terraferma vivono, quindi, le seguenti specie di non morti: Ghoul, Scheletri, Spettri e Zombi (Basico D&D); *Mumma*, *Necrospetto*, *Vampiro* e *Presenza* (Expert); *Apparizione*, *Druji*, *Sudario*, *Odic*, *Poltergeist*, *Revenant*, *Mezzombra*, *Spirito*, e *Visione* (questo set).

Esistono, inoltre delle specie subacquee. Scheletri, zombi, ghoul e spettri sono comuni anche sott'acqua. Per essi valgono le descrizioni a suo tempo indicate, con in più la capacità di nuotare (con velocità compresa tra i 6 e i 18 metri per round).

Odic: specie di non-morto. Vedi spirito.

Poltergeist: specie di non-morto. Vedi spirito.

Revenant: specie di non-morto. Vedi spirito.

Rospo delle rocce o delle caverne

Classe dell'armatura:	2
Dadi-Vita:	3 + 1*
Movimento:	18 (6) metri
Attacchi:	1 morso + speciale
Ferite:	1-6 + charme
N° di mostri:	1-4 (1-4)
Tiro-Salvezza:	3
Morale:	7
Tipo di tesori:	V
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	75

Il rospo delle rocce o delle caverne ha le dimensioni di un grosso cane e pesa circa 70 kg. Sulla schiena ha una robusta corazza bombata (come una tartaruga). I suoi occhi protuberanti fuori dalla testa, sono multicolori e sfaccettati come quelli di una mosca ed emanano un bagliore ipnotico. Chiunque guardi il mostro negli occhi deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro paralisi altrimenti resta paralizzato per 2-8 round. Gli occhi continuano ad emettere un flebile bagliore (di 2 metri di diametro) anche dopo che il mostro è morto, ma sono ormai privi di poteri ipnotici. Quando attacca, tenta di mordere con la bocca cornea a forma di becco. Il rospo delle rocce vive nelle zone fredde e rocciose come le zone di alta montagna ed i deserti di ghiaccio.

Scimmia delle nevi

Classe dell'armatura:	6
Dadi-Vita:	3 + 1
Movimento:	27 (9) metri
Attacchi:	1 mazza/1 presa
Ferite:	1-6/2-12
N° di mostri:	0 (2-20)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 3°
Morale:	7 (11)
Tipo di tesori:	K
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	50

Le scimmie delle nevi sono animali tarchiati, simili ai babuini, dal pelo lungo, bianco ed ispido. Sono dotate di un po' di intelligenza e si costruiscono spesso semplici utensili, mazze o ossa appuntite. Non sono però in grado di comprendere concetti più complicati (ad esempio, l'uso di arco e frecce). A causa del colore della pelliccia è molto difficile vederle nella neve (colgono di sorpresa con risultato da 1 a 4). Quando attaccano, fanno uso di un braccio per brandire un'arma, mentre con l'altro tentano di afferrare le vittime. Sono molto forti e chiunque venga afferrato, subisce 2-12 punti ferita per round, fin quando la scimmia non viene uccisa o fallisce il controllo del morale.

Anche se piuttosto diffidenti, le scimmie delle nevi sono astute e crudeli e preferiscono, se possibile, tendere agguati alle vittime. Se intrappolate o strette in un angolo, cominciano a battersi con frenesia. In tali occasioni, si deve usare il morale indicato tra parentesi. Non sono capaci di emettere suoni intelligenti, ma possono comunicare tra loro per mezzo di un complesso sistema di gesti. Inoltre, spesso, si lasciano dei messaggi, sotto forma di mucchietti di pietre o di palle di neve, disposti in modo particolare. Vivono nelle zone di alta montagna e nelle praterie innevate.

Segugio Spettrale

Classe dell'armatura:	—2
Dadi-Vita:	5**
Movimento:	45 (15) metri
Attacchi:	1
Ferite:	2-12 + speciale
N° di mostri:	1-6 (1-6)
Tiro-Salvezza:	5
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	425

I segugi spettrali sono originari del vortice infradimensionale, il vuoto che si estende tra le dimensioni. Nel loro mondo, hanno l'aspetto di cani spettrali, pallidi e traslucidi. I loro occhi sono fosse informi di oscura profondità. Sono abilissimi segugi e, una volta sulle tracce di un essere, sono capaci di inseguirlo per giorni e giorni.

In combattimento, attaccano mordendo. Per ogni morso, occorre effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro incantesimi. Se ha successo, il personaggio subisce solo i 2-12 punti ferita inflitti dal morso, altrimenti comincia a dissolversi. Il procedimento è molto lento, ma nel giro di 24 ore il personaggio si dissolve completamente, assumendo lo stesso aspetto traslucido dei segugi spettrali. Il suo equipaggiamento resta inalterato. Quando si è dissolto del tutto, il personaggio non è più in grado di comunicare (sentire e farsi sentire) con i compagni, né di maneggiare gli oggetti normali. Dal suo punto di vista, le cose normali appaiono traslucide, mentre quelle dissolte (ad esempio i segugi spettrali, e gli altri personaggi dissolti) sembrano solide e normali.

Tali personaggi possono tornare nel mondo normale per mezzo dell'incantesimo *Porta dimensionale*. Una volta pronunciato è sufficiente che attraversino la "porta" magica per tornare nel mondo normale.

I segugi spettrali possono essere colpiti solo da armi magiche o d'argento. Sono immuni a tutti gli incantesimi basati sul freddo o sul fuoco.

Gli spiriti sono esseri potenti e malvagi che abitano nel corpo (o in parti del corpo) di altri esseri. Sono immuni agli incantesimi inferiori al 4° livello e non possono essere feriti dalle armi normali, né da quelle magiche con bonus minore di +2. Sono girovaghi e non restano nello stesso luogo per più di una notte. Diventano invisibili e quasi privi di poteri (tranne quello di spostarsi) alle prime luci dell'alba e li recuperano solo al tramonto. Durante il giorno possono coprire una distanza pari a 40 km al giorno (1 esagono).

Sono tutti velenosi. Per ogni singolo colpo subito da uno spirito nel corpo a corpo, la vittima deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro il veleno o muore all'istante.

La loro presenza velenosa fa marcire e diventare inservibili tutti gli oggetti consumabili in un raggio di 9 metri: cibo e acqua normali, acqua santa, tutte le razioni (comprese quelle speciali) e perfino le pozioni magiche, senza possibilità di Tiro-Salvezza, ma anche senza farli diventare a loro volta velenosi. Anche le piante viventi ed i piccoli insetti, nell'area indicata, restano paralizzati e muoiono se lo spirito resta in zona per più di un'ora. Detto effetto annulla ogni forma di controllo di piante, gli sciami e le piaghe di insetti, sia magico che naturale.

Tutti gli spiriti avvertono la presenza delle cose invisibili e possono attaccarle senza penalità. Possono inoltre una volta per round, creare a volontà gli effetti dei seguenti incantesimi clericali: *Tenebre Magiche*, *Silenzio nel raggio di 5 metri*, *Infliggi malattie*, *Animazione dei morti*, *Dito della morte* (come se pronunciati da un chierico di 16° livello). Spesso si soffermano ad animare i corpi delle vittime cadute, trasformandole in zombi sotto il loro controllo, che combattono per loro e vanno ad aggiungersi alla schiera del caos (i tentativi di scacciare tali zombi sono calcolati come se si volesse scacciare lo spirito che li controlla!). Tutte queste abilità magiche richiedono concentrazione, come i normali incantesimi. Quindi, mentre ne fanno uso, gli spiriti non possono attaccare fisicamente. A differenza degli incantesimi clericali, però, non hanno bisogno né di gesti né di formule particolari.

Di solito gli spiriti non hanno tesori, anche se, di quando in quando, possono trovarsi a guardia di oggetti speciali. Ma quei personaggi che si arrischiano a vagare di notte possono incontrarne uno con 1-6 vittime, le quali invece, possono avere dei tesori.

Druji: il druji ha l'aspetto di una parte di un corpo che fluttua o striscia in modo orribile. Una mano, un'occhio, un teschio, ecc. È molto intelligente ed estremamente malvagio ed è molto più pericoloso di quanto possa apparire a prima vista.

Il druji può suddividersi in quattro forme esattamente identiche solo una volta per notte. Ognuna delle forme può attaccare separatamente, ma solo una può lanciare incantesimi (come detto sopra). La forma che lancia incantesimi può essere individuata, poiché si tiene da parte,

Spirito

	<i>Druji</i>	<i>Odic</i>	<i>Revenant</i>
Classe dell'armatura:	—4	—4	—3
Dadi-vita:	14****	16****	18****
Movimento:	27 (9) metri	0 (vedi sotto)	36 (12) metri
Attacchi:	1 o 4	1 (vedi sotto)	2 artigli/1 morso
Ferite:	Vedi sotto (tutte + veleno)	1-12 + veleno (vedi sotto)	2-8/2-8/3-6 (tutte + veleno)
N° di mostri:	1 (1) o 2-5	0 (1)	1 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 14°	Guerriero 16°	Guerriero 18°
Morale:	11	12	10
Tipo di tesori:	I, O, V	I, O, V	I, O, V
Allineamento:	Caotico	Caotico	Caotico
Valori in PX:	5150	5150	6600

Legenda per il DM:

Attacchi: tocco e presenza velenosi. Incantesimi clericali. Altri attacchi speciali.

Difese: colpiti da armi magiche almeno +2. Immuni agli incantesimi dal 1° al 3° livello.

mentre le altre attaccano. Se la detta forma viene uccisa, una delle altre acquisisce immediatamente la capacità di lanciarsi i rimanenti incantesimi. Tutte e 4 le forme sono velenose.

Se vengono scacciate da un chierico, le parti sono costrette a riunirsi in un solo essere ed a restare unite per 2-5 round. Gli ulteriori tentativi di scacciare hanno i normali effetti.

Di solito sono esseri solitari a meno che non siano stati incaricati di un servizio particolare da un Lich o da un membro più potente della sfera della morte. In tal caso, possono operare insieme ad un druji-teschio con 2 druji-occhio e 2 druji-mano. Non è possibile trovare più di 5 druji nello stesso luogo.

Occhio: il druji-occhio si proietta qua e là tentando di toccare (cioè avvelenare) gli avversari. Ogni contatto non infligge altri danni oltre all'avvelenamento. Inoltre può usare il suo sguardo contro una vittima una volta per round (in un raggio di 9 metri). La vittima deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro paralisi o restare paralizzata per 1-4 turni. Il druji-occhio, poi, è capace di toccare automaticamente gli avversari che ha paralizzato.

Mano: il druji-mano infligge 1-4 punti ferita quando colpisce e si afferra alla vittima infliggendo, in ogni round successivo, un danno pari alla CA della vittima, depurata dai bonus per la destrezza e lo scudo, più 1-4 punti ferita. Se la classe dell'armatura, pur priva delle suddette modifiche, è minore di zero, il druji infligge pur sempre 1-4 punti ferita ogni round.

Teschio: il druji-teschio fluttua verso le vittime e tenta di morderle. Quando viene avvicinata per la prima volta, la vittima deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro incantesimi altrimenti resta congelata dalla paura, sì che il teschio può morderla senza problemi (non è necessario il tiro per colpire), infliggendo 2-8 punti ferita. Ad ogni morso, inoltre, si applica il normale Tiro-Salvezza contro veleno.

Odic: questo spirito malvagio, durante il giorno, viaggia per 40 km e di notte si stabilisce dentro una pianta. È pericoloso anche se evitato, in quanto è capace di animare parti delle piante per procurarsi il cibo. La pianta può essere facilmente individuata da lontano (fino a 270 metri di distanza), poiché l'odic irradia una luce purpurea in un raggio di 6 metri. Chiunque viene a trovarsi nel raggio di questa luce deve effettuare un Tiro-Salvezza contro incantesimi, altrimenti, a causa del risucchio di energia perde un livello d'esperienza (come se fosse stato colpito da uno Spettro).

Una volta insediatosi per la notte, l'odic non può lasciare la pianta fino al sorgere del sole. Mentre usa gli incantesimi, può attaccare animando parti della pianta. I rami e le radici più lunghe si protendono (in un raggio di 3-10 metri) ed attaccano come un mostro di 16 dadi-vita, infliggendo 1-12 punti ferita per colpo (oltre agli effetti del veleno).

Quando l'odic ne prende possesso, la pianta muore all'istante ed il mostro usa parti della

pianta per cercare altre forme di vita di cui cibarsi. Più comunemente, anima singole foglie, che fluttuano (alla velocità di 9 metri per round) in cerca di vittime (fino a 6 foglie per volta). Le foglie hanno un raggio d'azione di 1,8 km. Di solito colgono le vittime di sorpresa (probabilità del 90%), ogni foglia attacca come un mostro con 4 dadi-vita. Se colpisce, non infligge danni ma la vittima deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro incantesimi o viene assoggettata allo *charme*. Le vittime sottoposte allo *charme* vengono attratte fino all'odic ed i loro Tiro-Salvezza quando entrano nel campo d'azione della luce purpurea e del risucchio di energia subiscono una penalità di -4.

Se la pianta posseduta non ha foglie, l'odic può animare altre parti (aghi di pino, fiori ecc.) in modo simile: fino a 6 parti per volta, tutte con la capacità di sottoporre le vittime allo *charme* con il semplice contatto.

Di quando in quando, gli odic prendono possesso dei corpi dei mostri tipo pianta. L'essere può tentare un Tiro-Salvezza contro incantesimi per evitare di essere posseduto, ma anche se il Tiro-Salvezza è favorevole, può morire in conseguenza del risucchio di energia e delle altre abilità dell'odic. L'odic, inoltre, acquista tutte le abilità del mostro-pianta posseduto, pur mantenendo, ovviamente, le normali abilità di odic.

Gli odic sono esseri esclusivamente solitari.

Revenant: questo mostro orrendo ha l'aspetto di uno zombi, ma si sposta più velocemente. Non usa armi di nessun tipo. Vaga di notte in cerca di vittime e le colpisce di sorpresa il 50% delle volte. Può balzare una volta per turno fino a 18 metri di distanza. Quando sorprende la vittima e le balza addosso, tutti e tre gli attacchi colpiscono automaticamente (senza bisogno di tiri per colpire), ed infliggono i rispettivi danni, più la necessità di effettuare tre Tiro-Salvezza contro veleno.

Una volta per notte il revenant può evocare in suo aiuto da 1 a 4 necrospettri i quali arrivano 3-6 round dopo l'evocazione: obbediscono al re-

venant e combattono per lui.

I revenant sono resistenti ai tentativi di scacciare. Se il risultato è "D" possono effettuare un Tiro-Salvezza contro incantesimi, per evitare la distruzione (ma il chierico può ripetere il tentativo). Contro il risultato "S" non possono effettuare alcun Tiro-Salvezza ma tornano dopo 1-4 turni.

I revenant sono esseri esclusivamente solitari.

Spora esplosiva

Classe dell'armatura:	9
Dadi-Vita:	1* (1 punto ferita)
Movimento:	9 (3) metri
Attacchi:	1
Ferite:	Solo malattia
N° di mostri:	1-3 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1°
Morale:	9
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	13

La spora esplosiva ha lo stesso aspetto di un beholder (ci sono infatti il 90% di probabilità di confonderla con tale mostro). Gli occhi e la bocca sono, però, del tutto inoffensivi. A 3 metri di distanza, le probabilità di notare la differenza con il beholder salgono al 25%. Se viene ferita in qualsiasi modo la spora esplosiva scoppia infliggendo 6-36 (6d6) punti ferita a chiunque si trovi nel raggio di 6 metri. Ogni vittima, per dimezzare i danni, può ricorrere ad un Tiro-Salvezza contro bacchette. Quando viene avvicinata emette davanti a sé una nube di spore di 6x6x6 metri. Chiunque si trovi nella nube deve effettuare un Tiro-Salvezza contro veleno. Se fallisce, le spore penetrano nel suo organismo e cominciano a crescere dando vita a 1-6 spore esplosive che provocano la morte della vittima nel giro di 24 ore se essa non viene curata con l'incantesimo *Cura malattie*.

Squalo

	Toro	Mako	Bianco
Classe dell'armatura:	4	4	4
Dadi-vita:	2*	4	8*
Movimento:	54 (18) metri	54 (18) metri	54 (18) metri
Attacchi:	1 morso	1 morso	1 morso
Ferite:	2-8	2-12	2-20
N° di mostri:	0 (3-18)	0 (2-12)	0 (1-4)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1°	Guerriero 2°	Guerriero 4°
Morale:	7	7	7
Tipo di tesori:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Neutrale	Neutrale	Neutrale
Valori in PX:	25	75	650

Gli squali sono terribili predatori, poco intelligenti ed imprevedibili. Sono attratti dall'odore del sangue fino ad una distanza di 90 metri ed attaccano in modo convulso e frenetico (durante

l'attacco non sono soggetti ad alcun controllo del morale), roteando in ampi giri intorno alle vittime. Vivono esclusivamente nelle acque salate.

Squalo toro: sono lunghi 2,5 metri, di color marrone. Per prima cosa tentano di colpire la vittima e stordirla (effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro paralisi altrimenti è paralizzata per 1-3 round) per attaccarla poi nel round successivo.

Mako: sono lunghi 3,5 metri, di colore grigio azzurro o marrone chiaro. Sono i più imprevedibili: un istante prima ignorano i visitatori e poi, all'improvviso, li attaccano senza apparente motivo.

Squalo bianco: sono lunghi 9 metri e più, grigi sul dorso e bianchi sul ventre. Sono famosi per aver distrutto ingenti quantità di piccole imbarcazioni.

Squalo mannaro: sono dei tritoni afflitti da una sorta di licanthropia che li rende capaci di trasformarsi in mako a piacere, finché sono immersi nell'oscurità. Nelle notti di luna piena devono trasformarsi in squali ed andare a caccia in mare aperto. In queste occasioni, quando la trasformazione è obbligatoria, perdono tutta la loro intelligenza e diventano assassini assetati di sangue. La sola differenza con i mako è che gli squali mannari sono intelligenti e possono essere feriti solo da armi magiche o d'argento.

Nelle loro tane gli squali mannari hanno un tesoro di tipo "C" e i loro Tiro-Salvezza equivalgono a quelli di un guerriero di 4° livello e valgono 125 PX.

Sedario: specie di non morto. *Vedi anima persa.*

Testuggine dragona

Classe dell'armatura:	—2
Dadi-Vita:	30*
Movimento:	9 (3) metri
Nuotando:	27 (9) metri
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Ferite:	1-8/1-8/10-60
N° di mostri:	0 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 15°
Morale:	10
Tipo di tesori:	H
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	9000

Le testuggine dragone sono un incrocio magico tra un drago ed una tartaruga gigante. Hanno infatti la testa, gli arti e la coda di drago e il guscio corazzato come le tartarughe. Vivono nel profondo dei mari e oceani e solo di rado affiorano o si avvicinano alla terraferma. Sono talmente grandi che talvolta i naviganti vi attraccano per errore, scambiando la corazza emergente per un isolotto.

Sono in grado di usare il soffio come i draghi ed in tale modo producono una nuvola di vapori caldi, lunga 15 m e larga 12. Infliggono danni simili a quelli del soffio del drago, infatti i punti ferita massimi con tale attacco sono pari agli attuali punti ferita del mostro. Abitano in enormi caverne, in fondo agli oceani, dove ammucciano i tesori delle navi affondate. Talvolta affiorano sotto le navi per rovesciarle e divorare i naviganti.

Nota: le testuggine dragone sono mostri potentissimi e non se ne deve fare uso se non quando i personaggi giocanti siano a livello molto alto.

Uomo scorpione

Classe dell'armatura:	1
Dadi-Vita:	8**
Movimento:	72 (24) metri
Attacchi:	1 arma/1 coda
Ferite:	3-18/1-10 + veleno
N° di mostri:	1-8 (2-20)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 8°
Morale:	10
Tipo di tesori:	(V), J, K, M x 2
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	1200
Con incantesimi (per dado vita):	
8*** 2300	11**** 4300
9*** 3300	12***** 5100
10**** 3700	13***** 6500

Come dice il nome stesso si tratta di un malvagio incrocio tra un uomo ed un aracnide. La parte superiore del corpo è umanoide, ma quella inferiore è di scorpione gigante (compresa la coda col pungiglione). Vive praticamente dappertutto, ma predilige i deserti, le montagne ed i dungeon.

Questo insetto guerriero è armato di una enorme arma lunga (3-18 punti ferita), ma può usare anche l'arco lungo o qualsiasi altra arma disponibile. Può inoltre attaccare col pungiglione velenoso della coda. Chi viene colpito subisce 1-10 punti ferita e deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro veleno, altrimenti muore. Inoltre anche se il Tiro-Salvezza è favorevole, resta paralizzato per 0-7 round (1d8—1). Solo coloro che sono immuni al veleno ed alla paralisi possono evitare le suddette conseguenze.

Alcuni di questi insettoidi (1 su 20) sono chierici dall'8° al 13° livello (con i corrispondenti aumenti di dadi-vita) questi ultimi però, abbandonano raramente le loro tane.

Elenco dei mostri Parte 2:

Altre dimensioni

Da Amir a Servo Fluttuante

Amir: vedi *Efriti (maggiore)*.

Basilisco

Il Basilisco vive sia nella prima dimensione che nella sua dimensione originaria, quella della terra. Le statistiche indicate nel D&D Expert (pagina 46) sono valide per entrambe le dimensioni.

Nella dimensione della terra, il basilisco non è altro che un essere simile ad una lucertola, fatto di pura roccia.

Ha il potere di *rallentare* con lo sguardo (fino

a 27 metri di distanza) gli altri esseri fatti di terra (come l'inverso dell'incantesimo *Velocità*) per 1-6 round (senza possibilità di Tiro-Salvezza) e di pietrificare quelle non fatte di terra (ma, in tal caso, è possibile il Tiro-Salvezza). Il Basilisco può passare attraverso la roccia più densa alla velocità di 54 metri per turno (18 metri per round). Di solito evita gli altri esseri viventi.

Efriti, minore

Le seguenti informazioni si applicano agli Efriti incontrati nella loro dimensione origina-

ria, quella del fuoco. Le informazioni contenute nel D&D Expert (pagina 48) si applicano a quelli incontrati nella Prima Dimensione.

Di solito sono invisibili ed hanno l'aspetto di una fiamma fluttuante. Sono immuni alle armi normali, a tutti gli incantesimi di 1° livello ed a tutti gli attacchi basati sulla terra. Possono inoltre individuare le cose invisibili a volontà (fino a 36 metri di distanza).

Dati statistici nella Dimensione del Fuoco: CA 6, DV 10°, MV 72 (24), N° ATT 1 colpo o speciale, N° Mostri 1-4 (1-100), TS G 15°, ML 8, Tesori: Speciale, AM C, PX 1600.

Gli Efriti sono irritabili e spesso malvagi. Gli

Elementali del fuoco e gli Efriti, di solito, vivono in pace, anche se raccolgono volentieri le provocazioni e, in passato, sono stati in guerra con gli altri elementali. I loro nemici giurati sono gli Elioni ed i Genii. Temono gli esseri dell'Acqua e li attaccano a vista.

Efriti maggiore* (Amir)

Classe dell'armatura:	-2
Dadi Vita:	20***
Movimento:	36 m (12 m)
Volando:	108 m (36 m)
Attacchi:	2 pugni
Ferite:	3-30/3-30
N° di mostri:	1 (1)
Tiro-Salvezza:	Mago 36°
Morale:	11
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	5450

Nella Dimensione del Fuoco i governanti degli Efriti sono chiamati Amir. Hanno l'aspetto di enormi Efriti (alti dai 4,5 ai 9 metri). Non possono essere feriti da armi normali e neppure da

quelle magiche con bonus inferiore a +2. Si generano al ritmo di 2 punti ferita per round.

L'Amir può usare tutte le abilità degli Efriti (vedi D&D Expert pagina 48) quanto desidera, fino ad una volta per round. Può, inoltre, entrare o uscire dalla Dimensione Eterea, concentrandosi per un round.

Poteri speciali utilizzabili una volta al giorno sono: *Realizzare un desiderio* di un'altra persona, pronunciare gli incantesimi *Palla di fuoco*, *Trasforma terra in fiamma* e *Nube esplosiva* (come un mago di 20° livello).

La *Colonna di fuoco* dell'Amir appicca il fuoco a tutte le cose infiammabili nel raggio di 4,5 metri ed aggiunge un bonus di 2-16 punti ferita ad ogni attacco con i pugni. Può, inoltre mantenere tale forma senza limiti di tempo. Questi esseri nobili possono volare trasportando un peso di 25000 monete senza stancarsi o addirittura un peso doppio se camminano.

Gli Amir non possono essere evocati con gli incantesimi e sono influenzati da pochissimi oggetti magici. Di solito appaiono nella Prima Dimensione solo in risposta alle grida d'aiuto di un Efriti minacciato.

di se stessi, si qualificano come "persone". Le loro dimensioni variano da 1 a 32 dadi-vita. Ma i loro governanti sono molto più potenti (almeno 50 dadi-vita, talvolta più di 100).

Il loro sistema di governo è simile a quello dei possedimenti umani (anche se altri particolari sono molto diversi). Il loro aspetto normale è quello di un globo di materia. Possono creare "braccia", fino ad un massimo di 1 per dadi-vita, ma possono attaccare con un solo colpo per round. La materia è tenuta insieme dalla loro forza vitale. Più giovane è l'Elementale, minore è la materia che può tenere unita, quindi, invecchiando, aumentando le loro dimensioni. "Vivono", in media, dai 30 ai 35 dadi-vita.

Gli Elementali più piccoli vengono generati per scissione da uno più grosso. Quando ciò accade, l'Elementale "genitore" si suddivide in un numero di parti pari ai suoi dadi-vita, tutte con un solo dado-vita. Ciò non accade con frequenza e gli Elementali sono molto riservati a proposito dei particolari del loro sistema di riproduzione.

Di solito provano disprezzo per gli esseri della Prima Dimensione (penalità di -1 a tutti i tiri di reazione) e li riconoscono dall'odore. Quando però i visitatori appaiono in forma di Elementali, apprezzano molto lo sforzo (bonus di +1 ai tiri di reazione, invece della penalità di -1). In ogni caso, tranne che in circostanze speciali, non attaccano i visitatori, né li aiutano. La maggior parte degli Elementali è neutrale, ma ne esistono anche di legali (governanti) e di caotici (rinneghi). Alcuni sono perfino buoni, altri malvagi.

Nei loro pianeti, gli Elementali abitano in città e villaggi. Sia i pianeti, che i materiali da costruzione, sono costituiti interamente della stessa materia dell'Elemento, in forma solida, liquida o gassosa. Nell'universo della propria Dimensione, ogni razza Elementale occupa migliaia di pianeti.

Le razze sono più antiche della razza umana e perfino più evolute, sotto molti aspetti. Hanno sviluppato forme d'arte per tutti e 6 i sensi.

Alcuni elementali diventano chierici o maghi, quasi nello stesso modo degli umani. Prima di apprendere tali insegnamenti, però, devono aver raggiunto l'età di 9 dadi-vita. Molti incantesimi degli elementali sono radicalmente diversi dai nostri.

Elementali*

Classe dell'armatura:	5 o migliore (vedi sotto)
Dadi Vita:	1* o più (vedi sotto)
Movimento:	108 m (36 m)
Volando:	72 m (24 m)
Attacchi:	1
Ferite:	A seconda della dimensione (vedi sotto)

N° di mostri:	1-6 (1-100)
Tiro-Salvezza:	Guerrigero dello stesso li vello
Morale:	9
Tipo di tesori:	Variabile
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	Variabile in base ai Dadi-Vita

Dadi-Vita	CA	Ferite	Dadi-Vita	CA	Ferite
1-2	5	1-2	17-18	-3	3-30
3-4	4	1-4	19-20	-4	4-32
5-6	3	1-6	21-22	-5	5-40
7-8	2	1-8	23-24	-6	6-48
9-10	1	2-12	25-26	-7	7-56
11-12	0	2-16	27-28	-8	8-64
13-14	-1	2-20	29-30	-9	9-72
15-16	-2	3-24	31-32	-10	10-80

Gli Elementali subiscono danni doppi, normali o nessun danno da certe specie di attacchi (vedi schema).

Tipo di elementale	Danni doppi	Danni normali	Nessun danno
Aria	Terra	Aria, Fuoco	Acqua
Terra	Fuoco	Terra, Acqua	Aria
Fuoco	Acqua	Fuoco, Aria	Terra
Acqua	Aria	Acqua, Terra	Fuoco

Per le alterazioni degli incantesimi nelle Dimensioni degli Elementali vedi pagina 20. Nei casi in cui siano indicati danni doppi, l'elementale può evitarli, limitandoli al normale ammontare, se effettua un favorevole Tiro-Salvezza contro incantesimi.

Nota: la maggior parte degli esseri delle altre dimensioni non hanno tesori "normali", ma possono avere l'equivalente nella materia delle loro dimensioni. Per esempio, le pietre preziose, nella dimensione dell'acqua, possono avere l'aspetto di gocce di ghiaccio colorato. Quando il tipo di tesoro è "speciale", il DM può scegliere il tipo che preferisce, adattando i tesori alla dimensione indicata.

Le statistiche riportate si applicano solo agli Elementali incontrati nelle rispettive Dimensioni. Nella Prima Dimensione, invece, le loro abilità sono molto limitate (D&D Expert, pagina 51). Un asterisco (per il calcolo dei PX) si applica ai soli Elementali nelle rispettive Dimensioni.

Gli Elementali sono le forme di vita dominanti nelle Dimensioni degli Elementali e, parlando

Ellone

Classe dell'armatura:	1
Dadi Vita:	9*
Movimento:	27 m (9 m)
Volando:	72 m (24 m)
Attacchi:	1 "anello"
Ferite:	Vedi sotto
N° di mostri:	1-4 (1-40)
Tiro-Salvezza:	Guerrigero 9°
Morale:	9
Tipo di tesori:	Speciale
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	1600

Squalo toro: sono lunghi 2,5 metri, di color marrone. Per prima cosa tentano di colpire la vittima e stordirla (effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro paralisi altrimenti è paralizzata per 1-3 round) per attaccarla poi nel round successivo.

Mako: sono lunghi 3,5 metri, di colore grigio azzurro o marrone chiaro. Sono i più imprevedibili: un istante prima ignorano i visitatori e poi, all'improvviso, li attaccano senza apparente motivo.

Squalo bianco: sono lunghi 9 metri e più, grigi del dorso e bianchi sul ventre. Sono famosi per aver distrutto ingenti quantità di piccole imbarcazioni.

Squalo mannaro: sono dei tritoni afflitti da una sorta di licanthropia che li rende capaci di trasformarsi in mako a piacere, finché sono immersi nell'oscurità. Nelle notti di luna piena devono trasformarsi in squali ed andare a caccia in mare aperto. In queste occasioni, quando la trasformazione è obbligatoria, perdono tutta la loro intelligenza e diventano assassini assetati di sangue. La sola differenza con i mako è che gli squali mannari sono intelligenti e possono essere feriti solo da armi magiche o d'argento.

Nelle loro tane gli squali mannari hanno un tesoro di tipo "C" e i loro Tiro-Salvezza equivalgono a quelli di un guerriero di 4° livello e valgono 125 PX.

Sudario: specie di non morto. *Vedi anima persa.*

Testuggine dragona

Classe dell'armatura:	-2
Dadi-Vita:	30*
Movimento:	9 (3) metri
Nuotando:	27 (9) metri
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Ferite:	1-8/1-8/10-60
N° di mostri:	0 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 15°
Morale:	10
Tipo di tesori:	H
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	9000

Le testuggine dragone sono un incrocio magico tra un drago ed una tartaruga gigante. Hanno infatti la testa, gli arti e la coda di drago e il guscio corazzato come le tartarughe. Vivono nel profondo dei mari e oceani e solo di rado affiorano o si avvicinano alla terraferma. Sono talmente grandi che talvolta i naviganti vi attraccano per errore, scambiando la corazza emergente per un isolotto.

Sono in grado di usare il soffio come i draghi ed in tale modo producono una nuvola di vapori caldi, lunga 15 m e larga 12. Infliggono danni simili a quelli del soffio del drago, infatti i punti ferita massimi con tale attacco sono pari agli attuali punti ferita del mostro. Abitano in enormi caverne, in fondo agli oceani, dove ammassano i tesori delle navi affondate. Talvolta affiorano sotto le navi per rovesciarle e divorare i naviganti.

Nota: le testuggine dragone sono mostri potentissimi e non se ne deve fare uso se non quando i personaggi giocanti siano a livello molto alto.

Uomo scorpione

Classe dell'armatura:	1
Dadi-Vita:	8**
Movimento:	72 (24) metri
Attacchi:	1 arma/1 coda
Ferite:	3-18/1-10 + veleno
N° di mostri:	1-8 (2-20)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 8°
Morale:	10
Tipo di tesori:	(V), J, K, M x 2
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	1200
Con incantesimi (per dado vita):	

8***	2300	11****	4300
9***	3300	12*****	5100
10****	3700	13*****	6500

Come dice il nome stesso si tratta di un malvagio incrocio tra un uomo ed un aracnide. La parte superiore del corpo è umanoide, ma quella inferiore è di scorpione gigante (compresa la coda col pungiglione). Vive praticamente dappertutto, ma predilige i deserti, le montagne ed i dungeon.

Questo insetto guerriero è armato di una enorme arma lunga (3-18 punti ferita), ma può usare anche l'arco lungo o qualsiasi altra arma disponibile. Può inoltre attaccare col pungiglione velenoso della coda. Chi viene colpito subisce 1-10 punti ferita e deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro veleno, altrimenti muore. Inoltre anche se il Tiro-Salvezza è favorevole, resta paralizzato per 0-7 round (1d8-1). Solo coloro che sono immuni al veleno ed alla paralisi possono evitare le suddette conseguenze.

Alcuni di questi insettoidi (1 su 20) sono chierici dall'8° al 13° livello (con i corrispondenti aumenti di dadi-vita) questi ultimi però, abbandonano raramente le loro tane.

Elenco dei mostri Parte 2:

Altre dimensioni

Da Amir a Servo Fluttuante

Amir: vedi *Efriti (maggiore)*.

Basilisco

Il Basilisco vive sia nella prima dimensione che nella sua dimensione originaria, quella della terra. Le statistiche indicate nel D&D Expert (pagina 46) sono valide per entrambe le dimensioni.

Nella dimensione della terra, il basilisco non è altro che un essere simile ad una lucertola, fatto di pura roccia.

Ha il potere di *rallentare* con lo sguardo (fino

a 27 metri di distanza) gli altri esseri fatti di terra (come l'inverso dell'incantesimo *Velocità*) per 1-6 round (senza possibilità di Tiro-Salvezza) e di pietrificare quelle non fatte di terra (ma, in tal caso, è possibile il Tiro-Salvezza). Il Basilisco può passare attraverso la roccia più densa alla velocità di 54 metri per turno (18 metri per round). Di solito evita gli altri esseri viventi.

Efriti, minore

Le seguenti informazioni si applicano agli Efriti incontrati nella loro dimensione origina-

ria, quella del fuoco. Le informazioni contenute nel D&D Expert (pagina 48) si applicano a quelli incontrati nella Prima Dimensione.

Di solito sono invisibili ed hanno l'aspetto di una fiamma fluttuante. Sono immuni alle armi normali, a tutti gli incantesimi di 1° livello ed a tutti gli attacchi basati sulla terra. Possono inoltre individuare le cose invisibili a volontà (fino a 36 metri di distanza).

Dati statistici nella Dimensione del Fuoco: CA 6, DV 10*, MV 72 (24), N° ATT 1 colpo o speciale, N° Mostri 1-4 (1-100), TS G 15°, ML 8, Tesori: Speciale, AM C, PX 1600.

Gli Efriti sono irritabili e spesso malvagi. Gli

Elementali del fuoco e gli Efriti, di solito, vivono in pace, anche se raccolgono volentieri le provocazioni e, in passato, sono stati in guerra con gli altri elementali. I loro nemici giurati sono gli Elioni ed i Genii. Temono gli esseri dell'Acqua e li attaccano a vista.

Efriti maggiore* (Amir)

Classe dell'armatura:	-2
Dadi Vita:	20***
Movimento:	36 m (12 m)
Volando:	108 m (36 m)
Attacchi:	2 pugni
Ferite:	3-30/3-30
N° di mostri:	1 (1)
Tiro-Salvezza:	Mago 36°
Morale:	11
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	5450

Nella Dimensione del Fuoco i governanti degli Efriti sono chiamati Amir. Hanno l'aspetto di enormi Efriti (alti dai 4,5 ai 9 metri). Non possono essere feriti da armi normali e neppure da

quelle magiche con bonus inferiore a +2. Si rigenerano al ritmo di 2 punti ferita per round.

L'Amir può usare tutte le abilità degli Efriti (vedi D&D Expert pagina 48) quanto desidera, fino ad una volta per round. Può, inoltre, entrare o uscire dalla Dimensione Eterea, concentrandosi per un round.

Poteri speciali utilizzabili una volta al giorno sono: *Realizzare un desiderio* di un'altra persona, pronunciare gli incantesimi *Palla di fuoco*, *Trasforma terra in fiamma* e *Nube esplosiva* (come un mago di 20° livello).

La *Colonna di fuoco* dell'Amir appicca il fuoco a tutte le cose infiammabili nel raggio di 4,5 metri ed aggiunge un bonus di 2-16 punti ferita ad ogni attacco con i pugni. Può, inoltre mantenere tale forma senza limiti di tempo. Questi esseri nobili possono volare trasportando un peso di 25000 monete senza stancarsi o addirittura un peso doppio se camminano.

Gli Amir non possono essere evocati con gli incantesimi e sono influenzati da pochissimi oggetti magici. Di solito appaiono nella Prima Dimensione solo in risposta alle grida d'aiuto di un Efriti minacciato.

di se stessi, si qualificano come "persone". Le loro dimensioni variano da 1 a 32 dadi-vita. Ma i loro governanti sono molto più potenti (almeno 50 dadi-vita, talvolta più di 100).

Il loro sistema di governo è simile a quello dei possedimenti umani (anche se altri particolari sono molto diversi). Il loro aspetto normale è quello di un globo di materia. Possono creare "braccia", fino ad un massimo di 1 per dadi-vita, ma possono attaccare con un solo colpo per round. La materia è tenuta insieme dalla loro forza vitale. Più giovane è l'Elementale, minore è la materia che può tenere unita, quindi, invecchiando, aumentando le loro dimensioni. "Vivono", in media, dai 30 ai 35 dadi-vita.

Gli Elementali più piccoli vengono generati per scissione da uno più grosso. Quando ciò accade, l'Elementale "genitore" si suddivide in un numero di parti pari ai suoi dadi-vita, tutte con un solo dado-vita. Ciò non accade con frequenza e gli Elementali sono molto riservati a proposito dei particolari del loro sistema di riproduzione.

Di solito provano disprezzo per gli esseri della Prima Dimensione (penalità di -1 a tutti i tiri di reazione) e li riconoscono dall'odore. Quando però i visitatori appaiono in forma di Elementali, apprezzano molto lo sforzo (bonus di +1 ai tiri di reazione, invece della penalità di -1). In ogni caso, tranne che in circostanze speciali, non attaccano i visitatori, né li aiutano. La maggior parte degli Elementali è neutrale, ma ne esistono anche di legali (governanti) e di caotici (rinnegati). Alcuni sono perfino buoni, altri malvagi.

Nei loro pianeti, gli Elementali abitano in città e villaggi. Sia i pianeti, che i materiali da costruzione, sono costituiti interamente dalla stessa materia dell'Elemento, in forma solida, liquida o gassosa. Nell'universo della propria Dimensione, ogni razza Elementale occupa migliaia di pianeti.

Le razze sono più antiche della razza umana e perfino più evolute, sotto molti aspetti. Hanno sviluppato forme d'arte per tutti e 6 i sensi.

Alcuni elementali diventano chierici o maghi, quasi nello stesso modo degli umani. Prima di apprendere tali insegnamenti, però, devono aver raggiunto l'età di 9 dadi-vita. Molti incantesimi degli elementali sono radicalmente diversi dai nostri.

Elementali*

Classe dell'armatura:	5 o migliore (vedi sotto)
Dadi Vita:	1* o più (vedi sotto)
Movimento:	108 m (36 m)
Volando:	72 m (24 m)
Attacchi:	1
Ferite:	A seconda della dimensione (vedi sotto)

N° di mostri:	1-6 (1-100)
Tiro-Salvezza:	Guerrigero dello stesso li vello
Morale:	9
Tipo di tesori:	Variabile
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	Variabile in base ai Dadi-Vita

Dadi-Vita	CA	Ferite	Dadi-Vita	CA	Ferite
1-2	5	1-2	17-18	-3	3-30
3-4	4	1-4	19-20	-4	4-32
5-6	3	1-6	21-22	-5	5-40
7-8	2	1-8	23-24	-6	6-48
9-10	1	2-12	25-26	-7	7-56
11-12	0	2-16	27-28	-8	8-64
13-14	-1	2-20	29-30	-9	9-72
15-16	-2	3-24	31-32	-10	10-80

Gli Elementali subiscono danni doppi, normali o nessun danno da certe specie di attacchi (vedi schema).

Tipo di elementale	Danni doppi	Danni normali	Nessun danno
Aria	Terra	Aria, Fuoco	Acqua
Terra	Fuoco	Terra, Acqua	Aria
Fuoco	Acqua	Fuoco, Aria	Terra
Acqua	Aria	Acqua, Terra	Fuoco

Per le alterazioni degli incantesimi nelle Dimensioni degli Elementali vedi pagina 20. Nei casi in cui siano indicati danni doppi, l'elementale può evitarli, limitandoli al normale ammontare, se effettua un favorevole Tiro-Salvezza contro incantesimi.

Nota: la maggior parte degli esseri delle altre dimensioni non hanno tesori "normali", ma possono avere l'equivalente nella materia delle loro dimensioni. Per esempio, le pietre preziose, nella dimensione dell'acqua, possono avere l'aspetto di gocce di ghiaccio colorato. Quando il tipo di tesoro è "speciale", il DM può scegliere il tipo che preferisce, adattando i tesori alla dimensione indicata.

Le statistiche riportate si applicano solo agli Elementali incontrati nelle rispettive Dimensioni. Nella Prima Dimensione, invece, le loro abilità sono molto limitate (D&D Expert, pagina 51). Un asterisco (per il calcolo dei PX) si applica ai soli Elementali nelle rispettive Dimensioni.

Gli Elementali sono le forme di vita dominanti nelle Dimensioni degli Elementali e, parlando

Elione

Classe dell'armatura:	1
Dadi Vita:	9*
Movimento:	27 m (9 m)
Volando:	72 m (24 m)
Attacchi:	1 "anello"
Ferite:	Vedi sotto
N° di mostri:	1-4 (1-40)
Tiro-Salvezza:	Guerrigero 9°
Morale:	9
Tipo di tesori:	Speciale
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	1600

Mostri

Gli Elioni sono esseri giganteschi fatti di fuoco. Sono originari della Dimensione del Fuoco e raramente possono essere incontrati altrove. Sono molto buoni ed odiano la violenza.

Hanno l'aspetto di anelli di fiamme, del diametro di 6 metri. Sono immuni ai veleni, alle armi normali, a tutti gli incantesimi di 1° e 2° livello ed agli attacchi basati sulla terra.

Gli Elioni possono *individuare l'invisibile* quando vogliono e possono usare 3 volte al giorno gli incantesimi *Individuazione del magico*, *Dispersione del magico*, *Muro di fuoco* e *Trasforma terra in fuoco*. Possono, inoltre, controllare completamente il fuoco, trasformandolo a volontà in forma solida, liquida o gassosa (gli esseri di fuoco possono, però, tentare di resistere con un Tiro-Salvezza).

L'Elione attacca formando un anello intorno all'avversario. Se il tiro per colpire ha successo, l'anello si stringe intorno alla vittima, impedendole di muoversi. A questo punto può stringerla, infliggendo 2-16 punti ferita per round. Raramente cerca di danneggiare i nemici e preferisce trattare in termini pacifici (se attaccato, però, si difende).

Gli Elioni sono famosi come filosofi e negoziatori. I loro nemici giurati sono gli Efriti e gli Haoou. Temono gli esseri dell'Acqua e li attaccano a vista.

Galloserpente

Il galloserpente vive sia nella prima dimensione che nella sua dimensione originaria, quella della terra. Le statistiche indicate nel D&D Expert (pagina 52) si applicano quando viene incontrata nella prima dimensione.

Nella dimensione della terra, il galloserpente è un essere della forma di volatile, alto circa 33 cm. È quasi inoffensivo e può infliggere un solo punto ferita con il becco. Può pietrificare, al solo contatto, gli esseri non fatti di terra (si applicano i Tiri-Salvezza).

Dati statistici nella Dimensione della Terra: CA 6, DV 1+1, MV 72 (24), N° Mostri 1-20 (2-40), TS G 1°, ML 7, Tesori: Speciale, AM N, PX 15.

Genio minore

Le seguenti informazioni si applicano ai Geni quando vengono incontrati nella loro dimensione originaria, quella dell'aria. Le informazioni contenute nel D&D Expert (pagina 52) si applicano a quelli incontrati nella prima dimensione.

Di solito sono invisibili ed hanno l'aspetto di una nebbia policroma. Sono immuni alle armi normali, a tutti gli incantesimi di 1° livello ed a tutti gli attacchi basati sull'acqua. Possono inoltre individuare le cose invisibili a volontà (fino a 36 metri di distanza).

Dati statistici nella Dimensione dell'Aria: CA 3, DV 7+1°, MV 72 (24), N° ATT 1 colpo o speciale, F 2-16 o speciale, N° Mostri 1-4 (1-100),

TS G 14°, ML 9, Tesori: Speciale, AM C, PX 1025.

In fondo i Geni sono esseri di buon cuore anche se il loro comportamento è decisamente caotico. Il loro impero tollerante è famoso per l'assoluta mancanza di leggi. Gli elementali dell'aria ed i Geni vivono in pace, anche se, di tanto in tanto, sono impegnati in alcune scaramucce. I loro nemici giurati sono gli Haoou e gli Efriti. Temono gli esseri della Terra e li attaccano a vista.

Genio maggiore* (Pasha)

Classe dell'armatura:	—2
Dadi Vita:	15***
Movimento:	36 m (12 m)
Volando:	108 m (36 m)
Attacchi:	2 pugni o 1 tromba d'aria
Ferite:	3-30/3-30 o 3-36 + speciale
N° di mostri:	1 (1)
Tiro-Salvezza:	Mago 30°
Morale:	11
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	4200

Nella *Dimensione dell'Aria*, i governanti dei Geni sono chiamati Pasha. Hanno l'aspetto di normali Geni, ma sono più grandi. Non possono essere feriti da armi normali e neppure da quelle magiche con bonus inferiore +2. Si rigenerano al ritmo di 3 punti ferita per round.

Il Pasha può usare tutte le abilità dei Geni (vedi D&D Expert, pagina 52) quanto desidera, fino ad una volta per round. Può, inoltre, entrare o uscire dalla Dimensione Eterea, concentrandosi per un turno.

Poteri speciali utilizzabili una volta al giorno sono: *Realizzare il desiderio* di un'altra persona, pronunciare gli incantesimi *Nube mortale*, *Trasforma acqua in gas* o *Controllo del tempo atmosferico*.

La *tromba d'aria* del Pasha è alta 36 metri, ha un diametro di 12 metri al vertice e 3 metri alla base. Può spostarsi alla velocità di 72 metri (24 metri). A differenza dei normali Geni può assumere la forma di tromba d'aria o tornare normale, in un solo round. In questa forma infligge 3-36 punti ferita a chiunque incontri sulla sua strada ed uccide tutti gli esseri con meno di 5 dadi-vita se non effettuano con successo un Tiro-Salvezza contro raggio della morte. Questi esseri nobili possono volare con un carico fino a 20000 monete senza stancarsi, o addirittura un peso doppio, se camminano.

I Pasha non possono essere evocati con gli incantesimi e sono influenzati da pochissimi oggetti magici. Di solito appaiono nella Prima Dimensione solo in risposta alle grida d'aiuto di un Genio minacciato.

Gorgone

Le Gorgoni vivono sia nella Prima Dimensione che nella loro Dimensione originaria, quella della Terra. La maggior parte delle statistiche indicate nel D&D Expert (pagina 54) sono valide per entrambe le Dimensioni.

Statistiche nella Dimensione della Terra: DV 4, N° ATT 1 corno, F 1-4, N° Mostri 1-8 (3-36), TS G 4°, ML 5, Tesori: nil, AM N, PX 75.

Nella Dimensione della Terra, le gorgoni sono i locali animali da allevamento, pascolati dagli esseri dell'Orda, "munti" (anche se il loro "latte", in termini umani è acido e oleoso) e macellati. Il loro "soffio" può pietrificare gli esseri non fatti di terra (applicare i normali Tiri-Salvezza).

Hydrax*

Classe dell'armatura:	2
Dadi Vita:	da 5** a 12**
Movimento:	18 m (6 m)
Attacchi:	2 artigli o speciale
Ferite:	1-10/1-10 o vedi sotto
N° di mostri:	1 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerrigero di livello doppio
Morale:	9
Tipo di tesori:	Speciale
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	Variabile a seconda dei dadi-vita

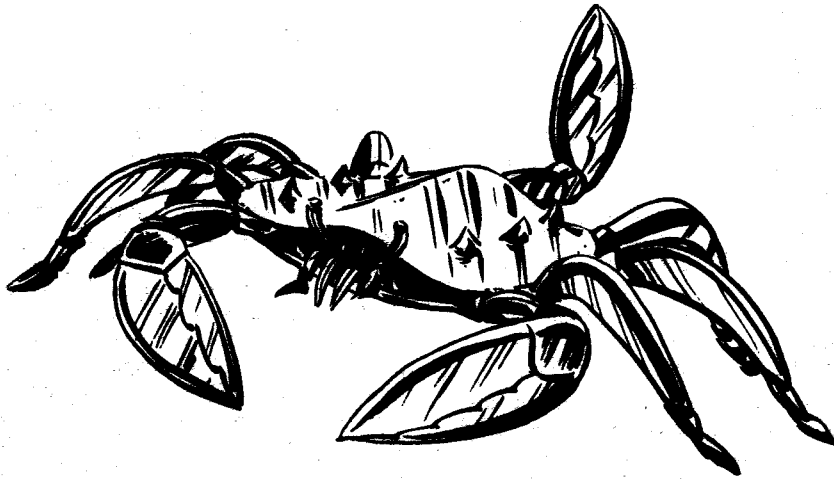
L'hydrax è un essere intelligente simile ad un granchio di ghiaccio. È originario della Dimensione dell'Acqua e lo si può trovare solo di rado nella Prima Dimensione. Anche se il suo comportamento è legale, per lo più ha un'indole maligna.

Ha 6 zampe e 3 tenaglie, disposte in modo simmetrico intorno al corpo. È immune alle armi normali, a tutti gli incantesimi di 1° e 2° livello ed agli attacchi basati sul fuoco. Gli hydrax possono *individuare l'invisibile* quando vogliono, e possono usare tre volte al giorno gli incantesimi *Individuazione del magico*, *Ragnatela*, *Dispersione del magico*, *Muro/Tempesta di ghiaccio*, *Trasforma acqua in ghiaccio* (con la stessa potenza di un mago di 9° livello).

Fanno uso di utensili di ghiaccio e costruiscono città ed oggetti di ogni specie. I loro nemici giurati sono le ondine e i krist. Temono gli esseri dell'Aria e li attaccano a vista.

Krist

Classe dell'armatura:	2
Dadi Vita:	9*
Movimento:	72 m (24 m)
Attacchi:	3 aculei
Ferite:	1-12 ciascuno
N° di mostri:	1-6 (10-1000)
Tiro-Salvezza:	Elfo 9°
Morale:	9
Tipo di tesori:	Speciale
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	1600



I krist sono esseri intelligenti, fatti di roccia cristallina, originari della Dimensione della Terra.

Hanno l'aspetto di un gruppo di 12 aculei di cristallo dorati, disposti a raggiera intorno ad un corpo centrale. Sono immuni ai veleni a tutti gli incantesimi di 1° e 2° livello ed agli attacchi basati sull'aria. Possono individuare l'invisibile quando vogliono e possono usare 3 volte al giorno gli incantesimi *Individuazione del magico*, *Dispersione del magico*, *Velocità* o *Trasformazione in terra* (con la stessa potenza di un mago di 9° livello). Se il contatto mentale (*Telepatia* nel raggio di 36 m) non dà risultati, possono scrivere messaggi.

Attaccano fino a 3 volte per round, cercando di colpire gli avversari con un aculeo.

Nei loro regni i krist hanno una società diffusa e complessa: vivono in pace con gli altri Elementali della Terra e li aiutano. Sono sempre felici di accogliere nuovi ospiti e sono assetati del sapere di ogni tipo. Temono le orde e combattono contro esse una guerra senza fine, cercando di coalizzare tutti gli altri esseri contro le stesse. Sono nemici degli hydrax anche li incontrano raramente. Infine temono gli esseri dell'Acqua e li attaccano a vista.

Medusa

Le meduse vivono sia nella Prima Dimensione che nella loro Dimensione originaria, quella della Terra. Le statistiche indicate nel D&D Base (manuale del Dungeon Master, pag. 37) sono valide per quelle incontrate nella Prima Dimensione.

Nella Dimensione della Terra, le meduse sono masse enormi ed intricate di tentacoli lunghi 3 metri originati da un corpo sferico e bitorzoluti; dal corpo si protendono anche numerosi peduncoli che servono da organi visivi. La bocca ha molte file di denti. I tentacoli vengono usati sia

per il movimento (54 m per turno) che per il combattimento. La medusa attacca con 10 tentacoli per round. Ogni colpo andato a segno paralizza la vittima per 2-8 round (ma può evitare detto effetto con un Tiro-Salvezza contro paralisi). Le vittime paralizzate vengono trascinate fino alla bocca e morsicate. Il morso infligge 2-16 (2d8) punti ferita per round (e non c'è bisogno di tiro per colpire se la vittima è paralizzata).

*Dati statistici nella Dimensione dell'Elementale: CA 4, DV 8**, MV 54 (18), N° Mostri 1-4, TS G 4*, ML 9, Tesori: (V) F, AM C, PX 1750.*

Ondina

Classe dell'armatura:	4
Dadi Vita:	8***
Movimento:	27 m (9 m)
Nuotando:	72 m (24 m)
Attacchi:	1 pugno o 1 "stritolamento"
Ferite:	2-16 o 1-10
N° di mostri:	1 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerrigero 6°
Morale:	9
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	2300

L'ondina è un essere intelligente composto di acqua. È raro perfino nella sua Dimensione originaria, quella dell'Acqua, e non la si incontra quasi mai nella Prima Dimensione. Ha un comportamento caotico, ma (come i Geni) ha sempre buone intenzioni e disprezza il male.

Nella Dimensione originaria, ha l'aspetto di un serpente trasparente, privo di forma definita. Può mutare forma con estrema facilità e talvolta, per afferrare oggetti, una forma dotata di molti tentacoli. Una volta per turno, può nuotare, nella forma di una spirale rotolante, alla velocità di 144 m (48 m) per 10 round.

Le ondine sono immuni ai veleni, alle armi

normali, a tutti gli incantesimi di 1° e 2° livello ed agli attacchi basati sul fuoco. Possono individuare l'invisibile quando vogliono e possono usare 3 volte al giorno gli incantesimi *Individuazione del magico*, *Ragnatela*, *Dispersione del magico*, *Muro/Tempesta di ghiaccio* e *Trasformazione in ghiaccio* (con la stessa potenza di un mago di 9° livello). La loro *Ragnatela* in particolare è costituita da filamenti di ghiaccio che funziona comunque allo stesso modo. Le fiamme però, si limitano a scioglierla e le vittime intrappolate non subiscono danni a causa dello scioglimento.

Le ondine possono attaccare con un "pugno" (cioè una protuberanza a forma di braccio) per round. Se il colpo va a segno possono decidere di avvolgersi intorno all'avversario e strizzarlo, infliggendogli 1-10 punti ferita per round a causa della costrizione. Possono avvolgersi intorno ad esseri di dimensioni gigantesche e la vittima intrappolata non può muoversi né attaccare né concentrarsi.

Nella Prima Dimensione, le ondine hanno lo stesso aspetto degli Elementali dell'Acqua. Mentre sono nell'acqua oltre ad essere invisibili, rigenerano 3 punti ferita per round. Fuori dall'acqua, invece, non solo non si rigenerano, ma si "prosciugano" perdendo 1 punto ferita per round. Non subiscono però le altre limitazioni valide per gli Elementali. Non vengono bloccate dagli effetti dell'incantesimo *Protezione del male*, né sono costrette a restare entro 18 metri dall'acqua.

Le ondine vivono isolate dai regni degli Elementali dell'Acqua, ma li visitano di quando in quando. I loro nemici giurati sono gli hydrax e le orde. Temono gli esseri dell'Aria e li attaccano a vista.

Orda

Classe dell'armatura:	3
Dadi Vita:	da 3* a 21*
Movimento:	45 m (15 m)
Attacchi:	1 morso o speciale
Ferite:	A seconda dei dadi-vita
N° di mostri:	2-8 (10-1000)
Tiro-Salvezza:	Vedi sotto
Morale:	12
Tipo di tesori:	Speciale
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	A seconda dei dadi-vita

Dadi-Vita	Ferite	XP
3*	1-6	50
4*	1-6	125
5*	1-8	300
6*	1-8	500
7*	1-10	850
8*	1-10	1200
9*	2-12	1600
10*	2-12	1600
11*-12*	2-16	1900
13*-16*	3-18	2300
17*-20*	4-24	3150
21*	5-30	4500

Le orde sono forme di vita originarie della Dimensione della terra. Ogni singola forza vitale si manifesta sotto forma di centinaia di corpi di insetto. Ogni singolo corpo è lungo da 33 cm a 6 metri a seconda del numero di dadi-vita. Esamineremo in seguito le caratteristiche dei singoli corpi.

La forza vitale di un'orda può controllare corpi per un totale di 10000 dadi-vita. Inoltre i corpi perduti possono essere rimpiazzati al ritmo di 1 dado-vita per turno. A differenza degli insetti, non esiste un corpo con funzioni di "regina". La forza vitale si suddivide equamente in tutti i singoli corpi e può controllare solo quelli che si trovano all'interno di un volume cubico di 160 km di lato. I corpi che vengono a trovarsi fuori della detta zona, diventano cose prive di mente e muoiono nel giro di 10 giorni. Ogni pianeta del regno delle orde è abitato da 1-100 forze vitali.

Ogni singola forza vitale ha un proprio nome e tutti i singoli corpi che la costituiscono rispondono allo stesso nome; cosa che può creare notevoli problemi di confusione quando si ha a che fare con un'orda. L'essere può morire solo se vengono distrutti tutti i singoli corpi.

Le orde non reputano intelligente nessun'altra forma di vita. Quando hanno bisogno di spazio, cercano semplicemente di occuparlo, senza tener conto degli altri esseri. È per tale motivo che sono considerate malvage. In questa lotta per la conquista dello spazio vitale, non è raro che due orde inizino una vera e propria guerra tra loro.

L'orda può usare l'ESP e la *Telecinesi* (fino a 20000 monete) quando vuole, fino ad una volta per round. Comunica per mezzo della telepatia, parlando direttamente alla mente altrui. È incredibilmente intelligente e può condurre contemporaneamente, con estrema facilità, dozzine di conversazioni distinte.

Ogni orda è legale e pericolosa. È disposta a sacrificare quanti corpi è necessario pur di raggiungere i suoi scopi. È per questo che il morale di ogni singolo corpo è pari a 12 punti. L'essere è immune a tutti gli effetti mentali (*charme, blocco, sonno* ecc.), ma i singoli corpi sono soggetti ai colpi ed agli attacchi quasi di ogni specie. Dato il suo disinteresse per i singoli corpi, l'orda non si dà eccessivi problemi per salvarli. In termini di gioco, ciò significa che fallisce volontariamente tutti i Tiro-Salvezza. Quando, però, perde il 10% o più dei corpi in una singola attività (per esempio, in un incontro con i nemici), o trova il modo di risolvere pacificamente il problema (negoziando, ritirandosi, ecc.), oppure chiama in suo aiuto altre orde.

I nemici giurati delle orde sono i krist e le ordine. Temono gli esseri di Fuoco e li attaccano a vista.

Pasha: vedi *Genio maggiore*

Plasm

	Normale	Gigante
Classe dell'armatura:	0	-4
Dadi Vita:	6*	12*
Movimento:	36 m (12 m)	36 m (12 m)
Attacchi:	2 artigli	2 artigli
Ferite:	2-12/2-12	3-18/3-18
N° di mostri:	1-10	1-4
Tiro-Salvezza:	Guerriero 6°	Guerriero 12°
Morale:	9	11
Tipo di tesori:	Speciale	Speciale
Allineamento:	Caotico	Caotico
Valore in PX:	500	1900

Il plasm ha l'aspetto di uno scheletro, normale o gigante, costituito di materia dell'elemento. Esistono, quindi, quattro specie di plasm, una per ogni elemento. È formato da un miscuglio di materia dell'elemento e di ectoplasma (cioè etere solido). Può vivere solo nella Dimensione Eterea e spesso lo si può incontrare all'interno delle gallerie. Nelle altre Dimensioni invece, perde 1 dado-vita per round a causa del risucchio di energia e, una volta morto, svanisce.

Il plasm si nutre dello stesso elemento di cui è composto e quando mangia, rigenera le sue ferite al ritmo di 1 punto per round. Gli attacchi magici basati sul suo elemento, invece di ferirlo, lo rinforzano in termini di dadi-vita e di punti ferita. *Per esempio:* se un mago di 9° livello scaglia una *Palla di fuoco* contro un plasm di fuoco, il mostro guadagna immediatamente altri 9 dadi-vita (cioè da 9 a 72 punti ferita).

I plasm sono immuni ai veleni ed alle armi normali. Le armi magiche possono danneggiarli solo con il loro bonus, ignorando del tutto i danni normali. *Per esempio:* una spada +4 può infliggere solo 4 punti ferita.

In definitiva, il plasm può essere ferito solo da armi magiche (nel modo detto) e degli attacchi basati sull'elemento dominante.

Una volta per turno il plasm può "spendere" 10 punti ferita per creare una nuvola acida basata sul suo elemento. La nuvola di forma sferica ha un diametro di 9 metri e tutti coloro che vengono a trovarsi al suo interno (tranne lo stesso plasm) subiscono 20 punti ferita (oppure solo 10 se effettuano con successo un Tiro-Salvezza contro soffio del drago). Ha una durata variabile da 1 a 6 round. Il plasm, di solito, riserva questa forma di attacco al momento in cui decide di fuggire.

Salamandra

Anche se sono rare nella Prima Dimensione, le salamandre dei ghiacci e del fuoco sono predatori diffusi nelle Dimensioni originarie (rispettivamente quelle dell'Aria e del Fuoco). In ogni Dimensione si applicano i dati riportati nel D&D Expert (pagina 58). Hanno intelligenza limitata, e talvolta, per procurarsi cibo compiono razzie nelle zone civilizzate.

Segugio invisibile (Sshai)

La razza dei "Segugio invisibili" (così chiamati in termini comuni) vive nella Dimensione dell'Aria e preferisce chiamare se stessa col nome originario: "sshai". Tutti i dettagli ad essi relativi, già indicati nel D&D Expert, si applicano sia nella Prima Dimensione che in quella dell'Aria. Ma nella loro Dimensione sono molto più veloci: 108 m (36 m).

Nella loro Dimensione, gli sshai sono molto simili ai *Metamorfosis*. Possono usare l'ESP a volontà ed assumere l'aspetto di ogni essere della loro Dimensione. Di solito appaiono sotto forma di Elementali dell'Aria, geni o haouu. Il loro vero aspetto è assai simile a quello degli Elementali dell'Aria, anche se esistono differenze, apprezzabili solo da chi appartiene a tale razza. Gli sshai vengono talvolta assoldati dagli haouu e dai Geni come spie o guardiani.

Possono avere da 1 a 12 dadi-vita, anche se nel loro vero aspetto hanno quasi le dimensioni di un uomo. Si dice che alcuni siano addirittura capaci di pronunciare incantesimi. Preferiscono negoziare che combattere, ed hanno pochi nemici. Temono gli esseri della Terra e li attaccano a vista.

Servo fluttuante* (Haouu)

Classe dell'armatura:	0
Dadi Vita:	16**
Movimento:	72 m (24 m)
Volando:	216 m (72 m)
Attacchi:	1
Ferite:	8-32
N° di mostri:	1 (1-4)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 16°
Morale:	9
Tipo di tesori:	Nessuno o speciale
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	3250

I Servi fluttuanti sono originari della dimensione dell'aria. Possono entrare nella prima dimensione solo se evocati da un chierico. Nella loro dimensione sono noti con un nome che suona circa "haouu".

Quando vengono evocati non combattono e possono essere feriti solo da incantesimi o armi magiche. Viaggiano a velocità molto elevata, spesso cogliendo di sorpresa le prede (1-7 su 1d8). Possono procedere a velocità normale trasportando un peso di 5000 monete ed a velocità dimezzata se il peso è di 10000 monete. Le probabilità che la vittima, una volta afferrata, ha di liberarsi dalla presa, sono pari all'ammontare dei suoi dadi-vita.

Nella loro dimensione, gli haouu hanno un proprio malvagio impero, che regna in luoghi dove vivono soltanto poche altre creature. I loro nemici giurati sono gli elioni ed i geni. Temono gli esseri della dimensione della terra e li attaccano a vista.

SCHEMI E TABELLE

Le liste di tesori di questo capitolo comprendono tutti gli oggetti indicati nel D&D Basico ed Expert, più numerosi altri.

Per facilità di consultazione, le tabelle e gli schemi sono state raggruppate in queste poche pagine. Una volta determinato un certo oggetto,

potrete leggerne la descrizione nel luogo appropriato.

Tranne sia diversamente indicato, per tutti i tiri si usano i dadi percentuali (d%). Invece di tirare i dadi e lasciare tutto al caso, il DM è sempre libero di scegliere direttamente dalle tabelle.

1. Tipi di Tesori

1a. Gruppo Tesori (Tesori nelle tane)

Parte 1: Monete

Tipo	MONETE (in migliaia)				
	MR	MA	ME	MO	MP
A	25% 1-6	30% 1-6	20% 1-4	35% 2-12	25% 1-2
B	50% 1-8	25% 1-6	25% 1-4	35% 1-3	Nessuna
C	20% 1-12	30% 1-4	10% 1-4	Nessuna	Nessuna
D	10% 1-8	15% 1-12	Nessuna	60% 1-6	Nessuna
E	5% 1-10	30% 1-12	25% 1-4	25% 1-8	Nessuna
F	Nessuna	10% 2-20	20% 1-8	45% 1-12	30% 1-3
G	Nessuna	Nessuna	Nessuna	50% 10-40	50% 1-6
H	25% 3-24	50% 1-100	50% 10-40	50% 10-60	25% 5-20
I	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	30% 1-8
J	25% 1-4	10% 1-3	Nessuna	Nessuna	Nessuna
K	Nessuna	30% 1-6	10% 1-2	Nessuna	Nessuna
M	Nessuna	Nessuna	Nessuna	40% 2-8	50% 3-30
L,N,O	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna

Parte 2: Gemme, Gioielli, Oggetti magici

Tipo	GEMME, GIOIELLI, OGGETTI MAGICI		
	Gemme	Gioielli	Oggetti magici
A	50% 6-36	50% 6-36	30% 3 scelti a caso
B	25% 1-6	25% 1-6	10% 1 spada, armatura o altra arma
C	25% 1-4	25% 1-4	10% 2 scelti a caso
D	30% 1-8	30% 1-8	15% 2 scelti a caso più una pozione
E	10% 1-10	10% 1-10	25% 3 scelti a caso più una pergamena
F	20% 2-24	10% 1-12	30% 3 scelti a caso (non armi) più una pozione e una pergamena
G	25% 3-18	25% 1-10	35% 4 scelti a caso più una pergamena
H	50% 1-100	50% 10-40	15% 4 scelti a caso più una pergamena
I	50% 2-12	50% 2-12	15% 1 scelti a caso
J,K	Nessuna	Nessuno	Nessuno
L	50% 1-4	Nessuno	Nessuno
M	55% 5-20	45% 2-12	Nessuno
N	Nessuna	Nessuno	40% 2-8 pozioni
O	Nessuna	Nessuno	50% 1-4 pergamene

1b. Tesori individuali (Trasportati, non nelle tane)

Parte 1: Monete

Tipo	MONETE				
	MR	MA	ME	MO	MP
P	3-24	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna
Q	Nessuna	3-18	Nessuna	Nessuna	Nessuna
R	Nessuna	Nessuna	2-12	Nessuna	Nessuna
S	Nessuna	Nessuna	Nessuna	2-8	Nessuna
T	Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna	1-6
U	10% 1-100	10% 1-100	Nessuna	5% 1-100	Nessuna
V	Nessuna	10% 1-100	5% 1-100	10% 1-100	5% 1-100

Parte 2: Gemme, Gioielli e Oggetti magici

GEMME, GIOIELLI, OGGETTI MAGICI			
Tipo	Gemme	Gioielli	Oggetti magici
P,Q,R	Nessuna	Nessuno	Nessuno
S,T	5% 1	Nessuno	Nessuno
U	5% 1-2	5% 1-4	2% 1 Qualsiasi
V	10% 1-2	10% 1-4	5% 1 Qualsiasi

2. Gemme

VALORE DELLE GEMME		
d%	Valore	Esempio
01-03	10 gp	agata, quarzo, turchese
04-10	50 gp	cristallo, diaspro, onice
11-25	100 gp	ambra, ametista, corallo, granato, giada
24-46	500 gp	acquamarina, perla, topazio
47-71	1000 gp	carboncino, opale
72-90	5000 gp	smeraldo, rubino, zaffiro
91-97	10000 gp	diamante,
98-00	50000 gp	pietrastella, trisallo, Speciale

3. Gioielli

3a. Valore dei gioielli

VALORE DEI GIOIELLI					
d%	Valore*	Ing.**	d%	Valore*	Ing.**
01	100	10	46-58	5000	25
02-03	500	10	59-69	7500	25
04-06	1000	10	70-78	10000	25
07-10	1500	10	79-85	15000	25
11-16	2000	10	86-90	20000	50
17-24	2500	10	91-94	25000	50
25-34	3000	25	95-97	30000	50
35-45	4000	25	98-99	40000	50
			00	50000	50

* Tutti i valori possono variare fino ad un massimo del 15% in più o in meno a discrezione del DM.

** Ingombro in MO opzionale.

4. Oggetti magici in generale

TIPO DI OGGETTO MAGICO	
d%	Tabella:
01-25	5. Pozioni
26-37	6. Pergamene
38-46	7. Bacchette, Verghe e Bastoni
47-52	8. Anelli
53-62	9. Oggetti magici vari
63-72	10. Armature e Scudi
73-83	11. Proiettili e Armi da lancio
84-92	12. Spade
93-00	13. Altre armi



3b. Tipi di Gioielli

TIPI DI GIOIELLI		
Valore (in MO)		
100-3000 1d10 Comuni	4000-10000 Non comuni	15000- 50000 Rari
1 Cavigliera	Bracciale	Amuleto
2 Collana di perle	Cinghia	Tiara
3 Braccialetto	Collana	Corona
4 Fermaglio	Orecchino	Diadema
5 Fibbia	Quadrifoglio	Medaglione
6 Cammeo	Cuore	Globo
7 Catena	Foglia	Anello
8 Gancio	Collier	Scarabeo
9 Portagioie	Pendaglio	Scettro
10 Spilla	Zampa di coniglio	Talismano

5. Pozioni

d%	Tipo di Pozioni
01-02	Agilità
03-04	Amalgamante
05-06	Anti insetti
07-09	Antidoto
10-11	Arrampicata
12-15	Autometamorfosi (X)
16-17	Buona parola
18-19	Chiaraudienza (X)
20-21	Chiaroveggenza (X)
22	Controllo degli animali (X)
23	Controllo degli umani (X)
24	Controllo dei draghi (X)*
25	Controllo dei giganti (X)*
26	Controllo dei non-morti (X)
27-28	Controllo delle piante (X)
29-30	Coraggio
31-32	Crescita (B)
33-34	Difesa
35	Elasticità
36-38	Eroismo (X)
39-40	ESP (B)
41-42	Forma elementale
43	Forma eterea
44-47	Forma gassosa (B)
48	Fortuna
49-50	Forza
51-53	Forza dei giganti
54-59	Guarigione (B)
60-63	Inganno (X)
64-66	Invisibilità (B)
67-68	Invulnerabilità (X)
69-70	Levitazione (B)
71	Libertà
72-73	Longevità (X)*
74-75	Lunga vista
76	Mescolanza
77-79	Nuotare
80-82	Resistenza al fuoco (X)
83-84	Respirare sott'acqua
85-86	Rimpicciolimento (B)
87	Scopritesori (X)
88-90	Sogni
91-93	Veleno (B)
94-97	Velocità (X)
98-00	Volare (X)

* Ulteriori informazioni in questo regolamento.

6. Pergamene

d%	Tipo di Pergamena
01-03	Cartografa
04-06	Comunicazione
07-08	Creazione
09-10	Dei Magi (UM)
11-13	Equipaggiamento
14-15	Illuminante
16-40	Incantesimi (vedere sotto)*
41-43	Intercetta incantesimi
44-45	Interrogatorio
46-47	Intrappolante
48-55	Maledizione (B)*
56-58	Mappa del tesoro (magico) (B)*
59-60	Mappa del tesoro (misto)
61-64	Mappa del tesoro (normale) (B)*
65	Mappa del tesoro (speciale)
66-67	Portale
68-75	Protezione contro i licanthropi (B)
76-83	Protezione contro i non-morti (B)
84-89	Protezione dagli elementali (X)
90-93	Protezione dalla magia (X)
94-95	Rifugio
96	Ripetizione
97	Ritardante
98-99	Veggenza
00	Verità

*Ulteriori informazioni in questo regolamento.

PERGAMENE DEGLI INCANTESIMI				
6a. Tipo di Pergamena		6b. Livello dell'Incantesimo		
		Chierico		Livello
		o		
d%	Tipo	Druido	Mago	Incantesimo
01-70	Maghi	01-34	01-28	1
71-95	Chierici	35-58	29-49	2
96-00	Druidi	59-76	50-64	3
		77-88	65-75	4
		89-95	76-84	5
		96-99	85-91	6
		00	92-96	7
			97-99	8
			00	9

Ogni Pergamena contiene un solo tipo di incantesimi. Gli incantesimi possono essere di livello diverso.

7. Bacchette, Bastoni, Verghe

d%	Tipo di Bacchetta, Bastone o Verga	d%	Tipo di Bacchetta, Bastone o Verga
01-05	Bacchetta cercametalli (X) (M)	64	Bastone del comando (X) (UM)
06-10	Bacchetta dei fulmini magici (X) (M)	65	Bastone del potere (X) (M)
11-15	Bacchetta del freddo (X) (M)	66-68	Bastone dell'elementale (M)
16-19	Bacchetta del rifiuto (X) (M)	69-71	Bastone dell'invecchiamento (X) (C)
20-23	Bacchetta della paura (X) (M)	72	Bastone della stregoneria (X) (M)
24-27	Bacchetta delle illusioni (X) (M)	73-74	Bastone delle ferite e malattie (C)
28-32	Bacchetta delle palle di fuoco (X) (M)	75-76	Bastone disperdi magie
33-37	Bacchetta delle trasformazioni (X) (M)	77-83	Bastone guaritore (B) (C)
38-42	Bacchetta individuazione dei nemici (B) (M)	84-86	Bastone per colpire (X) (UM)
43-47	Bacchetta individuazione del magico (B) (M)	87-89	Bastone serpente (B) (C)
48-51	Bacchetta individuazione porte segrete (X) (M)	90-92	Verga del combattimento
52-55	Bacchetta individuazione trappole (X) (M)	93	Verga del governo
56-60	Bacchetta paralizzante (B) (M)	94	Verga del rettile alato
61-63	Bastone dei Druidi (DR)	95-96	Verga dell'inerzia (NU)
		97	Verga della parata
		98	Verga della salute
		99	Verga della vittoria
		00	Verga dissoluzione della magia (B)

Tirate il dado indicato per ottenere le cariche:

Bacchette: 3-30 (3d10)

Bastoni: 2-40 (2d20)

Le verghe non hanno cariche.

8. Anelli

d%	Tipi di anelli
01-02	Accumulatore di incantesimi (X)
03-06	Adattamento agli elementali
07-09	Anello sacro (C)
10-13	Ascolto
14-18	Camminare sull'acqua (B)
19-20	Controllo degli animali (B)
21	Controllo degli umani (X)
22-23	Controllo delle piante (X)
24-28	Debolezza (B)
29-30	Desideri (X)
31-33	Divoratore di incantesimi
34	Evocatore di geni (X)
35-40	Inganno (X)
41-45	Invisibilità (B)
46-48	Memoria
49-50	Menzogna
51-55	Protezione + 1
56-58	Protezione + 2
59-60	Protezione + 3
61	Protezione + 4
62-64	Resistenza
65-70	Resistenza al fuoco (B)
71-72	Respingi incantesimi (X)
73	Rigenerazione (X)
74-76	Rimedi
77-80	Salva vita
81-82	Sicurezza
82-85	Sincerità
86-87	Telecinesi (X)
88-90	Veggenza
91-94	Velocità
95-98	Verità
99-00	Vista a raggi X (X)

9. Oggetti magici vari

d%	Tipo di oggetto	d%	Tipo di oggetto
01-02	Amuleto anti sfera di cristallo ed ESP (X)	51-52	Medaglione ESP 9 m (B)
03	Anfora per il controllo dell'elementale dell'acqua (X)	53	Medaglione ESP 27 m (X)
04-06	Barca subacquea	54-56	Museruola dell'addestramento
07-11	Borsa conservante (B)	57-59	Penna ricopiante (UM)
12-13	Borsa dissolvente (B)	60	Pietra del controllo dell'elementale di terra
14	Braciore per il controllo dell'elementale del fuoco (X)	61	Ruota della fortuna
15-17	Chiodo	62-64	Ruota fluttuante
18-20	Chiodo indicatore	65-66	Ruota quadrata
21-22	Cintura della forza del gigante (X)	67-68	Scarabeo protettore
23-25	Corda magica (B)	69-70	Scopa volante
26	Corno distruttore (X)	71-72	Sfera di cristallo (B) (M)
27-29	Diapason temporale	73	Sfera di cristallo con chiaraudienza (X) (M)
30	Elmo del teletrasporto (X) (M)	74	Sfera di cristallo con ESP (X) (M)
31-32	Elmo della mutazione di allineamento (B)	75	Specchio imprigionante (X)
33	Elmo della telepatia (B)	76-77	Stivali del viaggiare e del saltare (X)
34-35	Elmo per la lettura delle lingue e del magico (X)	78-79	Stivali della levitazione (X)
36	Giara dell'efreeti (X)	80-81	Stivali elfici (B)
37-38	Guanti del potere orchesco (B)	82-84	Stivali piè veloce (X)
39-40	Lampada degli uragani	85-86	Talismano del viaggio elementale
41-42	Lampada della lunga durata	87	Tamburi del panico (X)
43-46	Lavagna dell'identificazione (UM)	88	Tappeto volante (X)
47-48	Mantello deflettente (X)	89-91	Tasca ultrasicura
49-50	Mantello elfico (B)	92	Turibolo per il controllo dell'elementale dell'aria (X)
		93-97	Unguento
		99-00	Uova delle meraviglie



10. Armature e scudi

10a. Dimensioni	10b. Tipo
01-68 Umana	01-10 Cuoio
69-81 Nana	11-17 Scaglie
82-91 Elfica	18-30 Maglia
92-98 Halfling	31-39 Bande
99-00 Giganti	40-50 Piastre
	51-75 Scudo
	76-77 Scaglie + Scudo
	78-85 Maglia + Scudo
	86-90 Bande + Scudo
	91-00 Piastre + Scudo

10c. Forza delle Armi e degli Scudi

Cuoio	Scaglie Bande			Fr.	Possibilità di effetti Speciali
	Maglia	Piastre	Scudo		
01-70	01-60	01-50	01-40	+1	10
71-88	61-81	51-74	41-67	+2	15
89-96	82-92	75-88	68-84	+3	20
97-99	93-98	89-96	85-94	+4	25
00	99-00	97-00	95-00	+5	30

10d. Armature o Scudi speciali

d%	Potere Speciale	d%	Potere Speciale
01-07	Assorbimento	53-62	Invisibilità
08-17	Charme	63-70	Riflessione
18-32	Cura ferite	71-75	Risucchio d'energia
33-42	Elettricità	76-82	Scaccia maledizioni
43-45	Etereità	83-91	Velocità
46-52	Forma gassosa	92-00	Volo

11. Proiettili e Armi da lancio

d%	Tipo	Classe dell'Arma
01-37	Freccia	A
38-59	Dardi	A
60-70	Proiettili per Fionda	A
71-72	Cerbottana	D
73-80	Arco Lungo	D
81-85	Arco Corto	D
86-87	Balestra Pesante	D
88-92	Balestra Leggera	D
93-00	Fionda	D

11d. Numero di Proiettili

(Solo Proiettili)		
Forza dell'Arma	Numero Proiettili	
+1	2-20	(2d10)
+2	2-16	(2d8)
+3	2-12	(2d6)
+4	2-8	(2d4)
+5	2-5	(1d4 + 1)

11e. Gittata extra

(Solo Proiettili)	
1d4 + Forza dell'Arma	Moltiplicatore
2-4	1 (niente)
5-7	1,5 (50%)
8-9	2 (100%)

Proiettili: Se posseggono un Bonus, dividete il punteggio per due (in eccesso). Tutti i proiettili hanno lo stesso Bonus.

Bonus: Moltiplicate la gittata del proiettile per il numero indicato.

11b. Forma dei Proiettili e delle Armi da Lancio

Classe dell'Arma		Forza	Probabilità*
A	D	dell'Arma	di Bonus
01-40	01-70	+1	30
41-67	71-88	+2	25
68-84	89-96	+3	20
85-94	97-99	+4	15
95-00	00	+5	10

* Per i Proiettili 11c; altrimenti 14a-c.

11c. Bonus dei Proiettili

d%	Tipo di Bonus	d%	Tipo di Bonus
01-04	Affondante	49-52	Mordente
05-08	Autoriproduttore	53-58	Parlante
09-13	Charme	59-64	Penetrante
14-23	Curante	65-71	Rampicante
24-26	Disarante	72-76	Ricerca
27-30	Disperdente	77-80	Stordente
31-34	Ferente	81-82	Teletrasportante
35-36	Giustiziere	83-87	Trasportante
37-43	Illuminante	88-93	Urlante
44-48	Intermittente	94-00	Volo

12. Spade

12a. Tipo

d%	Classe dell'Arma	Tipo
01-65	C	Normale
66-84	C	Corta
85-92	D	A Due Mani
93-00	D	Bastarda

12b. Forza

Classe dell'Arma		Forza	Probabilità
C	D	dell'Arma	di Bonus
01-60	01-70	+1	40
61-81	71-88	+2	30
82-92	89-96	+3	25
93-98	97-99	+4	20
99-00	00	+5	15

12c. Caratteristiche delle Spade

d%	INT	Metodi di Comunicazione	Poteri	Lingue
01-79	-	Nessuno	-	-
80-85	7	ESP	1 P	-
86-90	8	ESP	2 P	-
91-94	9	ESP	3 P	-
95-97	10	Parola	3 P	1-3
98-99	11	Parola	3 P + LM	1-6
00	12	Parola	3 P + LM + 1 S	2-8

P = Potere Primario
S = Potere Speciale
LM = Leggere il Magico

13. Armi varie

13a. Tipi di armi

d%	Nome dell'arma	Classe dell'arma	d%	Nome dell'arma	Classe dell'arma
01-05	Armi in asta	D	48-50	Lancia ritornante*	B
06-11	Ascia	B	51-54	Lancia da cavaliere	D
12-20	Ascia da combattimento	C	55-57	Manganello	C
21-22	Ascia ritornante	B	58-67	Martello da guerra	C
23-27	Azza	C	68-70	Martello da guerra ritornante	C
28-29	Bolas	B	71-82	Mazza	C
30	Bolas ritornanti	B	83-94	Pugnale	B
31-33	Frusta	C	95-97	Pugnale ritornante	B
34-36	Giavellotto	B	98-99	Rete	B
37	Giavellotto ritornante	B	00	Rete ritornante	B
38-47	Lancia*	B		* oppure Tridente	

13b. Forza delle armi varie

Classe dell'arma			Possibilità di Forza Bonus	
B	C	D	Forza	Bonus
01-50	01-60	01-70	+1	40
51-74	61-81	71-88	+2	30
75-88	82-92	89-96	+3	20
89-96	93-98	97-99	+4	15
97-00	99-00	00	+5	10*

* In caso di Bonus consultate anche la tabella 14c (Talent).

14b. Bonus di forza contro nemici particolari

d%	Tipi di nemici
01-06	Insettoidi
07-09	Costruiti
10-15	Draghi
16-24	Mostri incantati
25-36	Giganti
37-48	Licantropi
49-52	Esseri extra dimensionali
53-58	Esseri rigeneranti
59-67	Rettili
68-70	Esseri immuni agli incantesimi
71-76	Utenti di magia
77-88	Non-morti
89-94	Branchiati
95-00	Utenti di armi

14. Bonus delle armi

14a. Tipo di Bonus

Tipo di arma		Tipo di Bonus
Spada	Altre	
01-29	01-33	+1 contro nemici*
30-50	34-57	+2 contro nemici*
51-64	58-73	+3 contro nemici*
65-72	74-82	+4 contro nemici*
73-75	83-85	+5 contro nemici*
76-00	86-00	Talento (14c)

* Aggiungete il punteggio alla forza dell'arma e consultate la tabella 14b.

1. Tipi di Tesori

Per ogni mostro sono indicati uno o due Tipi di Tesori. I tipi indicati con le lettere da "A" a "O" sono i Tesori che possono rinvenirsi nella tana dei mostri. Quelli con le lettere da "P" a "V" sono i Tesori Individuali, posseduti dai sin-

14c. Talento

d%	Talento	d%	Talento
01-02	Affettante	52-56	Infiammante
03-08	Bloccante	57-60	Mascherante
09-15	Charme	61-65	Rallentante
16-20	Celante	66-69	Respirazione
21	Desideri	70-75	Ricercante
22-23	Deviante	76-77	Risucchiante
24-30	Defesa	78-83	Silenziatore
31-35	Estintori	84-88	Traducente
36-43	Guarigione	89-92	Velocizzante
44-51	Illuminante	93-94	Vibrante
		95-00	Volante

goli mostri. Queste tabelle sono un po' diverse da quelle del D&D Basico ma vengono usate in modo simile.

Il DM, nei limiti dell'ammontare indicato, può scegliere un valore o rimettersi al caso, tirando i dadi. Per comodità, suggeriamo di annotare ogni tesoro ed il relativo ammontare. Stabi-

lita l'entità del tesoro, può convertirlo in oggetti di più facile trasporto.

2. Le Gemme

Per il gioco con i personaggi dal 9° livello e superiori, si usa la *Tabella 2: Gemme*, al posto di quella omonima del D&D Basico. Può essere usata anche per i personaggi di livello inferiore, con una penalità del 10% al valore indicato (mantenendo il valore minimo di 10 MO).

Nei casi in cui si ritrovino insieme numerose gemme, il DM può decidere di riunirle, ai fini della determinazione del valore, in gruppi di 3, di 5 o di 10, a seconda della quantità. Ciò può rivelarsi molto utile, specie per i tesori dei draghi (Tipo H, Gemme: 50% 1-100) e di altri mostri.

Gemme insolite:

Speciali: le gemme più grandi del normale possono avere un valore da 3 a 10 volte maggiore. Quando le regole indicano una gemma "speciale", potete sceglierne una normale e moltiplicarne adeguatamente il valore, oppure utilizzare uno dei seguenti esempi:

Pietrastella: al centro di ogni gemma di valore maggiore o uguale a 1000 MO (tranne i diamanti) può esserci una struttura a forma di stella. Le Pietrastella (questo il nome generico della categoria) sono spesso indicate col nome delle gemme che si trovano all'interno (Rubinostella, Granatostella, ecc.) e valgono il doppio di esse.

Tristalli: i rubini e gli smeraldi sono fatti di una sostanza minerale, detta Corundum. Raramente se ne trovano anche di colori diversi, solitamente trasparenti: giallo-oro, viola scuro, o arancio brillante. In tal caso sono detti Tristalli, e valgono dalle 1000 alle 100000 MO.

3. I Gioielli

Quando si gioca con personaggi del 9° livello e superiori, per determinare il valore dei gioielli non si tirano 3d6. Occorre, invece, far uso della *Tabella 3a: Valore dei Gioielli*, la quale può essere usata anche per i personaggi di livello inferiore, con una penalità del 10% al valore indicato (mantenendo il valore minimo di 100 MO).

Tranne nel caso in cui si trovino molti gioielli tutti in una volta, come nei tesori di tipo A (50% 3-36) ed H (50% 10-40), occorre stabilire separatamente il valore di ogni pezzo. Quando se ne trovano molti in una volta, potere effettuare un solo tiro per ogni gruppo di 3 o 5 pezzi, considerando ogni gruppo di un diverso tipo.

Dopo aver stabilito il valore, scegliete il tipo o determinatelo casualmente, usando la *Tabella 3b: Tipi di Gioielli*.

Tutti gli oggetti sono fatti di metalli, pietre, ed altri materiali preziosi (ad esempio, avorio, ebano, pelle, ecc.). A discrezione del DM, il valore può variare del 15% in più o in meno, rispetto a quanto indicato nella tabella. Per esempio, se il valore indicato è di 20000 MO, il DM può asse-

gnare all'oggetto qualsiasi valore compreso tra le 17000 e le 23000 MO.

3b. Tipi di gioielli

Elenchiamo, qui di seguito, alcuni tipi di gioielli:

Tipi COMUNI (valore: da 100 a 3000 MO)

Cavigliera: striscia di cuoio ornata di pietre preziose.

Collana di perle: numerose perle infilate in un filamento.

Braccialetto: catena o striscia ornamentale da polso.

Fermaglio: oggetto ornamentale d'oro o d'argento, con una spilla nella parte posteriore.

Fibbia: chiusura per scarpe, stivali ed altri oggetti.

Cammeo: pietra preziosa, o semplicemente ornamentale, scolpita in rilievo.

Catena: maglia di metallo prezioso, per bracciali, collane o cavigliere.

Gancio: chiusura per abiti e mantelli.

Portagioie: piccolo astuccio per contenere ricordi, spesso appeso ad una catena.

Spilla: d'oro o d'argento, con una gemma incastonata nella parte anteriore.

Tipi NON COMUNI (valore: da 4000 a 10000 MO)

Bracciale: catena o banda metallica tempestate di gemme, portata al braccio.

Cinghia: fascia di cuoio, adorna di gemme e metalli lavorati, per cingere l'addome.

Collana: metallo riccamente lavorato, o cuoio tempestate di gemme, chiuso intorno al collo con un gancetto.

Orecchino: di solito si trovano a coppie. Piccole lamine di metallo adorne di gemme o pietre ornamentali.

Quadrifoglio: riproduzione, in metallo o gemme, del tradizionale simbolo porta-fortuna.

Cuore: piccolo fermaglio o portagioie di metallo finemente lavorato, spesso scolpito o adornato di gemme.

Foglia: fermaglio o portagioie di metallo, tempestate di gemme.

Collier: catena di metallo lavorato o striscia di cuoio tempestate di gemme, portata intorno al collo.

Pendaglio: oggetto ornamentale appeso ad una catena di metallo sottile.

Zampa di coniglio: riproduzione in metallo, pelliccia e gemme, del tradizionale portafortuna.

Tipi RARI (valore: da 15000 a 50000 MO)

Amuleto: pendaglio o portagioie adorno di gemme e pietre scolpite.

Tiara: piccola corona o passante per capelli, di pregiata lavorazione (ma non di qualità regale).

Corona: copricapo d'oro o di platino, di qualità regale, tempestate di gemme.

Diadema: corona di qualità imperiale, finemente lavorata e tempestate di gemme.

Medaglione: pendaglio ornato di gemme incastonate.

Globo: sfera tempestate di gemme, da tenere in mano. Spesso finemente scolpita ed intarsiata.

Anello: metallo massiccio con una gemma incastonata. È facile confonderlo con un anello magico.

Scarabeo: gemma di grandi dimensioni e di alta qualità, scolpita ed intagliata, spesso a forma di coleottero.

Scettro: bastone di metallo o di legno raro, tempestate di gemme e finemente scolpito.

Talismano: figura o simbolo scolpito in metalli rari e gemme. Può essere un amuleto, oppure un pendaglio.

Gemme e gioielli danneggiati

Il valore delle gemme, e dei gioielli, può diminuire se sono sottoposte ad un trattamento rude.

Gemme: le gemme, se schiacciate, si sgretolano. Possono, inoltre, rompersi o sgretolarsi a causa del fuoco o di certi incantesimi (*Palla di Fuoco, Fulmine Magico*, ecc.). Gli effetti dipendono dalle decisioni del DM. Le gemme rotte valgono dal 10 al 50% (1d4 + 1 x 10%) in meno, mentre da quelle sgretolate è possibile recuperare solo una gemma più piccola, che vale solo il 5-10% (1d6 + 4) di quella originale. Si noti che anche le gemme rotte o sgretolate possono avere un qualche valore per i maghi PNG, i quali possono usarle per fabbricare pozioni, pergamene, inchiostri rari, ecc.

Gioielli: le gemme incastonate nei gioielli sono soggette alla regola esposta. Si ricordi che il valore dei gioielli dipende, in gran parte, dalla lavorazione, non dagli elementi che li costituiscono. Per cui ogni gioiello sottoposto a rude trattamento può danneggiarsi, perdendo dal 10 all'80% del valore.

Tesori speciali

Il DM, al posto delle monete, delle gemme e dei gioielli, oppure insieme a detti tesori, può preferire altri oggetti di valore. Nella tabella che segue sono riportati alcuni dati, per stabilire il valore di tali oggetti. Devono essere scelti uno ad uno, e non determinati casualmente. Inoltre è meglio piazzarli in luoghi adatti, dove potrebbero ragionevolmente essere trovati.

Il valore deve essere determinato in relazione alla rarità del singolo oggetto nel luogo in cui viene venduto. Per esempio, le semplici pelli possono (letteralmente) valere tanto oro quanto pesano nei luoghi dove c'è scarsità di animali. Il prezzo dell'avorio è spesso elevato, specie dove siano sconosciuti gli animali dai quali è ricavato (elefanti, trichechi, tigri dai denti a sciabola, ecc.), o dove viene scolpito ed intagliato.

Per usare i tesori speciali, sostituiteli ad un pari valore di monete, gemme o gioielli. Un valore aggiunto è spesso necessario, per compensare l'accresciuta difficoltà di trovare acquirenti.

VALORE DEI TESORI SPECIALI

Oggetto	Ingombro	Valore (in MO)
Libro raro	2-200	10-1000
Pelliccia, Comune*		
Grezza	10-60	1-4
Mantella	50-120	100-600
Cappotto	80-200	300-1200
Pelliccia, Rara*		
Grezza	10-60	2-12
Mantella	50-120	400-2400
Cappotto	80-200	1000-6000
Incenso raro	1 per bastoncino	5-30/bastoncino
Avorio (Zanna)	100-2000	1 MO per MO di ingombro
Profumo raro	1 per fialetta	25-150/fialetta
Tappeto o Coperta**	100-600	2-20
Seta**	10-60	1-8
Pelle, di animale	50-200	1-10
Pelle, di mostro	100-5000	10-1000
Spezia rara	10-100	4-16/per MO
Statuetta	1-100	1-1000
Vino raro	40-90	1-6/per bottiglia

* Sono pellicce "comuni" quelle di castoreo, volpe, martora, topo muschiato e foca. Sono "rare" quelle di ermellino, donnola, e visone.

** I prezzi e l'ingombro sono riferiti ad 1 metro quadrato del materiale.

4. Oggetti magici in generale

Le carte e le tabelle di questo volume comprendono tutti i tesori magici. Alcune regole sono già state esposte nei Set Baseico ed Expert. Le tabelle di questo volume si usano nello stesso modo di quelle già note. Per la maggior parte dei tiri casuali si usano i dadi percentuali (d%).

Descrizioni: la maggior parte degli oggetti sono stati descritti nei Set Baseico ed Expert. Per una rapida consultazione di tali volumi, abbiamo riportato nelle tabelle le seguenti indicazioni:

(B) se l'oggetto è descritto nel D&D Baseico (Manuale del Dungeon Master).

(X) Se è descritto nel D&D Expert.

Gli oggetti privi di dette indicazioni sono descritti in questo volume.

Distanza e Durata: se non sono specificate, corrispondono a quelle di un incantesimo pronunciato ad un mago di 6° livello.

Isolamento: molti oggetti possono individuare, controllare, o seguire altre azioni, fino ad una certa distanza. Tutti gli effetti, però, possono essere bloccati da una sottile lamina di piombo, da 30 cm di un altro metallo, o da 3 metri di roccia.

Limiti: molti oggetti possono essere usati solo da personaggi di una determinata Classe, o capaci di pronunciare incantesimi. SE, nelle tabelle, ap-

pare una delle seguenti lettere, l'oggetto può essere usato solo dalla Classe specificata:

- (C) solo i Chierici
- (DR) solo i Druidi
- (N) solo i Nani
- (E) solo gli Elfi
- (G) solo i Guerrieri
- (H) solo gli Halfling
- (M) solo i Maghi
- (NU) solo i non utenti di magia (nani, guerrieri, halfling e ladri)
- (UM) solo gli utenti di magia (chierici, elfi e maghi)
- (L) solo i Ladri

Determinazione casuale: quando occorre determinare casualmente un oggetto, tirate d% e consultate la *Tabella 4: Tipi di Oggetti Magici*, poi usate la sottotabella indicata, per determinare l'esatto oggetto.

Rifiuto dei risultati: in qualsiasi momento, il DM può rifiutare di applicare il risultato di una determinazione casuale. Un dato oggetto può, semplicemente, rivelarsi troppo potente, e rendere le cose troppo facili ai personaggi. I *Desideri*, in particolare, possono dar luogo a numerosi problemi, risolvibili escludendoli del tutto o limitandone gli effetti.

In generale, ogni volta che avete il sospetto che l'introduzione di un oggetto o un incantesimo possa creare gravi problemi di gioco:

NON FATENE USO.

Maledizioni: gravano su molti oggetti e c'è bisogno di un incantesimo *Scaccia Maledizioni* per eliminarle. Se non è diversamente indicato, può andar bene anche un effetto magico simile (ad esempio, quello prodotto dall'*Anello dei Rimedi*). Per un trattamento efficace, però, molti oggetti necessitano di interventi di *Scacciare le Maledizioni* molto potenti (di solito di 26° livello, se si affida il trattamento ad un PNG utente di magia di livello maggiore). Può essere usato, con effetti equivalenti ed in ogni momento, un incantesimo *Desiderio*, che andrà valutato alla stregua di un potentissimo (36° livello) incantesimo *Scaccia Maledizioni*.

5. Pozioni

Salvo che non sia diversamente indicato, gli effetti delle pozioni permangono per 7-12 turni. Se, però, un personaggio ne beve una mentre è soggetto agli effetti di un'altra, viene colto immediatamente da un malessere (per 3 turni e senza possibilità di Tiro-Salvezza) e gli effetti delle due pozioni si elidono a vicenda. Da questa regola sono escluse le pozioni con effetto permanente (*Guarigione*, *Longevità*, ecc.).

Gli effetti delle *Pozioni di Controllo* sono estremamente limitati, come detto a pagina 66 del D&D Expert. Troverete ulteriori particolari nelle seguenti descrizioni.

Agilità: la Destrezza di chi la beve diventa di 18 punti. Tutti i conseguenti bonus sono immediatamente applicabili.

Amalgamante: gli effetti di questa pozione so-

no alquanto insoliti. Il personaggio può permettere che altri si "fondano" col suo corpo, con tutto il loro equipaggiamento, come se fossero di consistenza gassosa, fino ad un massimo di 7 esseri viventi. La "fusione" non può essere obbligatoria. Se vuole, il personaggio può impedire che altri si "fondano" con lui, e chi si ritrova "fuso" nel personaggio può uscire da tale condizione quando vuole. Chiunque si trovi in stato di "fusione" (compreso colui che ha bevuto la pozione) non può attaccare né pronunciare incantesimi, ma può parlare. Le ferite riportate dal personaggio non danneggiano coloro che sono "fusi" nel suo corpo.

Antidoto: chi la beve diventa immune ad alcuni veleni, ed ottiene un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza contro veleno. L'antidoto più debole protegge dai veleni di tutti i mostri con 3 Dadi-Vita o meno. Quelli più potenti, dai veleni di mostri via via più grossi. Quando, grazie all'antidoto, si evitano gli effetti di un veleno (con favorevole Tiro-Salvezza), il veleno stesso non ha più efficacia dopo il venir meno degli effetti della pozione.

1-4	Mostri con 3 o meno Dadi-Vita
5-7	Mostri con 7 o meno Dadi-Vita, o pozioni
8-9	Mostri con 15 o meno Dadi-Vita
10	Qualsiasi tipo di veleno

Come indicato nello schema, le *Pozioni di Veleno* equivalgono, ai detti effetti, ad un mostro con 7 Dadi-Vita. Il DM, se vuole, può modificare tale corrispondenza.

Anti insetti: per insetti si intendono tutte le specie di aracnidi (ragni, zecche, scorpioni, ecc.), di insetti (formiche, coleotteri, mosche, ecc.) e di chilopodi (centipede, mille piedi, ecc.). Chi beve la pozione non può essere toccato da nessuno di tali esseri, se normale. Quelli giganti, invece, lo ignorano solo se non ottengono un favorevole Tiro-Salvezza contro Incantesimi. Se il Tiro è favorevole, la pozione è inefficace contro l'insetto gigante. La pozione, infine, attribuisce un bonus di +4 ai Tiri Salvezza contro gli insetti controllati o evocati per mezzo della magia.

Arrampicata: permette di scalare superfici lisce, come i ragni, con solo il 5% di probabilità di cadere (il controllo deve essere effettuato ogni 30 metri di scalata ed almeno una volta per tentativo, indipendentemente dall'altezza della parete).

Buona parola: il personaggio può comprendere ogni linguaggio che sente parlare nel raggio di 18 metri, e può parlarlo a sua volta. Normalmente per utilizzare un linguaggio, bisogna per lo meno averlo ascoltato, se già non lo si conosce.

Controllo dei draghi: permette di controllare fino a 3 draghi piccoli. Possono, però, evitare il controllo con i consueti Tiri Salvezza. È inefficace contro i draghi grandi ed enormi. Per stabilire la specie di drago sulla quale è efficace, tirate

1d20 e consultate il seguente schema:

1-5	Bianco	15-17	Blu
6-10	Nero	18-19	Rosso
11-14	Verde	20	Dorato

Controllo dei giganti: permette di controllare fino a 3 giganti per volta, ai quali è concesso evitare il controllo con i consueti Tiri Salvezza. Per stabilire la specie di gigante sulla quale è efficace, tirate 1d20 e consultate il seguente schema:

1-5	Colline	15-17	Fuoco
6-10	Pietra	18-19	Nuvole
11-14	Ghiaccio	20	Tempeste

Coraggio: la Costituzione di chi la beve diventa di 18 punti. Tutti i conseguenti bonus sono immediatamente applicabili. I punti ferita che subisce vengono detratti prima da quelli che ha acquisito con questa magia. Quelli ulteriori restano anche dopo il venir meno degli effetti della pozione, e possono essere curati con i noti mezzi.

Difesa: attribuisce, per un solo turno, un bonus alla Classe dell'Armatura. Per stabilire il potere protettivo della pozione, tirate 1d10 e consultate il seguente schema:

Bonus di Protezione			
1-3	+1	6-7	+3
4-5	+2	8-9	+4
		10	+5

Elasticità: chi la beve può allungare ed assottigliare il suo corpo come preferisce, fino alla lunghezza massima di 9 metri ed allo spessore minimo di 2,5 cm. Insieme al corpo, si può modificare anche l'equipaggiamento, ma per poterlo usare o lasciarlo cadere a terra, occorre prima riportarlo alla normalità. Mentre è "allungato", il personaggio non può attaccare né pronunciare incantesimi, ma subisce solo la metà dei danni normalmente inflitti dalle armi da urto (mazze, martelli, macigni scagliati da giganti, ecc.). Gli effetti hanno durata limitata ad un turno.

Forma Elementale: di questa pozione esistono quattro varianti: per l'Aria, il Fuoco, l'Acqua e la Terra (con pari probabilità: 25% ciascuna). Il personaggio, finché durano gli effetti della pozione, può trasformarsi a volontà nella materia del corrispondente Elemento, e viceversa. Per ogni trasformazione impiega 1 round. Mentre è in forma di Elemento, non beneficia di alcuna particolare immunità, ma può far uso degli attacchi speciali degli Elementali (descritti a pagina 51 del D&D Expert). Chi fa uso di questa pozione, inoltre, non può essere bloccato dall'incantesimo *Protezione del male*. Restano invariate le Classi dell'Armatura ed i punti ferita. Gli effetti durano soltanto 1 turno.

Forma Eterea: il personaggio può assumere consistenza Eterea quando preferisce, ma per una sola volta, finché la pozione è efficace. Può restare Eterea per un tempo non superiore alle 24 ore e ritorna nella Prima Dimensione quando vuole.

Fortuna: rende fortunato chi la beve. Il giocatore del personaggio che ne fa uso può scegliere il risultato di un tiro altrimenti rimesso al caso

(un Tiro per Colpire, per i Danni, un Tiro-Salvezza, ecc.). Non ha, però, alcuna efficacia sui tiri degli altri giocatori, né del Dungeon Master. Gli effetti durano per 1 ora, o fin quando il giocatore decida di servirsene.

Forma: la Forza di chi la beve diventa di 18 punti. Tutti i conseguenti bonus sono immediatamente applicabili.

Libertà: il personaggio non può essere assoggettato a nessuna specie di Paralisi, né agli effetti degli incantesimi *Blocca Persone* e *Blocca Mostri*.

Longevità: questa pozione non ha effetto sugli esseri costretti a berla. Inoltre, l'età non può essere ridotta al di sotto dei 15 anni, ed il cambiamento lascia immutati i punteggi delle caratteristiche e delle altre abilità.

Lunga vista: il personaggio può individuare l'invisibile (come l'omonimo incantesimo) per 1 turno. Nello stesso periodo, vengono annullati gli effetti dell'incantesimo *Cecità*.

Miscelanza: consente a chi la beve di cambiare colore a volontà, in uno qualsiasi o in una combinazione. Il mutamento riguarda non solo il colore del PG ma anche quello degli oggetti che il personaggio ha con sé. Chi si nasconde grazie a questa particolare abilità mimetica (simile a quella dei camaleonti) ha solo il 10% di probabilità di essere individuato, a meno che l'osservatore non sia capace di *Individuare l'invisibile*, o possessa la *Vista Rivelante* (come l'incantesimo clericale), o un'altra abilità simile.

Nuotare: il personaggio può nuotare in qualsiasi liquido alla velocità di 54 metri per turno (18 per round), anche se sovraccarico. Se l'ingombro non supera le 3000 monete non può affogare (e neppure essere spinto sotto la superficie). Non può, però, respirare sott'acqua. Gli effetti hanno una durata di 8 ore.

Respirare sott'acqua: per 4 ore il personaggio può respirare indifferentemente aria o acqua (come con l'omonimo incantesimo).

Segni: il personaggio può parlare ad un essere addormentato o paralizzato, entro un raggio di 9 metri. L'essere può sentire, e risponde in silenzio, come se fosse sveglio. Il personaggio comprende le risposte per mezzo di ESP, qualunque sia la lingua usata. Ma l'essere non è obbligato a fornire risposte sincere. La pozione è inefficace sui morti ed i non-morti, ma non su chi è stato *Maledetto*. I suoi effetti durano per un solo turno e su un solo essere addormentato o paralizzato.

6. Le Pergamene

Cartografia: la pergamena è priva di qualsiasi iscrizione. Quando viene impugnata e gli viene ordinato di scrivere, disegna la mappa completa della zona prescelta. Tutta la zona deve trovarsi a non più di 30 metri dalla pergamena, e può avere un'estensione massima di 900 metri quadrati. La pergamena può funzionare solo una volta al giorno.

Comunicazione: si tratta, in realtà, di due di-

verse pergamene, una contenuta nell'altra, e facilmente separabili. Se su una di esse viene scritto un messaggio, appare immediatamente anche sull'altra. Non c'è limite alla distanza, finché entrambe sono sulla stessa Dimensione. Il messaggio può essere lungo fino a 100 parole. Se una delle due viene cancellata, anche sull'altra sparisce l'iscrizione. Prima di scrivere un nuovo messaggio occorre cancellare il precedente, e, per ogni cancellatura, ci sono il 5% di probabilità di deteriorare la magia di entrambe le pergamene.

Creazione: chi fa uso di questa potentissima pergamena, può disegnarci sopra qualunque oggetto comune, di dimensioni non superiori a 1,5x3x0,3 metri (anche se in scala ridotta) e di peso non superiore a 5000 MO. L'oggetto può essere "preso" dalla pergamena ed usato! Non possono crearsi in tal modo, né oggetti magici, né esseri viventi. Ma è facile (ad esempio) riprodurre armi ed armature. L'oggetto sparisce all'ordine del creatore, oppure, in ogni caso, dopo 24 ore. La pergamena può creare al massimo un oggetto al giorno.

Dei Magi (solo per gli utenti di magia): la pergamena è priva di qualsiasi iscrizione e viene utilizzata per identificare gli effetti magici. Il personaggio può impugnarla e ordinarla di identificare un particolare effetto magico nel raggio di 9 metri. Il nome dell'incantesimo o dell'effetto magico appare allora sulla pergamena, indicando anche il livello di chi ha creato la detta magia. La pergamena può identificare un solo effetto magico al giorno.

Equipaggiamento: sulla pergamena sono trascritti i nomi di 6 oggetti comuni (scelti dal DM, o determinati casualmente, facendo riferimento alla tabella dell'equipaggiamento standard). Quando uno dei personaggi legge uno dei nomi a voce alta, il rispettivo oggetto appare entro 3 metri dalla pergamena ed il nome scompare dalla lista. L'oggetto, a sua volta, sparisce all'ordine del personaggio, oppure, in ogni caso, dopo 24 ore. Quando l'oggetto sparisce, il nome ricompare sulla lista. Ogni giorno solo 3 dei 6 oggetti possono essere creati nel detto modo.

Illuminante: sulla pergamena è disegnata l'immagine di una fiamma. Quando gli viene applicato il fuoco, comincia a bruciare, illuminando una zona di 18 metri di raggio, per un periodo di tempo che può arrivare alle 6 ore al giorno. Il fuoco non danneggia la pergamena, ma è vero e proprio fuoco (per esempio, può essere usato per accendere una torcia): La fiamma si estingue solo all'ordine di chi ne fa uso, o con l'acqua. Il vento, sia naturale che magico, non può spegnerla. L'oggetto può addirittura essere rinvenuto già acceso.

Incantesimi: determinate il livello esatto degli incantesimi con le tabelle 6a e 6b, oppure scegliete gli incantesimi che preferite. Le pergamene di questa categoria sono un ottimo mezzo per introdurre nuovi incantesimi nel gioco, e possono quindi essere posti in relazione con gli incantesimi che il personaggio già conosce. Solo i Druidi possono pronunciare gli incantesimi contenuti

nelle pergamene druidiche, ma chiunque può individuarli, con l'incantesimo *Lettura del Magico*.

Intercetta incantesimi: la pergamena non riporta alcuna iscrizione e può essere usata per "intercettare" gli incantesimi pronunciati contro il personaggio. Non può intercettare gli effetti derivati da un qualcosa di solo simile ad un incantesimo né quelli prodotti da un oggetto (ad esempio, da una Bacchetta), ma può intercettare quelli prodotti da altre pergamene. Ne esistono quattro diversi tipi, in ragione della capacità. Tirate 1d10:

1-4	incantesimi di 1° e 2° livello
5-7	incantesimi dal 1° al 4° livello
8-9	incantesimi di 6° livello
10	incantesimi di 8° livello

Il personaggio deve usarla come scudo e non può compiere nessun'altra azione. Deve poi effettuare un Tiro-Salvezza contro Incantesimi, con un bonus di +4. Se ha successo, l'incantesimo non ha effetto e viene trasferito sulla pergamena. Non può essere, però, appreso fin quando non sia opportunamente pronunciato un'incantesimo di *Lettura del Magico*, per identificarlo.

La pergamena può contenere un solo incantesimo per volta. Prima che possa catturarne un altro occorre usare il precedente, oppure copiarlo su un libro di incantesimi (solo per gli incantesimi dei maghi). Fino al limite delle capacità, come sopra indicate, la pergamena può catturare qualsiasi specie di incantesimo (clericale, druidico, o dei maghi). Il limite di capacità non può essere assolutamente violato. In ogni caso, non può essere catturato più di un incantesimo al giorno.

Interrogatorio: il personaggio può fare domande agli oggetti non-viventi e non magici. Le loro risposte appaiono sulla pergamena che può fornire fino a 3 risposte al giorno. Le risposte vengono articolate come se gli oggetti fossero esseri viventi, ma solo limitate a semplici osservazioni e sensazioni uditive, visive ed olfattive. La pergamena non può essere usata per interrogare esseri viventi o oggetti magici.

Intrappolante: la pergamena può creare una trappola. Il tipo di trappola dipende dal luogo in cui viene posta la pergamena quando si decide di utilizzarla. Se posta sul pavimento, crea una *Buca Nascosta*. Se sul soffitto, una *Pietra Cadente*. Nello stesso modo possono crearsi *Dardi Avvelenati* e *trappole a Gas*. La trappola viene progettata dal DM, ed è reale, non magica o illusoria!

Maledizione: le maledizioni descritte nel D&D Base sono già abbastanza potenti per questo tipo di pergamena! Non c'è bisogno di aumentare la potenza quando si gioca con personaggi di maggior livello.

Mappa: le Mappe dei Tesori sono descritte nel D&D Expert. Basandosi sul tipo di tesoro indicato, il DM deve scegliere un mostro adeguato, con un tipo di tesoro simile, e disegnare di conseguenza la Mappa e la tana del mostro. Si noti che la Mappa può essere parzialmente sbagliata,

omettendo di menzionare particolari importanti (ad esempio: il tipo di mostro, trappole pericolose, ecc.) o dando false informazioni. In ogni caso, però, il tesoro menzionato deve esserci per davvero.

Portale: il papiro ha gli stessi effetti dell'incantesimo dei maghi *Passa pareti*. Se viene posta su una superficie e gli viene ordinato di funzionare, sparisce ed al suo posto appare un foro di 1,5 metri di diametro, profondo fino a 3 metri. Non ha alcun effetto sugli esseri viventi né sulle cose magiche. Il foro sparisce all'ordine del personaggio, oppure, in ogni caso, dopo 3 turni, e riappare la pergamena. Può essere usata due volte al giorno.

Rifugio: la pergamena riproduce il disegno di una stanza quadrata, di 3 metri di lato, con due letti, un tavolo, due sedie, cibo e bevande per due persone sul tavolo, e, sulla parete più lontana, due spade, ciascuna appesa ad uno scudo. Se viene appoggiata ad una parete verticale, si può accedere alla stanza ed usare i suddetti oggetti. Il cibo e le bevande sono genuini e in grado di nutrire esseri di qualsiasi specie. Le spade e gli scudi possono essere presi ed usati. Ma nessuno degli oggetti può essere trasportato fuori della stanza.

Se la pergamena viene arrotolata, non si può entrare né uscire dalla stanza, ma la stessa continua ad esistere in un'altra dimensione (da non confondere con le Dimensioni di cui abbiamo parlato). In tal caso, l'aria all'interno della stanza è sufficiente per 24 ore ed è possibile uscirne solo ricorrendo ad un *Desiderio*. Ogni volta che la pergamena viene arrotolata, il cibo e le bevande vengono ripristinati per magia. La stanza può essere creata una volta al giorno, per un periodo di 12 ore. Alla scadenza del termine, se nessuno vi provvede, la pergamena si arrotola da sola.

Ripetizione: è simile ad una normale pergamena con un incantesimo, e si applicano limiti e regole già noti. Però, dopo un turno da quando l'incantesimo è stato pronunciato, la pergamena riproduce una seconda volta gli stessi effetti, che si scaricano sulla pergamena stessa o sull'essere vivente più vicino, se occorre. Come per le normali pergamene di incantesimi, una volta usato, l'incantesimo è consumato. Può essere scritto un altro, purché dello stesso livello del precedente, e si applica di nuovo lo stesso effetto di ripetizione.

Ritardante: la pergamena contiene un incantesimo. Quando la pronuncia, il personaggio può ritardarne gli effetti per un numero di round variabile da 0 a 12. Quando scade il termine, se il personaggio è sempre in possesso della pergamena, può controllare totalmente l'incantesimo. Se non ne è più in possesso, gli effetti dell'incantesimo appaiono intorno alla pergamena e, se devono essere efficaci su qualcuno, colpiscono chi è più vicino. L'incantesimo non può danneggiare la pergamena neppure se è un incantesimo di fuoco. Per esempio, un elfo legge una pergamena di *Fulmine Magico*, fissando il ritardo a 8

round e quindi la ripone. Otto round più tardi, quando appare il *Fulmine Magico*, l'elfo può deciderne distanza e direzione, semplicemente concentrandosi, come se pronunciasse l'incantesimo in quel momento.

Veggenza: sulla pergamena non c'è nessuna iscrizione. Quando viene impugnata, e gli viene ordinato di scrivere, riproduce il disegno degli esseri viventi, nella zona indicata dal personaggio, entro 30 metri di distanza. Può riprodurre fino a quattro diverse specie e può funzionare soltanto una volta al giorno, indipendentemente dal numero di esseri riprodotti.

Verità: la pergamena non contiene alcuna iscrizione. Il personaggio può fare una domanda ad un qualsiasi essere vivente, a meno di 9 metri di distanza. La risposta, integrale e sincera, appare sulla pergamena, letta direttamente nella mente della vittima, grazie ad una versione potenziata dell'incantesimo *ESP*. Si noti che la risposta, pur vera, non può andare mai oltre la conoscenza oggettiva della vittima. Può essere usata 1 volta al giorno.

7. Bacchette, Bastoni e Verghe

Si applicano tutte le regole indicate nel D&D Expert. Il DM, se vuole, può permettere un maggior numero di cariche: 3-30 (3d10) per le Bacchette e 2-20 (2d10) per i Bastoni. Le Verghe sono oggetti permanenti, e non hanno cariche né ne fanno uso.

Bastone Disperdi Magie: il tocco di questo oggetto ha gli stessi effetti di un incantesimo *Dissolvi magie* pronunciato da un personaggio di 15° livello, ma è efficace solo contro l'oggetto o l'effetto magico toccato. Le pozioni e le pergamene vengono completamente distrutte, e gli oggetti magici permanenti (comprese armi ed armature) perdono le loro proprietà per 1-4 round. Tale perdita (a discrezione del DM) può essere definitiva per le spade intelligenti. Per ogni uso, il Bastone consuma una carica.

Bastone dei Druidi: i Druidi che portano questo Bastone ottengono un incantesimo extra di ogni livello. Detti incantesimi devono essere indicati nel momento in cui si preparano quelli normali (di solito durante la meditazione mattutina). Viene consumata una carica per ogni giorno di utilizzo. Il Bastone, inoltre, è un'arma magica +3 (infligge 4-9 punti ferita) e può essere usato come tale, senza consumare nessuna carica.

Bastone dell'Elementale: ne esistono 7 diversi tipi. Tirate d% e consultate il seguente schema per determinare il tipo esatto:

01-21	Bastone di Aria
22-42	Bastone di Terra
43-63	Bastone di Fuoco
64-84	Bastone di Acqua
85-91	Bastone di Terra e Fuoco
92-98	Bastone di Aria ed Acqua
99-00	Bastone di Potere degli Elementali

Ogni Bastone è anche un'arma magica +2 (infligge 3-8 punti ferita) e può essere usato come

tale, senza consumare alcuna carica. I Bastoni di due Elementali hanno gli stessi poteri di quelli degli Elementali singoli. Il Bastone del Potere degli Elementali accomuna i poteri di tutte e quattro.

Ogni Bastone, quando viene usato nella Prima Dimensione, ha i seguenti poteri:

1. bonus di +4 ai Tiri Salvezza contro le forme di attacco basate sull'Elemento indicato.
2. completa immunità dagli attacchi di tutti gli esseri di quell'Elemento.
3. può evocare, una volta al giorno, un essere Elementale di 8 dadi-vita del tipo indicato (come l'incantesimo dei maghi). Ogni evocazione consuma una carica.
4. produzione dei seguenti oggetti magici (ogni uso consuma una carica):

Aria: *Fulmine Magico*, *Nube Mortale*.
Terra: *Ragnatela*, *Muro di pietra*.
Fuoco: *Palle di Fuoco*, *Muro di fuoco*.
Acqua: *Muro/Tempesta di Ghiaccio*.

L'incantesimo *Ragnatela* è descritto nel D&D Basico. Tutti gli altri nel D&D Expert. Tutti i suddetti effetti si considerano come pronunciati da un mago di 10° livello.

Quando vengono usati nelle corrispondenti Dimensioni degli Elementali, i poteri sono abbastanza diversi. Finché nel Bastone resta almeno una carica, il personaggio che lo possiede, al posto di quelli sopra elencati, ha i seguenti poteri:

1. Immunità dai danni della Dimensione indicata, e visuale fino a 18 metri.
2. Velocità di un movimento nella Dimensione pari a 36 metri per turno (18 per round).
3. Capacità di comunicare con tutti gli esseri della Dimensione.
4. Bonus di -4 alla Classe dell'Armatura, se viene attaccato da un essere residente nella Dimensione.

Si noti che il Bastone non attribuisce il potere di respirare l'Elemento della corrispondente Dimensione: per tale effetto occorrono altri incantesimi o oggetti magici. Quando, però, viene usato assieme all'*Anello dell'Adattamento agli Elementi* o al *Talismano del Viaggio Elementale*, il raggio degli effetti derivati da questi oggetti si estende fino a 3 metri di distanza da colui che li possiede.

Ogni Bastone, tranne quello del *Potere degli Elementali*, può essere usato per negare gli effetti prodotti dall'Elemento Opposto, consumando 1 carica se il detto effetto è stato prodotto da un'altro Bastone, e 2 cariche se è stato prodotto da un normale incantesimo. Per esempio, il *Bastone di Aria* può essere usato per annullare gli effetti di un incantesimo *Muro di Fuoco*, pronunciato da un Mago, consumando due cariche.

Con lo stesso consumo di cariche può essere respinto nella sua Dimensione d'origine un essere Elementale evocato (1 carica se evocato dal Bastone opposto, 2 se con un incantesimo), ma deve essere toccato con il Bastone (applicare dove necessario un Tiro per Colpire).

In qualunque modo il Bastone venga portato

nella Dimensione dell'Elemento Opposto, questo esplosione all'istante, infliggendo 20 punti di danno elettrico, più 1-8 puntiferita per ogni carica rimanente. L'esplosione colpisce tutti coloro che si trovano in un raggio di 18 metri. Essi possono, però, ridurre a metà i suddetti danni, con un Tiro-Salvezza contro Incantesimi, con una penalità di -4. Il possessore del Bastone, però, non può ricorrere al Tiro-Salvezza.

Bastone delle Ferite e Malattie: funziona in modo esattamente contrario al Bastone Guaritore, e consuma una carica per ogni essere colpito. Al solo contatto (per il quale può occorrere un normale Tiro per Colpire) infligge alla vittima 2-7 punti-ferita (senza possibilità di Tiro-Salvezza). Tali danni, se ne è il caso, si aggiungono a quelli prodotti dal Bastone come arma. Può, inoltre, produrre i seguenti effetti, consumando il quantitativo indicato di cariche. Ogni effetto è l'inverso di quello del corrispondente incantesimo clericale. Si ricordi che l'impiego di questo Bastone è un atto Caotico.

<i>Infliggi cecità</i>	2 cariche
<i>Infliggi malattie</i>	2 cariche
<i>Infliggi ferite gravi</i>	3 cariche
<i>Incantesimo crea veleni</i>	4 cariche

Bastone Guaritore: oltre alle capacità curative elencate nel D&D Basico (2-7 punti-ferita per ogni tocco), può essere usato per produrre i seguenti effetti:

<i>Cura cecità</i>	1 carica
<i>Cura malattie</i>	1 carica
<i>Cura ferite gravi</i>	2 cariche
<i>Neutralizza veleno</i>	2 cariche

Bastone/Serpente: oltre ai poteri indicati nel D&D Basico, è possibile usare le cariche in altri due modi. In ogni round, possono essere consumate fino a 5 cariche per aggiungere un bonus (+1 per carica) al Tiro per Colpire del serpente. Inoltre, si può consumare una carica per *Curare* il serpente mentre combatte. Il personaggio pronuncia un qualsiasi incantesimo di cura e, con la carica, ne trasferisce gli effetti al serpente. L'entità della guarigione si quantifica in modo normale. Non ci sono limiti di distanza.

Verga del Combattimento: questa verga +5 può essere usata solo da Nani, Halfling, Guerrieri e Ladri. All'ordine del personaggio, si allunga e può essere divisa in due armi +2 di uguale grandezza. Ognuna di queste può essere a sua volta divisa in due armi +1. Non può dividersi accidentalmente e, per far riunire le varie parti, basta accostarle. Ogni arma, indipendentemente dalle dimensioni, infligge 1-6 punti-ferita, più il rispettivo bonus (ma non si applicano i bonus per la Forza).

Verga del Governo: è un oggetto che aiuta considerevolmente i governanti. Se, infatti, la portano in giro per la loro Signoria, viene aggiunto un bonus all'Indice di Consenso, che varia in ragione delle percentuali di popolazione che vedono la Verga.

1-50%	+10	91-99%	+40
51-75%	+20	100%	+50
76-90%	+30		

Quando non viene mostrata deve essere conservata nella roccaforte del governante. Gli effetti sono validi per 3 mesi, ma può essere mostrato di nuovo in qualunque momento.

Verga dell'inerzia: solo i Nani, gli Halfling, i Guerrieri ed i Ladri possono far uso di questo insolito oggetto, che, sotto ogni aspetto, deve essere considerato una Spada +3. All'ordine del personaggio, la spada, dovunque sia, si ferma e non può essere spostata se non con un *Desiderio*. Per spostarla occorre un altro ordine che annulli il primo. Se, quando viene fermata, è in movimento, continua a spostarsi nella stessa direzione, fino all'annullamento dell'ordine. Per esempio, può essere tirata verso una porta e bloccata, impartendogli l'ordine di riprendere a muoversi solo all'ingresso di un nemico (effettuando un normale Tiro per Colpire). Se il personaggio cade ed ordina alla spada di fermarsi, può usarla come sostegno!

Verga della Parata: può essere usata come arma da mischia +5, ed infligge 6-13 (1d8+5) punti ferita (senza, tuttavia, beneficiare del bonus per la Forza). Se il personaggio lo dichiara all'inizio del round, può essere usata per parare gli attacchi, ottenendo in tal modo un bonus di +5 alla Classe dell'Armatura (non applicabile contro i proiettili). Inoltre, mentre è impegnato a parare, il personaggio non può compiere altre azioni, tranne *Arretrare combattendo* (vedi D&D Basico, Manuale del giocatore, pagina 60).

Verga del Rettile Alato: ne esistono tre diversi tipi. Per determinare il tipo esatto, tirate 1d10, oppure sceglietelo:

1d10	Allineamento morale	Drago	CA	Soffio
1-5	Legale	Dorato	-2	Fuoco/Gas
6-8	Neutrale	Blu	0	Fulmine
9-10	Caotico	Nero	2	Acido

Ognuno corrisponde ad una verga +5 che infligge 6-13 (1d8+5) punti ferita (non si applicano i bonus per la Forza). Una volta al giorno può essere trasformata in un drago Piccolo, del tipo indicato. Il drago ha 30 punti ferita, e può essere ferito solo con la magia (armi magiche, incantesimi, ecc.). È in grado di comprendere gli ordini del personaggio ed obbedisce fedelmente, al meglio delle sue possibilità. Può agire come messaggero, scudiero, guardia, ecc. Se non gli viene ordinato diversamente, combatte fino alla morte. Non conosce alcun incantesimo. Sempre all'ordine del personaggio, riassume la forma di Verga. Ciò non accade, però, se viene ucciso in forma di drago, in tal caso è definitivamente distrutto. Il drago può essere curato con gli appositi incantesimi (o con altre forme di guarigione magiche).

Se però il guaritore è di allineamento morale diverso dal drago, quest'ultimo lo attacca immediatamente, lottando fino alla morte. In tal caso,

non può essergli ordinato di riassumere la forma di verga.

Verga della Salute (solo per i chierici): ha gli stessi poteri dell'omonimo Bastone, ma né possiede né consuma cariche. Indipendentemente dagli effetti, può essere usata solo per un essere vivente al giorno.

Verga della Vittoria: rende fortunato il personaggio in caso di guerra (cioè quando si applica il *Regolamento di guerra*, pagina ...). Al detto regolamento si applicano i seguenti bonus:

- + 25 ai Tiri di Combattimento (fino ad un massimo di 100).
- Se la differenza tra i rispettivi punteggi è maggiore di 100 si fa uso della colonna "91-100" della Tabella di Combattimento, limitando così il numero delle perdite.

Verga Dissoluzione Magie: tutte le spade intelligenti e gli oggetti magici con un bonus di +5 possono evitare gli effetti se chi le utilizza effettua favorevolmente un Tiro-Salvezza contro incantesimi. Ciò indica solo una resistenza passiva e la Verga rimane in piena efficienza. Le spade +5 intelligenti beneficiano di un bonus di +2 al Tiro-Salvezza.

8. Anelli

Si applicano tutte le regole e le limitazioni indicate nel D&D Expert.

Adattamento agli Elementi: esistono 7 diverse varianti di questo anello. Tirate d% per stabilire il tipo esatto, o sceglietene uno:

01-21	Aria	85-91	Aria e Acqua
22-42	Terra	92-98	Terra e Fuoco
43-63	Fuoco	99-00	Tutti gli Elementali
64-84	Acqua		

Chi indossa l'anello, quando si trova nella Dimensione corrispondente, può tranquillamente respirare e vedere attraverso la forma gassosa della materia (cioè l'equivalente della nostra atmosfera).

Anello Sacro: può essere usato solo dai Chierici e dai Druidi. Chi indossa l'anello mentre memorizza gli incantesimi (di solito durante la meditazione mattutina), può imparare un incantesimo extra del 1°, 2° e 3° livello (ovviamente, se può farlo. Per esempio: un chierico di 5° livello non può imparare incantesimi di 3° livello). Se toglie l'anello, dimentica l'incantesimo (ma ciò non ha alcuna conseguenza se è stato già pronunciato). Inoltre, i Chierici (ma non i Druidi) ottengono un bonus di +1 a tutti i tiri per Scacciare i Non-Morti, compresi quelli per determinare l'ammontare dei dadi-vita di Non-Morti Scacciati. Non ha alcun effetto sui tentativi di scacciare che non richiedono il tiro dei dadi.

Ascolto: finché è indossato non ha alcun effetto. Quando, però, lo si toglie e lo si posa su una qualsiasi superficie (una porta, una cassa, ecc.), il personaggio può udire i rumori entro 18 metri dalla posizione dell'orecchio: anche un battito di cuore, un lieve respiro, o una debole

brezolina. L'anello può funzionare tre volte al giorno.

Desideri: è identico a quello già descritto nel D&D Expert. Per stabilire il numero di *Desideri* che contiene, però, tirate 1d10: 1-4=1, 5-7=2, 8-9=3, 10=4.

Divoratore di Incantesimi: ha lo stesso aspetto di un *Anello Respiri Incantesimi* e funziona allo stesso modo. Se, però, chi lo indossa è un personaggio capace di pronunciare incantesimi, ha un ulteriore effetto. Se, mentre lo indossa, pronuncia un incantesimo, l'Anello "divora" tutti i rimanenti incantesimi memorizzati, dopodiché non può più essere sfilato dal dito (anche se gli incantesimi che ha "divorato" possono essere ri-studiati ed usati normalmente) fin quando un personaggio almeno di 25° livello non pronuncia al suo indirizzo un incantesimo *Scaccia Maledizioni*. Tale rimedio consente solo di sfilare l'Anello, ma non ha alcun effetto sui suoi poteri. Per trasformarlo in un normale *Anello Respiri Incantesimi* occorre un incantesimo *Dispersione del Male*, pronunciato da un personaggio di 36° livello.

Memoria: può essere usato solo dagli utenti di magia. Permette al personaggio di ricordare un incantesimo già pronunciato, purché non sia già trascorso un turno. In tal caso, l'incantesimo viene memorizzato istantaneamente. L'anello funziona solo una volta al giorno.

Menzogna: quando viene indossato, afferma di essere un *Anello di Verità*, ma funziona in modo opposto all'*Anello di Sincerità*: il personaggio diventa incapace di dire la verità, e mente in ogni occasione. Anche questo Anello può essere sfilato solo con un incantesimo *Scaccia maledizioni*, pronunciato da un personaggio almeno di 26° livello.

Protezione (+1, +2, +3 o +4): sono identici a quelli già descritti nel D&D Basico ed Expert. Il bonus si applica sia alla Classe dell'Armatura che ai Tiri-Salvezza. Gli Anelli +1, come descritto nel D&D Expert, possono avere una zona di efficacia. Solo il 10% degli Anelli +1, però, ha tale potere e non lo hanno quelli più potenti.

Resistenza: indossando l'Anello, e consumando le cariche che contiene, il personaggio può sopravvivere senza bere, mangiare e respirare. Nel momento in cui viene rinvenuto, contiene da 100 a 200 cariche (d% + 100). Spendendone una, il personaggio può fare a meno di cibo ed acqua per 24 ore (oppure respirare per un'ora). L'anello diventa nero quando restano 5 cariche o meno.

Rimedi: una volta al giorno, l'anello produce una cura, cioè l'effetto di un incantesimo *Cura cecità*, *Cura malattie*, *Scaccia maledizioni*, o *Neutralizza veleno*. Gli effetti sono identici a quelli degli omonimi incantesimi clericali, come se fossero pronunciati da un chierico di 25° livello. L'anello produce l'effetto desiderato quando chi lo indossa si concentra e tocca il soggetto.

Salva Vita: questo prezioso anello annulla gli effetti di 1-6 attacchi di Risucchio d'Energia. Quando il personaggio viene Colpito dal Risuc-

chio d'Energia di un Non-Morto (o effetto equivalente) non perde livelli d'esperienza, ma cariche dell'anello. Se un singolo attacco risucchia più Livelli delle cariche rimaste, l'anello si disintegra. Altrimenti, quando le cariche sono esaurite, diventa un Anello di Protezione +1.

Sicurezza: l'effetto dell'anello è simile a quello della *Pozione della Fortuna*. Se uno dei suoi Tiri-Salvezza fallisce, il giocatore del personaggio che lo indossa può "cambiare il destino", annunciando che, invece, il Tiro-Salvezza ha avuto successo! L'anello può annullare da 1 a 4 Tiri-Salvezza falliti, poi si disintegra.

Sincerità: quando viene indossato, afferma di essere un *Anello di Verità*, ma funziona in modo diverso. Quando, infatti, deve indicare se una certa affermazione è vera, lo fa senza problemi. Da quel momento in poi, però, il personaggio diventa incapace di mentire: finché indossa l'Anello deve fornire risposte complete e sincere ad ogni domanda che gli sia posta. Può essere sfilato dal dito solo ricorrendo ad un incantesimo *Scaccia maledizioni*, pronunciato da un personaggio almeno di 26° livello.

Veggenza: una volta al giorno, chi indossa l'anello può vedere ogni cosa chiaramente per 3 turni, come se fosse stato pronunciato l'incantesimo clericale *Vista rivelante*. Non c'è bisogno che si tratti di un personaggio capace di pronunciare l'incantesimo.

Velocità: una volta al giorno e per un turno, chi lo indossa può spostarsi ed attaccare a velocità doppia. L'effetto è identico a quello dell'incantesimo *Velocità*, ma si produce all'ordine del personaggio, e non pronunciando un incantesimo.

Verità: l'anello consente al personaggio, tre volte al giorno, di sapere se una certa affermazione è vera o falsa. Più precisamente, il personaggio percepisce la "verità", se la persona o l'essere che afferma una certa cosa è convinto che sia vera. Non appena indossato, per mezzo della *telepatia*, mette al corrente il personaggio dei suoi poteri.

9. Oggetti magici vari

Non c'è limite al numero ed alla specie di Soggetti magici di questo tipo. Ne elenchiamo solo alcuni, in via esemplificativa. Potete crearne altri, se volete, con ogni sorta di poteri. Tenete sempre presente la necessità di non sbilanciare il gioco. Se un soggetto, per esempio, duplicasse i poteri dei chierici, questa classe di personaggi diventerebbe inutile ai fini del gioco. Fate in modo che tali oggetti siano rari, e comunque consumabili, dopo un certo numero di cariche, per non favorire i personaggi in modo eccessivo.

Barca subacquea: è uguale in tutto e per tutto ad un battello fluviale (D&D Expert, pagina 45) e può essere usato come tale. È, però, un oggetto magico, con Classe dell'Armatura pari a 4 e 40 punti scafo. Chi conosce le formule ed i comandi adatti, non ha bisogno di rematori né di marinai. Obbedisce agli ordini di: Avanti, Ferma, Vira a

Babord (destra), Vira a Tribordo (sinistra), Smetti di Girare (mantenendo la stessa velocità), Immersione, Stabilizzazione, Emersione. Il battello, quando è immerso, irradia un effetto simile a quello dell'incantesimo *Respirare sott'acqua*, che protegge i membri dell'equipaggio ed i passeggeri, fin quando lo toccano. Proprio allo scopo di sorreggere gli occupanti ed impedire che siano trascinati via dalla corrente, la Barca subacquea è fornita di numerose maniglie.

(Il DM può introdurre altre specie di battelli, che possono "navigare" solo sul ghiaccio, sulla sabbia, in aria, e così via).

Chiodo: è identico ad un normale chiodo, di fattura medioevale, grossolano e lungo circa 10 cm. Se non viene fatto ricorso all'incantesimo *Individuazione del Magico*, può essere facilmente confuso con un normale chiodo da costruzione. Quando gli viene ordinato di entrare in funzione, il chiodo scompare e, non appena il personaggio tenta in qualsiasi modo di evitare l'attenzione di un nemico, riappare sotto forma di un grosso dito luminoso, che indica il personaggio stesso, per un tempo variabile da 1 a 6 round. In seguito, l'Unghia ha il 25% di probabilità di ricomparire ad ogni tentativo del genere. Tale effetto può essere definitivamente rimosso con un incantesimo *Scaccia maledizioni*.

Chiodo Indicatore: ha lo stesso aspetto di un normale chiodo da falegname. Il personaggio, se conosce la parola chiave, può fare il nome di un qualsiasi oggetto non-magico (porta, scala, moneta d'oro, ecc.), dopodiché, il chiodo si trasforma in un dito ossuto, che indica il più vicino oggetto del tipo nominato. Continua ad indicare l'oggetto per 1 turno, poi si ritrasforma in chiodo. Può funzionare qualunque sia la distanza dell'oggetto, ma non può indicare esseri viventi o Non-Morti, oggetti magici od effetti di incantesimi. L'Unghia Indicatrice può essere usata solo una volta al giorno.

Diapason temporale: è un bastoncino di metallo argentato, lungo 7-8 cm. Se gli è ordinato, comincia a scandire il passare del tempo, battendo un rintocco allo scadere di ogni ora. Il rintocco può essere sentito da chiunque, fino alla distanza di 18 metri (anche al di là di pareti rocciose, mura, ecc.). Se viene smorzato da un incantesimo *Silenziamento nel raggio di 5 metri*, il Rintocco annulla il Silenzio ma, per quel solo turno, può essere udito fino a 9 metri di distanza. Ad un secondo ordine, comincia a cambiare colore. Un estremo del diapason diventa dorato, ed il colore si diffonde lentamente fino all'altro estremo, raggiungendolo nel giro di un'ora. Ad un terzo ordine, smette di scandire le ore. L'ordine, però, viene eseguito solo dopo il passaggio di un turno.

Lampada della Lunga Durata: è identica ad una lampada normale. È fatta di metallo, con un compartimento inferiore per l'olio, un'impugnatura, ed uno schermo per proteggere la fiamma dal vento. Quando viene riempita d'olio e accesa, brucia ed illumina come una normale lampada, ma non consuma olio. Se la fiamma viene

bagnata con acqua, però, perde definitivamente ogni proprietà magica.

Lampada degli Uragani: ha l'aspetto di una Lampada della Lunga Durata e funziona nello stesso modo, ma solo dopo che è finita la tempesta che crea, nel modo che andiamo a descrivere.

Quando viene trovata è sempre chiusa, ma non appena vengono aperti gli scurini, ne scaturisce un vento impetuoso, con violente raffiche di pioggia, che colpiscono colui che impugna la lampada (senza possibilità di Tiro-Salvezza) e tutti coloro che sono entro 9 metri di distanza. Questo "Uragano" continua per 3 round. Ogni vittima deve effettuare un Tiro-Salvezza contro Incantesimi. Se il tiro fallisce, viene scaraventata a terra dal vento. Se ciò si verifica, tutto quello che ha con sé (esclusi abiti ed armatura, ma compresi guanti, còpripicapo, tesori, ecc.) le viene strappato di dosso e disperso fino a 18 metri di distanza. Se, invece, ha successo, la vittima cade lo stesso, ma riesce ad afferrare in tempo le cose che ha con sé, evitando che si disperdano. In seguito, per il resto della giornata, può essere usata come una Lampada della Lunga Durata. Ogni 24 ore, però, si ricomincia completamente e, prima di destinarla all'uso normale, occorre di nuovo liberare l'Uragano.

Lavagna dell'Identificazione (solo i maghi): questo potente oggetto è in grado di identificare la maggior parte degli oggetti magici. Si tratta di un pezzo di lavagna (cioè di ardesia) fermamente contenuto in una cornice di legno istoriato di circa 1 metro quadrato (anche se possono esistere di più grandi o più piccoli). Il personaggio deve porre la Lavagna su una superficie piana e posarvi sopra l'oggetto magico. Sulla Lavagna appare istantaneamente il nome dello stesso. Se l'oggetto magico ha anche una o più parole chiave, ne appare una ad ogni identificazione. Dopo che sono apparse tutte le parole chiave, la Lavagna inizia a ripetersi.

È frequente che la Lavagna possa essere fuorviata dagli oggetti Maledetti o in altro modo alterati. Non può, inoltre, indicare il numero delle cariche, né abilità speciali. Una Pozione di Veleno può essere erroneamente identificata come una di altro tipo. Infine, gli oggetti Maledetti vengono sempre identificati come normali (queste regole devono essere intese come tassative, in quanto la corretta identificazione di tali misteriosi oggetti può venir meno).

Ogni giorno la Lavagna può consumare fino a 10 cariche. Il numero di cariche necessarie, in relazione all'oggetto, è elencato qui di seguito:

Oggetti magici temporanei:

Pozioni:	2	Proiettili:	3
Bacchette:	4	Bastoni:	5

Oggetti magici permanenti:

Armi Magiche Permanenti:	6
Scudi e Armature:	7
Anelli e Verghe:	8

- * **Oggetti vari minori:** 10
- * **Oggetti vari maggiori:** Speciale

* Circa il valore e la frequenza di tali oggetti nella

Campagna è di fondamentale importanza il giudizio del DM. Quando identifica oggetti maggiori, la Lavagna resta inutilizzabile per 1-4 giorni.

Museruola dell'Addestramento: questo oggetto, costituito da strisce di cuoio e borchie di metallo, può essere applicato alla bocca di un qualsiasi animale o mostro. Si contrae o si espande, per magia, per adattarsi all'essere, il quale mentre lo indossa, può respirare normalmente, ma non può né mordere né parlare. Per fissarlo alla bocca dell'animale occorre una parola d'ordine (avente la stessa efficacia di un incantesimo *Chivistello Magico* pronunciato da un mago di 15° livello) ed un'altra parola per aprirlo e toglierlo. Non c'è limite al numero di utilizzazioni.

Penna Ricopiante: la "Penna" è una grossa piuma, che può essere inzuppata nell'inchiostro ed usata per scrivere. Può essergli ordinato di ricopiare su pergamena un qualsiasi incantesimo. Può copiare al massimo un incantesimo a settimana. La pergamena originale deve essere bruciata e le ceneri mescolate con un raro inchiostro (del costo di 1000 MO). Poi, sopra una pergamena priva di iscrizioni, occorre porre la Penna, ed un calamaio con l'inchiostro preparato. All'ordine del personaggio, la Penna comincia a scrivere e copia sulla pergamena due incantesimi identici a quello che era sulla pergamena bruciata. Se quest'ultima conteneva due o più incantesimi, ne viene copiato uno solo, cioè quello di minor livello o (se sono entrambi dello stesso livello) uno scelto a caso. La Penna non può copiare alcun incantesimo di *Protezione*, né altri scritti diversi dagli incantesimi.

Sfortunatamente, ci sono il 25% di probabilità che la Penna possa macchiare tutta la pergamena sulla quale sta scrivendo. In tal caso, soltanto un *Desiderio* può far sparire le macchie.

Ruota della Fortuna: è uno strano oggetto, di 3 metri di diametro, montato su un perno o fissato ad una parete, e facilmente girabile.

È divisa in settori di bianco e di nero, alternati, che si intersecano al centro, dove è fissata una freccia verde. Quando la ruota gira, la freccia resta ferma. Al bordo di ogni settore, c'è il disegno di un teschio bianco (settori neri) o di un cuore rosso (settori bianchi). Quando la ruota viene azionata (cosa che può fare facilmente ogni essere con almeno 3 punti di Forza), gira intorno al perno per 3 round e poi si ferma, con la freccia verde puntata in direzione di un settore, bianco o nero (con pari possibilità). Non possono far girare la ruota gli esseri sottoposti a *Charme*, e nessuno può farla girare per più di una volta al giorno.

Quando, dopo 3 round, la ruota si ferma, se non è stata toccata e niente ha interferito col suo movimento, si produce un effetto magico, a seconda del settore indicato dalla freccia. Sul movimento della ruota non può interferire nessun tipo di magia, neppure la *Telecinesi*, e non c'è modo di danneggiarla! Se viene usato, per qualsiasi motivo, un qualunque *Desiderio*, la ruota svanisce. L'intero meccanismo può essere spostato solo da esseri con 26 o più livelli (o dadi-vi-

ta). La Ruota pesa 20000 monete.

Settori Bianchi (tirate 1d6):

1. Appaiono 1000 MO.
2. Appaiono 10 gemme (granati).
3. Appare 1 gioiello (una spilla).
4. Appare un oggetto magico vario.
5. Una delle capacità aumenta di 1 punto (fino al punteggio massimo di 18).
6. Il Requisito primario, o la Costituzione, aumenta di un punto (fino al punteggio massimo di 18).

Settori neri (tirate 1d6):

1. Una delle capacità diminuisce di 1 punto (fino al punteggio minimo di 3).
2. Il Requisito Primario diminuisce di un punto.
3. La Costituzione diminuisce di un punto.
4. Si disintegrano gli oggetti magici del personaggio.
5. Si disintegrano gli oggetti non-magici, tranne le vesti.
6. Morte sicura (senza possibilità di Tiro-Salvezza).

Il DM può tirare i dadi, oppure scegliere direttamente gli effetti di ogni settore. Può anche numerare i settori, da 1 a 20 o da 1 a 100, e far corrispondere ad ogni numero o gruppo di numeri un particolare effetto.

Ruota Quadrata: si tratta di una strana "ruota", di forma perfettamente quadrata, avente le stesse dimensioni della ruota di un carro, ma del tutto inutilizzabile, sia su strada che su terreno pianeggiante. Quando, però, viene montata su un carro nel modo appropriato, può farlo procedere in montagna e nel deserto, anche se non ci sono strade. Un carro con una Ruota Quadrata, e trainato da 2 cavalli può procedere alla velocità di 6 metri per turno; con 2 ruote, a 9 metri per turno; con 3 ruote, a 12 metri per turno e con 4 ruote alla velocità normale, pari a 18 metri per turno.

Ruota Fluttuante: sembra una normalissima ruota di carro, ma consente al carro su cui è montata di galleggiare senza difficoltà. Una Ruota Fluttuante permette ad un carro di guada- re, senza affondare, un fiume o un ruscello, con 10000 MO di peso. Ogni Ruota in più, permette un carico ulteriore di 5000 MO, fino ad un massimo di 25000 MO per tutto il carro. È possibile viaggiare anche nelle paludi, ma molto lentamente se non si dispone di animali da tiro acquatici.

La Ruota Fluttuante Maledetta, invece, si blocca non appena il carro giunge al centro del fiume o del ruscello, e non può muoversi se non viene usato un incantesimo Scaccia maledizioni, almeno di 15° livello. Ciò permette al carro di proseguire, ma la Maledizione rimane fin quando la ruota non viene distrutta.

Talismano del Viaggio Elementale: ne esistono 5 varianti. Per stabilire quella esatta, tirate 1d10:

- 1-2 **Talismano minore dell'Aria.**
- 3-4 **Talismano minore della Terra.**
- 5-6 **Talismano minore del Fuoco.**
- 7-8 **Talismano minore dell'Acqua.**
- 9-10 **Talismano maggiore (tutte le Dimensioni Elementali).**

Talismano minore: è un amuleto rotondo, appeso ad una catena. Al centro è inciso un triangolo, con sopra un simbolo (uno dei 10 simboli delle classi degli Elementali). Il personaggio, se si trova nella Prima Dimensione, può premere il simbolo centrale mentre pronuncia l'incantesimo *Evocazione degli Elementali*. Il talismano ne inverte gli effetti e consente al personaggio di accedere alla corrispondente Dimensione.

Il personaggio, inoltre, mentre indossa il talismano, può respirare la materia dell'Elemento come fosse aria pura, e ha la capacità di vedere (fino alla distanza di 36-360 metri, a seconda delle decisioni).

Talismano maggiore: ha effetti analoghi a quelli dei talismani minori, ma validi per tutti e quattro gli Elementali. Sull'amuleto sono incisi i simboli triangolari dei 4 Elementali, che si incontrano al centro del talismano. Sul bordo, inoltre, sono scolpiti i simboli delle 10 classi degli Elementali. Il personaggio che lo indossa, se conosce le parole chiave, può anche costringere un Elementale ad obbedire ai suoi ordini. In tal modo consuma una carica, ed il talismano, per ogni viaggio in una Dimensione degli Elementali, può consumarne 10.

Tasca Ultrasicura: è di dimensioni analoghe ad un grosso sacco (capienza: 600 MO). Se qualcuno tenta di rubarla o rubarne il contenuto, comincia a gridare (in lingua comune): "Aiuto! Mi stanno rubando!" e continua a gridare per un'ora. Le grida possono essere udite fino a 36 metri di distanza. Se il possessore la riprende e le ordina di tacere, la Tasca obbedisce. Se, però, il furto si ripete, comincia di nuovo a gridare.

Unguento: è una pasta bianca e cremosa, contenuta in piccole scatole di legno, con un batuffolo di cotone. Se tutto il contenuto della scatola viene cosparso su ogni parte del corpo del personaggio, si riproduce un effetto magico. Ogni Unguento ha lo stesso aspetto, profumo e sapore.

Per determinare il tipo esatto, tirate 1d6 e consultate il seguente elenco:

1. **Benedizione:** bonus di -2 alla classe dell'Armatura e di +2 ai Tiri-Salvezza, per 1 turno.
2. **Guarigione:** cura da 4-14 punti-ferita.
3. **Veleno:** sembra un Unguento di Benedizione, ma è un potente veleno. Il personaggio deve effettuare un Tiro-Salvezza contro veleno, altrimenti muore.
4. **Ustionante:** sembra un unguento di Guarigione ma, invece di guarire, infligge 2-12 punti ferita provocati dalle gravi ustioni, che possono essere curate esclusivamente da un Unguento Lenitivo, un incantesimo di *Guarigione*, o un *Desiderio*.
5. **Lenitivo:** guarisce il personaggio da ogni ferita provocata da ustioni, qualunque ne sia

l'ammontare e la loro origine, magica o materiale.

6. **Colorante:** tutta la pelle del personaggio diventa vivacemente colorata. L'effetto non può essere rimosso, ma svanisce gradualmente, nel giro di 1-4 mesi.

Uova delle Meraviglie: questi strani oggetti hanno forma e dimensione analoga ad un uovo di gallina, ma sono di vari colori. Quando vengono fatti cadere, o lanciati (fino alla distanza di 18 metri), si rompono e, nel round successivo, sorge da essi un essere vivente, che cresce fino alle normali dimensioni. L'essere in tal modo creato obbedisce a colui che ha tirato l'uovo, al meglio delle sue possibilità (occorre, però, che sia in grado di sentire gli ordini del personaggio). Sparisce dopo 1 ora, o quando viene ucciso. Per determinare l'esatta specie, tirate 1d12 e consultate il seguente schema. Le descrizioni relative ai detti esseri sono nel *D&D Basico*. Non si può stabilire la specie prima di aver rotto l'uovo.

Il DM può aggiungere altre specie alla lista.

- | | | | |
|---|----------------------|----|--------------------|
| 1 | Babbuino delle rocce | 7 | Pantera |
| 2 | Pipistrello gigante | 8 | Furetto gigante |
| 3 | Orso nero | 9 | Geco |
| 4 | Grizzly | 10 | Draco |
| 5 | Cinghiale | 11 | Vipera strisciante |
| 6 | Puma | 12 | Lupo normale |

10. Armature e Scudi

1. Trovate le Dimensioni dell'Armatura (tabella 10a).
2. Trovate il tipo di Armatura (tabella 10b).
3. Trovate la Forza dell'Armatura (tabella 10c).
4. Controllate (tabella 10c) le possibilità che si tratti di un oggetto speciale. In tal caso, trovate il tipo esatto con la tabella 10d.

Dimensioni e CA degli Scudi: gli scudi degli umani, dei nani e degli elfi si considerano di dimensioni "normali". Gli scudi degli halfling non possono proteggere nessun'altro, ma gli scudi normali sono utilizzabili da chiunque. Gli scudi di giganti sono grandi il doppio e fanno diminuire di -2 la Classe dell'Armatura.

Armature e Scudi speciali

Tutti i poteri speciali, salvo che non sia diversamente indicato, possono essere usati solo 1 volta al giorno. Inoltre, salvo contrario avviso, quan-

do sia l'Armatura che lo Scudo sono Speciali, può essere usato il potere speciale di uno di essi per round.

Assorbimento: se il personaggio viene colpito da un attacco che può causare un Risucchio d'Energia, il risucchio viene assorbito dall'armatura o dallo scudo, ed il personaggio si limita a subire le normali ferite inflitte dal colpo. Ogni Risucchio d'Energia fa diminuire di 1 punto il bonus dell'armatura o dello scudo. Non si applica il limite di un solo uso giornaliero, ma quando il bonus si riduce a zero, l'oggetto cade a pezzi e si riduce in polvere. Il detto potere non può essere controllato dal personaggio. In pratica, non è libero di scegliere se subire il Risucchio d'Energia o l'assorbimento di esso da parte dell'oggetto.

Charme: quando il personaggio viene colpito, l'avversario deve effettuare un Tiro-Salvezza contro Incantesimi o resta sottoposto allo *Charme* del primo (con gli stessi effetti degli incantesimi *Charme* e *Charme di Mostri*). Se il detto attacco avviene per mezzo di un'arma tenuta in mano, l'attaccante beneficia di un bonus di -4 al Tiro-Salvezza. Ogni giorno, solo un avversario può essere sottoposto allo *Charme*, ma non c'è limite al numero dei tentativi e dei conseguenti Tiri-Salvezza.

Cura ferite: l'armatura, o lo scudo, può curare la metà delle ferite subite dal personaggio. Può curare solo chi ne fa uso, non altri esseri. Non ha però efficacia contro i veleni, le malattie, e gli altri danni diversi dalle ferite.

Elettricità: all'ordine del personaggio, l'armatura (o lo scudo) può caricarsi di una forza magica elettrica. Se viene colpito mentre l'armatura è "carica", l'attaccante subisce 3-36 punti di ferite elettriche. L'attaccante può dimezzare dette ferite con un Tiro-Salvezza contro Incantesimi e, se per l'attacco ha fatto uso di un'arma, si applica un bonus di +4 al Tiro-Salvezza. L'armatura (o lo scudo) può essere ricaricata e neutralizzata quante volte si desidera, usando una parola d'ordine, ma può infliggere le suddette ferite (cioè, "scaricarsi") solo una volta al giorno.

Etereità: Il personaggio può diventare eterico quando vuole, e può restare in tale condizione per tutto il tempo che vuole. Con una seconda parola d'ordine, può tornare nella Prima Dimensione. Ognuna delle due parole d'ordine può essere usata una sola volta al giorno.

Forma Gassosa: questa preziosa armatura (o

INGOMBRO DELLE ARMATURE E DEGLI SCUDI

Tipo di Armatura	Oggetti Magici (per dimensione)					Glg.	Oggetto Normale
	CA	Half.	Nani	Elfi	Umani		
Scudo	(-1)	70	80	90	100	200	100
Cuoio	7	50	70	90	100	150	200
Scaglie	6	65	85	110	125	190	300
Maglia	5	75	100	130	150	225	400
Bande	4	90	115	150	175	260	450
Piastre	3	100	130	170	200	300	500

scudo) consente al personaggio di trasformarsi in una nuvola di gas (come la Pozione di Forma Gassosa), compreso tutto l'equipaggiamento (a differenza della Pozione). Il personaggio può restare gassoso per un massimo di 6 turni, e può tornare normale con la semplice concentrazione.

Invisibilità: quando le viene ordinato, l'armatura (o lo scudo) rende il personaggio Invisibile (come se fosse soggetto all'analogo incantesimo di 2° livello). Inoltre, l'armatura (o lo scudo) può, sempre all'ordine del personaggio, diventare invisibile 3 volte al giorno.

Riflessione: se un incantesimo *Luce Magica* o *Luce persistente* viene pronunciato contro il personaggio, l'armatura (o lo scudo) lo riflette automaticamente contro chi lo ha pronunciato. Quest'ultimo deve effettuare un Tiro-Salvezza contro Incantesimi, altrimenti resta accecato (come detto nella descrizione degli incantesimi). L'oggetto può riflettere fino a 3 incantesimi al giorno. Inoltre, quando il personaggio sta combattendo contro un avversario capace di attaccare con lo *Sguardo*, le probabilità di riflettere tale tipo di attacco sono pari a quelle che avrebbe se facesse uso di uno specchio, con una penalità di -2 ai Tiri per Colpire (cioè simula la goffaggine di maneggiare uno specchio).

Risucchio d'Energia: l'armatura (o lo scudo) può essere "caricata" all'ordine del personaggio, come detto sopra (a proposito dell'elettricità), ma, invece che infliggere ferite, fa perdere all'avversario 1 livello d'esperienza o un dado-vita (come se fosse stato colpito da uno Necrospectro). Si fa luogo al solito Tiro-Salvezza (con l'eventuale bonus) e, se ha successo, non avviene il Risucchio d'Energia. L'oggetto può risucchiare solo 1 Livello o dado-vita al giorno, ma non c'è limite al numero dei tentativi e dei conseguenti Tiri-Salvezza.

Scaccia Maledizioni: anzitutto l'armatura (o lo scudo) non può essere Maledetta quando viene rinvenuta. Quando le viene ordinato, crea, esclusivamente a vantaggio di chi ne fa uso, gli effetti di un incantesimo Scaccia maledizioni, come se pronunciato da un mago di 36° livello (annullando automaticamente una maledizione).

NOTA: questo oggetto può funzionare solo 3 volte, e solo 1 volta al giorno. Dopo che ha esaurito le 3 cariche, non gli restano altri poteri speciali, e non può essere ricaricato. Indipendentemente dalle cariche, l'oggetto resta magico.

Velocità: quando le viene ordinato, l'armatura (o lo scudo) produce sul personaggio gli stessi effetti dell'incantesimo Velocità, permettendogli di raddoppiare la velocità ed il numero degli attacchi (come l'omonimo incantesimo di 3° livello). La Velocità dura soltanto un turno.

Volo: quando gli viene ordinato, l'armatura (o lo scudo) crea sul personaggio gli effetti dell'incantesimo Volo, per una durata di 12 turni. Come per il corrispondente incantesimo di 3° livello, il personaggio, con la semplice concentrazione, può volare alla velocità di 108 metri per turno (36 metri per round).

11. Proiettili e Armi da lancio

1. Stabilite, in base alla tabella 11a il Tipo di proiettile o di arma. Prendete nota della Classe dell'Arma.

2. Stabilite la Forza dell'Arma, in relazione alla

Classe dell'Arma (Tabella 11b).

3. Controllate le Probabilità di Bonus indicate nella tabella 11b. Tirate una sola volta per ogni tipo di proiettile o di arma.

4. Si tratta di un Proiettile o di un'Arma?

Proiettile: se è applicabile un bonus, determinatene il tipo con la tabella 11c. Usate la tabella 11d per fissare il numero di proiettili trovati. Se è applicabile un bonus, dividete per 2 (arrotondando per eccesso) il numero dei proiettili. Tutti i proiettili hanno lo stesso bonus.

Arma da lancio: determinate la Gittata Extra, con la tabella 11e. Se è applicabile un bonus, usate le tabelle 14a-c per stabilire la specie esatta.

Nuove armi: nelle suddette tabelle sono inserite anche le nuove armi da lancio introdotte in questa confezione (Cerbottana e Balestra Pesante). Se decidete di non farne uso, ripetete il tiro dei dadi.

Gittata Extra (solo per Armi): tirate 1d4 ed aggiungete al risultato la Forza dell'Arma. Trovate il totale nella tabella 11e e moltiplicate le gittate massime indicate (breve, media e lunga) per il numero sopra totalizzato. Prendete nota di tali nuove gittate, per poterle consultare rapidamente nel corso del gioco.

Effetti combinati: qualora sia il proiettile che l'arma beneficino di un bonus, si applica la loro somma. Per esempio, le frecce normali scagliate con un Arco Lungo +1 possono ferire i Gargoyle (che vengono feriti solo dalla magia).

Bonus ai proiettili (solo per i proiettili): i proiettili magici, di solito, diventano normali dopo essere stati usati, anche se non hanno colpito il bersaglio. Se, però, un proiettile gode di un Bonus speciale, non lo perde dopo essere stato usato, salvo non sia diversamente indicato nelle descrizioni che seguono. Può essere recuperato ed usato di nuovo.

Affondante: se colpisce una qualsiasi imbarcazione, infligge allo Scafo da 11 a 20 (1d10+10) punti di danno. (Se fa riferimento, per colpire, alla Classe dell'Armatura dell'imbarcazione, come se l'attacco avvenisse per Speronamento o con una Catapulta. Vedi D&D Expert pagina 46).

Autori-produttore: quando viene scagliato non ha particolari effetti. Se però viene riposto in un contenitore (faretra, sacco, ecc.) con altri proiettili della stessa specie, crea per magia altri 1-20 proiettili (di tipo normale, non magici) al giorno.

Charme: la vittima deve effettuare un Tiro-Salvezza contro Incantesimi, altrimenti viene sottoposta allo *Charme* del personaggio (con gli stessi effetti degli incantesimi *Charme* e *Charme di Mostri*).

Curante: questo proiettile è ovviamente benedetto, e vi è inciso sopra un simbolo sacro. Quando colpisce un essere vivente non infligge danni, ma guarisce da 2 a 12 punti ferita, più 2 punti extra per ogni "più" (+1, +2, ecc.) del proiettile.

Disarmante: può funzionare solo se la vittima ha in mano un'arma o un altro oggetto. La vittima deve effettuare un Tiro-Salvezza contro Incantesimi, o l'oggetto gli cade di mano. Gli oggetti caduti, possono essere raccolti in 1 round (a meno che non siano caduti in una buca o un crepaccio, o li abbia

già raccolti qualcun'altro).

Disperdente: quando colpisce, crea intorno al punto di impatto, per un raggio di 6 metri, gli stessi effetti dell'incantesimo *Dissolvi magia*, come se pronunciato da un mago di 15° livello.

Ferente: quando colpisce infligge i normali danni. Inoltre, da quel momento, la vittima subisce la perdita di 1 punto-ferita per round, fin quando non viene curata con la magia (una pozione, un qualsiasi incantesimo di cura, ecc.). I Non-Morti ed i "Costruiti" (Golem, Statue animate, ecc.), però, subiscono solo il danno iniziale, e non le ferite ulteriori.

Giustiziere: usate la tabella 14b per determinare una specie di Nemico. Quando il proiettile colpisce un nemico di tale specie, quest'ultimo deve effettuare un Tiro-Salvezza contro Raggio della Morte, altrimenti i suoi punti ferita si riducono a "0" e muore all'istante.

Illuminante: il proiettile può creare gli stessi effetti dell'incantesimo *Luce Magica* (9 metri di diametro), all'ordine del personaggio, oppure quando colpisce il bersaglio. Se viene colpito un essere vivente, deve effettuare un Tiro-Salvezza contro Incantesimi, altrimenti viene accecato dalla luce (come se l'incantesimo fosse pronunciato contro i suoi occhi). Dopo aver creato l'incantesimo, il proiettile si disintegra.

Intermittente: il proiettile non colpisce nessun alleato del personaggio, "balzellando" dentro e fuori dalla normale esistenza fin quando raggiunge un nemico (se, per la presenza di amici nel campo di tiro, il personaggio non può vedere il nemico, può applicarsi una penalità al Tiro per Colpire).

Mordente: il proiettile, dopo aver colpito, si trasforma in un serpente velenoso. Oltre a subire le normali ferite, la vittima deve effettuare un Tiro-Salvezza contro Veleno, altrimenti muore (il DM, se desidera, può sostituire alla morte un certo numero di punti-ferita extra (consigliamo 2-12, 2-20 o 2-40)).

Parlante: è un proiettile usato come mezzo di comunicazione e non può colpire alcun essere vivente. Il personaggio gli può affidare un messaggio lungo fino a 20 parole, poi lo tira, indicando un luogo distante al massimo 15 km, o prendendo di mira una particolare bersaglio. Il proiettile prende automaticamente terra nel luogo, o in corrispondenza del bersaglio, indicati e ripete il messaggio ad alta "voce".

Penetrante: il proiettile non può essere frenato da cespugli, ragnatele (magiche o naturali), né da altre forme di riparo. Esse, inoltre, non modificano la Classe dell'Armatura del bersaglio.

Rampicante: gli effetti si producono solo se il proiettile viene scagliato contro un oggetto. Il proiettile si conficca, con presa salda e sicura, nell'oggetto e crea una corda magica lunga 15 metri, appesa ad un capo del proiettile. La corda può sostenere il peso di un personaggio, e scomparire all'ordine di chi ha scagliato il proiettile, o dopo 1 turno. Dopo aver colpito, non può essere spostato, e sparisce insieme alla corda.

Ricerca: gli effetti si producono solo se il proiettile viene scagliato contro un oggetto, lo colpisce

automaticamente, se è a portata utile e la traiettoria non è ostacolata. Può essere usato come proiettile per Disarmare, per recidere una corda normale, per forare un sacco, per premere un pulsante, per azionare una trappola, ecc. Se viene scagliato contro un essere vivente, manca il bersaglio in modo automatico.

Stordente: la vittima deve effettuare un Tiro-Salvezza contro Incantesimi, o viene Stordita per 1-6 round.. Chi è Stordito non può concentrarsi e subisce le seguenti penalità: -2 ai Tiri-Salvezza, -4 ai Tiri per Colpire, +4 alla Classe dell'Armatura.

Teletrasportante: la vittima deve effettuare un Tiro-Salvezza contro Incantesimi, con un bonus di +2, altrimenti viene teletrasportata in un luogo distante da 1,5 a 150 chilometri. Distanza e direzione si determinano a caso. A differenza dell'omonimo incantesimo, la vittima non può arrivare nel luogo indicato né sospesa in aria né dentro un oggetto solido.

Trasportante: la vittima deve effettuare un Tiro-Salvezza contro Incantesimi, altrimenti viene trasportata in un luogo, indicato da chi ha tirato il proiettile, distante fino a 108 metri. L'effetto è identico a quello dell'incantesimo *Porta Dimensionale*, e non può far giungere la vittima all'interno di un soggetto solido (vedi la descrizione dell'incantesimo a pagina 14 del D&D Expert).

Urtante: gli effetti di questo proiettile hanno luogo quando viene scagliato, anche se manca il bersaglio. Infatti, mentre sibila, emette un grido lanciaante, che costringe ad un controllo del Morale chiunque si trova entro 9 metri dalla traiettoria. Le vittime il cui Morale viene meno, scappano per la paura (per 1-8 round).

Volo: ha una gittata di 5 volte superiore al normale. Se l'Arma che tira il Proiettile non è magica, applicate le seguenti distanze:

Pietra, Fionda	60/120/240
Freccia, Arco Corto	75/150/225
Freccia, Arco Lungo	105/210/315
Dardo, Balestra Leggera	90/180/270
Dardo, Balestra Pesante	120/240/360

Se l'Arma è magica, l'effetto è cumulativo. Moltiplicate per 5 le gittate massime già calcolate per l'Arma.

12. Spade

1. Trovate il tipo di spada (tabella 12a). Prendete nota della Classe dell'Arma per stabilire la colonna da usare nel punto 2.
2. Trovate la Forza della spada (Tabella 12b) e controllate la Probabilità di Bonus (pari alla percentuale indicata). Se c'è un Bonus, tirate ancora i dadi, infatti ogni spada può avere fino a 3 Bonus.
3. Trovate l'Intelligenza della spada (se applicabile) con la tabella 12c. Usate le regole del D&D Expert per stabilire l'Allineamento morale, i poteri, i dettagli sui tiri di Controllo, ecc. Se volete, potete fissarne l'Ego usando 1d20, invece di 1d12.

13. Armi Varie

1. Trovate il tipo di arma (tabella 13a) e prendete nota della Classe dell'Arma, che servirà nel punto 2.
2. Trovate la Forza dell'Arma (tabella 13b, colonna corrispondente alla Classe dell'Arma). Controllate la probabilità di Bonus (con la percentuale indicata). Se c'è un Bonus, tirate ancora i dadi, infatti ogni arma può avere fino a 2 Bonus. Usate le tabelle 14a-c per stabilire i Bonus applicabili.

Nuove armi: le nuove armi introdotte in questa confezione (Manganello, Bolas, Rete e Frusta) sono già inserite nelle tabelle. Se non volete farne uso, tirate ancora i dadi quando il risultato indica una di esse. Se volete aggiungere il Tridente, sostituitelo ad una normale Lancia.

Armi Ritornanti: si tratta di armi scagliate con le mani, che tornano a chi le ha tirate se mancano il bersaglio. Sono dette anche "armi boomerang". In tal caso, alla fine del round, vengono afferrati senza problemi da chi li ha tirati, a meno che non sia paralizzato, confuso, immobile, ecc. Non tornano indietro se colpiscono il bersaglio.

Intelligenza: a differenza delle spade, di solito, le armi varie non sono intelligenti. Se però volete farne uso, servitevi della tabella 12c, con una penalità del -6%. Solo le spade possono avere un'intelligenza maggiore o uguale a 10.

14. Bonus delle armi

Classi delle Armi

Le armi magiche devono essere costruite, seguendo procedimenti speciali, da un mago, coadiuvato da un fabbro o da un armaiolo: la "Classe dell'Arma" è la misura delle difficoltà della loro costruzione. Nella tabella del Tipo di Arma, ad ognuna corrisponde una particolare Classe. In linea generale, le armi di Classe "A" sono oggetti magici piccoli e temporanei, e si trovano con maggior frequenza. Mentre quelle di Classe "D" sono le più grandi e più rare.

Il DM può inventare altre armi e deve ad esse assegnare una Classe, ricorrendo alle seguenti indicazioni:

Classe "A": sono oggetti temporanei. Normalmente perdono le capacità magiche quando vengono usate, anche se mancano il bersaglio.

Classe "B": comprendono tutte le armi scagliate a mano (giavellotti, lance, ecc.) e le armi da mischia più piccole.

Classe "C": sono le armi da mischia più grandi, tra le quali gli Spadini e le Spade normali.

Classe "D": armi a due mani (es. la Spada Bastarda) e tutte le armi per il tiro di proiettili.

Progettazione di Armi Speciali

Invece di rimettere tutto al caso, il DM può scegliere le caratteristiche di un'arma, in vista di uno scopo ben preciso o per adattarla alla trama della Campagna. Per esempio, se vuole far ritrovare ad un chierico un'arma speciale, può scegliere una Mazza od un Martello (tabella 13a: Armi varie), con un bonus contro i Non-Morti (tabella 14a), e

Deviante (tabella 14c). In tal modo, si possono fornire ai personaggi i mezzi per affrontare avventure particolari.

Occorre, però, ricordarsi che, una volta superato il momento critico, l'arma rimane. Anche se in seguito può essere tolta dal gioco (ricorrendo ai laddri, ai danni speciali, o altri mezzi magici), il DM deve evitare di fornire ai giocatori oggetti troppo potenti, che possono far sorgere problemi nel seguito del gioco.

Nota: questo paragrafo non si usa per i proiettili, vedi tabella 11e.

Il tipico Bonus delle armi è costituito da un aumento di efficacia contro particolari nemici, inoltre, alcune armi sono dotate di un'abilità speciale, detta "*Talento*", che può essere un incantesimo o un'altro effetto speciale. Soprattutto le spade sono dotate di *Talenti*, ma non è necessario che siano anche Intelligenti.

Alcune armi possono avere più di un Bonus (le spade fino a 3, e le altre armi fino a 2). Quando si tratta di stabilire il Bonus o il Talento applicabile, e si ottiene un Bonus o un Talento già attribuito, occorre tirare di nuovo i dadi.

Bonus di Forza contro Nemici particolari: indica il Bonus applicabile alla Forza dell'Arma quando viene usato contro un nemico particolare (per esempio, Spada +1, +2 contro mostri incantati). Tale Bonus si aggiunge al primo e può ammontare al massimo a 5 punti oltre la Forza normale dell'arma, indicata dalla tabella 14a.

Talenti: alcune armi possono creare effetti magici o avere altre abilità particolari. Tutti i Talenti sono elencati qui di seguito.

Definizioni dei Nemici e dei Talenti

Nemici (tabella 14b).

Se volete, potete aggiungere altri nemici all'elenco, ma fate attenzione a non sbilanciare eccessivamente il gioco.

Insettoidi: comprendono tutte le specie, normali o giganti, di aracnidi (ragni, zecche, scorpioni, ecc.), di insetti (formiche, coleotteri, mosche, ecc.) e di chilopodi (ad esempio: i millepiedi).

Costruiti: comprendono tutti i mostri artificiali, ad esempio i Golem o le Statue Animate. Rientrano in tale categoria anche i Gargoyle.

Draghi: comprendono tutti i draghi, di ogni colore e dimensione, più le Chimere, ogni specie di Idra, le Salamandre e le Viverne.

Mostri Incantati: sono tutti quegli esseri che non possono essere colpiti dalle armi normali, né da quelle d'argento.

Giganti: comprendono gli Orecchi, tutti i Giganti veri e propri, i Ciclopi, e gli altri umanoidi di dimensioni gigantesche (compresi i personaggi che abbiano bevuto una Pozione di Crescita).

Licantropi: comprendono tutti gli esseri affetti da licantropia, sia in forma di animali sia in forma normale. Tra essi, ovviamente, anche i personaggi malati di licantropia.

Esseri Extra Dimensionali: comprendono tutti gli esseri originari dell'Etere, delle Dimensioni degli Elementali, del Piano Astrale e delle Dimensioni Esterne.

Esseri Rigeneranti: comprendono tutti gli esseri che possono recuperare più di 1 punto ferita per ogni giorno di riposo, o con altri metodi. Tra essi rientrano anche coloro che indossano un Anello di Rigenerazione.

Rettili: comprendono tutte le specie, normali o giganti, di lucertole, serpenti, tartarughe, cocodrilli e dinosauri.

Esseri immuni agli Incantesimi: sono gli esseri immuni ad uno o più livelli di incantesimi, come indicano le rispettive descrizioni (ad esempio: le Anime Perse). Non comprendono, invece, gli esseri immuni a certi specifici incantesimi (ad esempio: i Non-Morti immuni allo *Charme*, al *Sonno*, agli incantesimi di *Blocco*).

Utenti di Magia: comprendono tutti i chierici, gli effi, i maghi e gli altri esseri capaci di usare incantesimi (ad esempio, i Paladini, gli Spiritelli, ecc.).

Non-Morti: comprendono i Non-Morti di ogni specie, sia terrestre che acquatica, dagli Scheletri ai Lich.

Branchiati: comprendono tutti gli esseri in grado di respirare sott'acqua, compresi i personaggi sotto l'influsso di una Pozione o un Anello di Respirazione Subacquea. Tra gli esseri acquatici, non rientrano in tale categoria i mammiferi (balene, delfini, ecc.), che respirano aria.

Utenti di Armi: comprendono esclusivamente gli esseri che usano vere e proprie armi (ad esempio: non gli artigiani). Per esempio, i Vampiri rientrano in tale categoria quando impugnano spade, ma non quando attaccano cercando di mordere.

Talenti (tabella 14c)

In generale: salvo che non sia diversamente indicato, tutti i Talenti possono essere usati solo una volta al giorno. I Talenti che producono effetti simili agli incantesimi, non sono veri e propri incantesimi, e quindi non necessitano di formule verbali né di concentrazione. L'uso dei Talenti avviene nel corso della fase di uso di Incantesimi ed Oggetti Magici del round di combattimento.

Affettante: questo Talento è applicabile solo alle armi da taglio (spade, pugnali ecc.). Se dovesse risultare attribuito ad un'arma di tipo diverso, ripetete il tiro. Se il risultato del Tiro per Colpire, più la forza dell'arma, ma escluso ogni altro bonus, è 19 o 20, l'avversario deve effettuare un Tiro-Salvezza contro Raggio della Morte, altrimenti i suoi punti-ferita si riducono a "0" e muore all'istante. Se, invece, il Tiro-Salvezza ha successo, subisce comunque il triplo delle normali ferite. Questo Talento speciale non può essere applicato contro i Costruiti ed i Non-Morti.

Bloccante: l'arma può creare, una volta al giorno, gli effetti di un incantesimo *Blocca persone*, fino ad una distanza di 54 metri (come l'omonimo incantesimo di 2° livello).

Charme: l'arma può creare, una volta al giorno, gli effetti di un incantesimo *Charme*, fino ad una distanza di 36 metri (come l'omonimo incantesimo di 1° livello).

Celante: quando le viene ordinato, l'arma può creare (solo) su colui che ne fa uso, gli effetti dell'incantesimo *Invisibilità*, inoltre, può rendere invi-

sibile sé stessa tre volte al giorno.

Desideri: come già spiegato nel D&D Expert, l'arma consente a chi ne fa uso di esprimere da 1 a 3 *Desideri*.

Deviante: se il personaggio viene colpito da un attacco che potrebbe provocare un Risucchio d'Energia, l'arma può essere usata per deviare automaticamente il colpo. Il personaggio può decidere se far uso o meno del presente Talento solo dopo che il colpo avversario è andato a segno. Se l'arma viene usata per deviare il colpo, assorbe il Risucchio d'Energia e perde definitivamente un punto di bonus. Se il Risucchio d'Energia deviato, riduce sotto zero l'ammontare del bonus (come quando un'arma +1 devia l'attacco di un Necrospetro), si disintegra, ma il Risucchio "extra" non colpisce il personaggio. Le Armi da Tiro, per usare di questo Talento, devono essere impugnate (e sono inutili a distanza di mischia).

Difesa: la Forza dell'arma può essere usata in modo normale (sotto forma di bonus ai Tiri per Colpire ed a quelli per i danni), oppure come bonus alla Classe dell'Armatura del personaggio. Questo Talento non è compatibile con le Armi da Tiro (gettate di nuovo i dadi).

Estintori: l'arma è fredda al contatto. Quando viene usata contro un essere che fa uso del fuoco (un Drago rosso, un Elementale di Fuoco, ecc.) la sua Forza (cioè, l'ammontare del bonus) si raddoppia. Inoltre, può spegnere il fuoco se lo colpisce (ma è inefficace contro il fuoco magico). Se si tratta di un'Arma da Tiro, il Talento si applica non all'arma, ma a tutti i proiettili che scaglia.

Guarigione: l'arma può creare, una volta al giorno, gli effetti di un incantesimo *Cura Ferite Gravi*, curando a chi la impugna (solo) 4-14 punti ferita (come l'omonimo incantesimo clericale di 4° livello).

Illuminante: l'arma può creare, una volta al giorno, gli effetti di un incantesimo *Luce Magica*, fino alla distanza di 36 metri e per una durata di 6 turni (come l'omonimo incantesimo di 1° livello).

Infiammante: la punta, o la lama, dell'arma si infiamma all'ordine del personaggio. Le fiamme non danneggiano né l'arma né chi ne fa uso, ma consentono di applicare una bonus di +2 ai Tiri per Colpire contro Ippogrifi, Pegasi, Roc e Troll, e di +3 contro gli Uomini Albero ed i Non-Morti. Il bonus si applica sia ai Tiri per Colpire che a quelli per i danni. Inoltre, la fiamma può essere usata per accendere una torcia, una lanterna, o altri oggetti infiammabili. Se si tratta di un'Arma da Tiro, il Talento si applica non all'arma, ma a tutti i proiettili che scaglia.

Maccheramento: l'arma, ad un ordine particolare, può cambiare l'aspetto del personaggio (lineamenti, equipaggiamento, ecc.), ma non le dimensioni. È solo un'illusione, il personaggio in realtà resta inasuttato. Per creare detto effetto, l'arma deve essere impugnata (e sguainata, se dotata di fodero) e non può cambiare il suo aspetto.

Rallentante: se il tiro per Colpire ha successo, l'arma crea, ai danni dell'avversario (senza possibilità di Tiro-Salvezza), gli effetti dell'incantesimo *Rallentante* (cioè, l'inverso dell'incantesimo di 3°

livello *Velocità*) per 1 turno. Chi fa uso dell'arma, decide, dopo il Tiro per Colpire, se utilizzare o meno il Talento.

Respirazione: l'arma può creare, una volta al giorno, gli effetti di un incantesimo *Respirare sott'acqua*, oppure quelli di un *Respirare l'aria*. Quest'ultima consente (soltanto) a chi fa uso dell'arma di disporre di aria pura per 1 turno, e può essere usata per contrastare gli effetti della mancanza di aria, di aria avvelenata (ad esempio: da una trappola a gas), e così via. Non ha, però, alcuna utilità contro gli attacchi tipo Soffio.

Ricercente: l'arma può creare, una volta al giorno, gli effetti di un incantesimo *Individuazione di un Oggetto*, fino ad una distanza di 36 metri (come l'omonimo incantesimo di 2° livello).

Rimbecchiate: quando le viene ordinato, l'arma, oltre ad infliggere i normali danni, risucchia 1 livello (o 1 dado-vita) al nemico che colpisce (come se fosse una Presenza). L'ordine può essere impartito dopo aver effettuato il Tiro per Colpire. L'arma può risucchiare in tutto da 5 ad 8 livelli (o dadi-vita), poi perde per sempre la detta abilità. Il Risucchio d'Energia non è efficace contro gli esseri che hanno la stessa abilità (Spettri, Presenze, Necrospettri, ecc.). Anche le Armi da Tiro possono avere questo Talento. In tal caso, può essere applicato ad ogni proiettile, ma ogni livello risucchiato riduce di un punto il bonus dell'arma. Se questa, a causa di tali dimensioni, diventa non-magica, perde anche il Talento.

Silenziatore: l'arma può creare, una volta al giorno, gli effetti di un incantesimo *Silenzio entro 5 metri di raggio*, fino alla distanza di 54 metri (come l'omonimo incantesimo clericale di 2° livello).

Traducante: all'ordine del personaggio, l'arma lo mette in condizione di comprendere qualsiasi lingua, per 6 turni.

Velocizzante: all'ordine del personaggio, l'arma crea su chi ne fa uso, gli effetti di un incantesimo *Velocità*. Per un turno, il personaggio può spostarsi a velocità doppia, ed attaccare due volte per round (come con l'omonimo incantesimo di 3° livello).

Vibrante: si può mostrare all'arma una particolare razza o specie di mostro. Da questo momento la spada è in grado di avvertirne la presenza e, se si avvicina a meno di 18 metri da uno dei mostri indicati, comincia a vibrare leggermente. La vibrazione mette silenziosamente in allarme il personaggio. Non può indicarsi un essere specifico, ma solo una razza o una specie. Inoltre, l'arma può essere usata solo per una razza o specie al giorno, anche se non ne avverte la presenza.

Volante: l'arma può volare ed attaccare da sola. In battaglia, però, deve prima essere usata almeno una volta in modo normale. Se, in seguito, le viene ordinato di volare, continua ad attaccare lo stesso avversario per 3 round e fa ritorno al personaggio allo scadere del detto periodo (o prima, se le viene ordinato). I Tiri per Colpire sono usati in modo normale, come se fosse impugnata dal personaggio, e quindi basandosi sul suo livello e la sua classe. Se si tratta di un'Arma da Tiro, quando viene usata crea dei normali proiettili, senza bisogno di essere caricata.

I seguenti scenari sono compatibili con qualsiasi Campagna, anche se si svolge in un mondo diverso da quello di D&D. Sono finalizzati a far apprendere ai giocatori le regole sui Tornei, i Combattimenti Senza Armi ed il Regolamento di Guerra, ma possono anche costituire lo spunto per avventure emozionanti.

1. Il Pugnale Dorato

Questa avventura illustra l'uso delle regole sui Tornei (pagina 6). Possono partecipare personaggi di qualunque livello.

A fianco potete leggere il proclama letto in tutta la Contea di Garette. I governanti PNG partecipano solo per invito, mentre quelli PG sono tutti invitati, e sono i benvenuti anche gli altri PG. Potete inserire la Contea di Garette nella mappa della Campagna, modificando i confini esistenti, oppure potete cambiare il nome ad una delle già esistenti signorie governata da un PNG.

La Nobiltà

Il conte Sir James vuole fare una bella figura, ed ha portato:

- 5 cavalieri (G 10°, 12°, 14°, 18°, 25°)
- i rispettivi scudieri (G 2°, 2°, 3°, 4°, 5°)
- 4 scudieri (G 1°, 2°, 3°, 5°)
- e 30 armigeri (UC, CA 4, Spade).

Al Torneo, inoltre, presenziano un altro Conte, ed un Barone, con le loro scorte.

Sua Eccellenza il Conte Sir Niles Douglass (G 22°) viene con:

- 3 Cavalieri (G 9°, 12°, 20°)
- i rispettivi Scudieri (G 1°, 1°, 3°)
- 3 Scudieri (G 2°, 3°, 5°)
- e 20 Armigeri (UC, CA 5, Spade)

Sua Eccellenza il Barone Sir Mark Acres (G 17°) viene con:

- 2 Cavalieri (G 12°, 14°)
- i rispettivi Scudieri (G 2°, 3°)
- 2 Scudieri (G 2°, 3°)
- e 10 Armigeri (UC, CA 4, Spade)

Per il computo del costo dei festeggiamenti, si tiene conto solo dei Nobili e dei personaggi di "Livello del Titolo" (i Cavalieri).

I Cavalieri

Il Conte (vedi la tabella a pagina 6) invita 6 cavalieri PNG, di livello compreso tra il 10° ed il 21° (1d12+9), a partecipare alle Contese:

- Francoise de Gras (G 21°, L)
- Sir John di Celtar (G 20°, N)
- Sir Goodson (G 19°, C)
- Sir Guy de Gax (G 17°, N)
- Madam Orimarr (G 15°, L)
- Madam Thrush (G 13°, C)

Sir Goodson sostiene di essere un Paladino, ma in realtà è un Vendicatore. Cerca di vincere facendo ricorso ad una Spada +3. In ogni scontro, ci sono il 10% di probabilità che qualcuno sia abbastanza scaltro da pronunciare un incan-

“UDITE! UDITE! UDITE!”
Sua ECCELLENZA Sir James ESSEX
Conte di GARETTE proclama in occasione
del Grande Torneo del PUGNALE DORATO
tre giorni di FESTEGGIAMENTI e SOLENNITÀ
in tutta la Contea, con combattimenti
e celebrazioni in onore di sua Eccellenza
e della signoria tutta!
Tutti sono invitati a partecipare alle Contese
al Campo, con prove di Tiro, di Lotta
e molte contese armate. Accorrete
ad ammirare la più valente nobiltà combattente
con gran fervore nella GIOSTRA
per la conquista del prezioso e magico
Pugnale Dorato!

tesimo *Individuazione del Magico*, presso il "Paladino" (non contando le azioni dei PG), ciò che rivela la magia dell'arma. Quindi, ben difficilmente l'inganno potrà essere scoperto.

Sir Goodson ha uno "scudiero" che è, in realtà, un Ladro di 7° livello e che si darà molto da fare fra la folla che assiste al Torneo. Ognuno degli altri Cavalieri ha da 1 a 3 scudieri (Guerrieri dal 1° al 5° livello).

Spese

Giorni di Festa: i tre giorni del Torneo comprendono, naturalmente, un solo Giorno di Festa per i contadini. Nella Contea di Sir James vivono 300 famiglie contadine. Egli, quindi, deve detrarre dalle Tasse 1800 MO (1 MO per contadino, o 6 MO per famiglia) in acconto per la Festa.

Festeggiamenti: Sir James paga le seguenti spese in contanti, evitando, in tal modo, di dover procedere ad una verifica dell'Indice di Consenso della signoria.

Il "valore del titolo" del Nobile di rango più elevato è 2 (un Conte), per una spesa base di 200 MO. Ad esse devono aggiungersi 100 MO per ogni altro Nobile (2 = 200 MO) 50 MO per ogni personaggio della scorta di "livello del titolo" (10 = 500 MO) e 50 MO per gli altri Cavalieri partecipanti (6 = 300 MO). La spesa è quindi di 1200 MO al giorno (cioè 3600 MO per i tre giorni del Torneo). Se intervengono altri Nobili PG, o

PG di "livello del titolo", le spese, ovviamente, aumentano.

La festa organizzata per i contadini (che dura un solo giorno) costa altre 300 MO (1 MO per ogni famiglia), per una spesa complessiva di 3900 MO (salvo l'intervento dei suddetti PG).

Le Contese al Campo

Note generali: la scorta di Sir James non partecipa a nessuna delle Contese, a meno che non ci sia bisogno di concorrenti per formare le coppie. In tal caso, devono ritirarsi prima delle ultime due coppie di ogni Contesa. Se vogliono, possono concorrere anche i PG.

Tiro con l'Arco

Alla sfida di tiro con l'arco partecipano i seguenti PNG, tutti armati di Arco Lungo.

- 3 esperti Contadini (con Tiri per Colpire equivalenti a quelli di un Guerriero di 7° livello)
- 11 dei Cavalieri intervenuti
- 1 Nobile: il Conte Sir Niles.

Lotta

Si gioca con le regole sul Combattimento Senza Armi. Partecipano tutti i membri delle scorte (tranne quella di Sir James), esclusi i Nobili. Per vincere, occorre mantenere la Presa per 2 round

consecutivi. Si tratta di sfide amichevoli, quindi non provocano ferite.

Scherma

Partecipano 10 armigeri e tutti gli scudieri. Ogni PNG che subisce la perdita di almeno 1/2 dei punti ferita, deve verificare il suo Morale ed effettuare un Tiro di Reazione: se entrambi falliscono, si arrende.

Premi delle Contese al Campo

Il ricco Sir James, un vero Campione (avendo vinto ben 7 Giostre), offre ai vincitori delle Contese al Campo i seguenti premi:

Tiro con l'Arco: una freccia d'argento + 2 Ritornante, più di 500 MO.

Lotta: Pozioni di Forza Gigante e di Eroismo.

Scherma: uno Spadino + 2 ed uno Scudo + 1, di dimensioni umane.

La Giostra

Partecipano alla Giostra tutti i Nobili PNG (escluso Sir James) ed i 6 Cavalieri intervenuti. Possono partecipare anche altri Nobili e PNG di

“livello del titolo”. Tutti i PNG hanno la Classe dell'Armatura pari a 2 (corazza di piastre e scudo), tranne il Vendicatore (armatura +4, CA -2, si applica il 10% di probabilità di scoprire la magia per ogni scontro). I PG che prendono parte alla Giostra devono indossare un'armatura normale ed usare lo scudo, combattendo con una lancia (F 1-10) in groppa ad un cavallo da guerra (se non lo hanno, viene loro procurato: MV = 12 metri per round). Se fanno uso disonorevole della magia, hanno le stesse probabilità di essere scoperti del vendicatore.

Se i partecipanti sono in numero dispari, può aggiungersi uno dei membri delle scorte, di “livello del titolo”. Accoppiate i partecipanti a sorte, ed applicate le regole sulla Giostra. Dopo aver esaurito gli scontri, accoppiate di nuovo i vincitori, fino a che resta solo un vincitore.

Il Torneo dura 3 giorni ed il vincitore di ogni Giostra riceve il Premio del giorno. Il terzo giorno, i vincitori delle due Giostre precedenti si affrontano per il Gran Premio e l'attribuzione dei PX. Se lo stesso personaggio vince le prime due Giostre, è proclamato vincitore del Gran Premio, e non si fa luogo alla sfida del terzo giorno.

Se ciò accade, però, il vincitore viene sfidato dal Guerriero di 20° livello della scorta di Sir Niles, e, sempre il terzo giorno, possono aver luogo altre sfide e duelli.

Il vincitore della Giostra segna una vittoria al suo attivo (se si fa uso della regola facoltativa sui plurivincitori di Giostre). Riceve, inoltre, il Gran Premio (descritto sotto) e 2000 PX.

I Premi delle Giostre

1° giorno: un fodero per Spadone, tempestato di gioielli (valore: 1000 MO)

2° giorno: un elmetto tempestato di gioielli (valore: 1000 MO)

Gran Premio: Il Pugnale Dorato (con il fodero tempestato di gioielli)

Si tratta di un Pugnale magico +4, di nome Carillon. Il pugnale ed il fodero, solo come gioielli, valgono 3500 MO.

Se viene usato per toccare leggermente un qualsiasi altro oggetto magico, il pugnale emette una squillante nota musicale, udibile fino a 9 metri di distanza (si tratta di un effetto simile, anche se più limitato, di quello dell'incantesimo *Individuazione del Magico*).

2. L'Arena di Gerald il Blu

Questa avventura illustra l'uso delle regole sui Combattimenti Senza Armi. È adatta ai personaggi dall'8° al 24° livello.

Antefatto

Gerald il Blu è un famoso pirata e predatore, che ha fondato una vera e propria signoria su un'isola rocciosa, al largo della costa di Vestland. Depreda ed assale i vascelli ed anche se evita sempre quelli di Vestland, Ostland e Soderfiord, grazie alla pirateria è diventato ricchissimo e potente.

Ha progettato da solo il suo castello e lo ha fatto costruire sulla sommità di un promontorio roccioso, sulla costa meridionale dell'isola. Il castello è fornitissimo di provviste ed ha tutti i comfort che si possono comprare. Il dungeon del castello è ben fornito di prigionieri.

Gerald ha un hobby: si diverte a veder combattere a mani nude gli eroici avventurieri. E proprio per soddisfare questa sua passione, mantiene piene di avventurieri le segrete del castello. Ogni notte assiste ad un numero di incontri variabile da 1 a 6.

Gerald viene coinvolto di persona quando uno dei prigionieri, vince due incontri consecutivi. Infatti, per spronare i prigionieri, ha fatto questa solenne promessa: chi vince 3 incontri consecutivi è libero! C'è solo un piccolo “ostacolo”: Gerald combatte di persona il terzo incontro, e non è mai stato sconfitto!

Il soprannome di Gerald deriva dal colorito bluastro del suo enorme naso adunco. È molto sensibile agli insulti in questo senso. Se viene offeso, si scaglia sull'avversario, cercando di affer-

arlo nella sua stretta mortale. Se l'altro riesce a sfuggire, viene rigettato nelle segrete. Se non riesce, beh, Gerald ha ancora molte fosse da riempire nel cimitero della sua fortezza.

Conduzione dello scenario

I giocatori possono scegliere tra i prigionieri elencati, oppure partecipare all'avventura con i loro personaggi. In quest'ultimo caso, il DM deve prima ideare un'avventura, il cui esito sia la loro cattura da parte di Gerald.

Tutti gli incontri avvengono in una fossa profonda 4,5 metri, di 18 metri di diametro, circondata da una balaustra. Gerald ed i suoi ospiti assistono alla lotta comodamente seduti, sul bordo della fossa. Gli ospiti di Gerald sono da 2 a 12 damigelle, un uguale numero di servitori, e da 11 a 20 Guardie del corpo.

Guardie: CA 4, G 5°, pf 25 ciascuna, MV 20 m (7 m), N° ATT 1, F 2-9, ML 9, AMN.

Le guardie sono armate di spadoni e pugnali, e sono responsabili della sicurezza degli incontri. Molte tengono i pugnali sguainati e pronti all'uso. Se uno dei prigionieri comincia a pronunciare un incantesimo, le guardie vincono automaticamente l'Iniziativa. Contro il prigioniero vengono scagliati da 3 a 12 pugnali e, se uno soltanto lo colpisce, l'incantesimo è irrimediabilmente rovinato, non solo resta senza effetto, ma sparisce dalla memoria del personaggio.

I prigionieri possono tentare la fuga aggrappandosi alle travi di sostegno della balaustra che circonda la fossa.

In tal caso, tirate 1d20 e confrontate il risultato con la Destrezza del fuggitivo. Il tentativo ha successo se il risultato è minore della Destrezza. Il prigioniero, nel round successivo, perde automaticamente l'iniziativa, ma può arrampicarsi sopra la balaustra. Nani ed Halfling possono effettuare il suddetto tentativo solo se qualcuno li aiuta dalla fossa.

Alla base della fossa, un portone di ferro dà accesso ai sotterranei del castello.

Limitazioni

Fate uso di tutte le regole sul Combattimento Senza Armi, comprese quelle facoltative. Come detto, i prigionieri sono privi di equipaggiamento. Possono tentare di pronunciare incantesimi, ma con poche probabilità di successo.

I lottatori

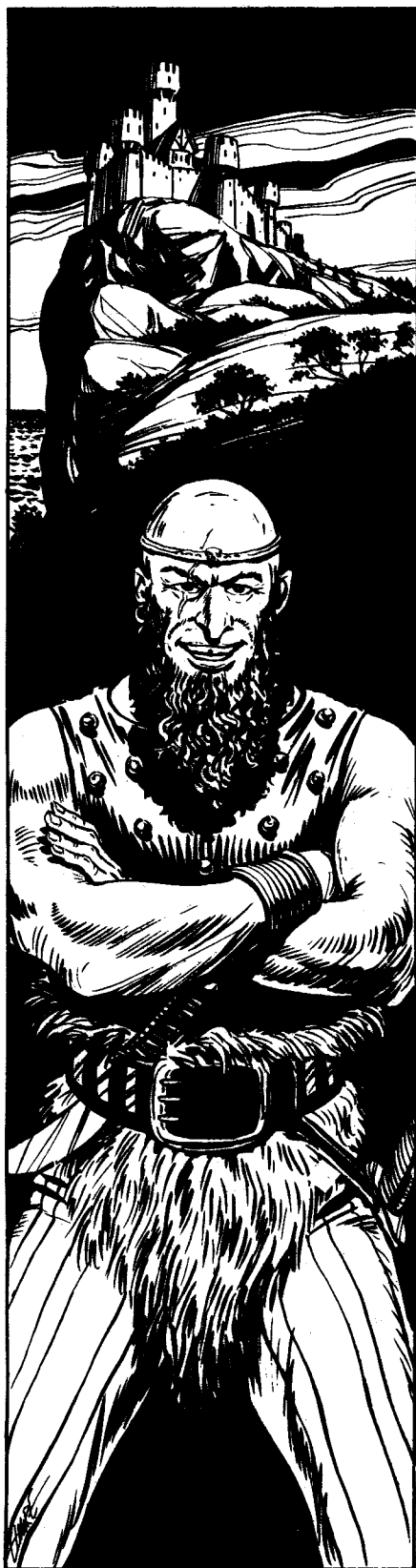
Nelle segrete di Gerald ci sono i seguenti PNG e mostri, tenuti al “fresco” dal pirata per i prossimi incontri. Gli avversari devono essere scelti, o determinati a caso, dal seguente prospetto.

Ai fini della lotta la CA di ogni personaggio è di 9 punti e tutti mostri, tranne il Centauro, tentano sempre di uccidere gli avversari. Se un mostro viene immobilizzato, le guardie si calano nella fossa e lo trascinano in una delle segrete.

Il Centauro lotta come un normale PNG.

Il gran nemico:

Gerald il Blu: G 30°, CA 9, Fr 18, Ds 16.



Varianti

Devono essere provate prima separatamente, poi possono anche essere cambiate.

Duelli all'ultimo sangue

I PNG prigionieri nel castello sono i migliori lottatori che Gerald abbia collezionato. Di tanto in tanto, il pirata si libera dei più deboli, ordinando una lotta all'ultimo sangue. Ogni notte le probabilità che Gerald ordini un tale tipo di lotta aumentano al 5%. Viene combattuto un solo incontro, ma la lotta deve proseguire fin quando uno dei due avversari resta ucciso. Chi rifiuta di obbedire, viene ammazzato senza pietà.

Agli scontri all'ultimo sangue partecipano sempre e solo i personaggi, non i mostri.

Squadre

Ogni notte, ci sono il 20% di probabilità che Gerald ordini una lotta a squadre, invece che individuale. I personaggi (da 2 a 5) devono affrontare un egual numero di PNG, o un singolo mostro di grandi dimensioni.

Se due squadre di personaggi si mettono d'accordo, usate le regole per scalare le pareti della fossa. In tal caso, devono affrontare le guardie. Se vincono, possono fuggire dal castello. In tali tentativi di fuga, Gerald combatte sempre a mani nude.

d%	Personaggio	Classe/ Livello	FR	DS
01-06	Rudolfo	G/14	18	7
07-11	Gruuda	G/10	17	18
12-16	Fritz	G/19	13	18
17-21	Hugo	G/12	17	14
22-26	Gandar	N/11	17	16
27-31	Carroll	L/8	16	14
32-36	Edindol	M/24	10	15
37-41	Badger	M/8	17	16
42-47	Skyrrl	G/9	18	14
48-52	Trialor	G/23	17	11

	Mostri	DV	CA	N. ATT.	Danni
53-60	Cocodrillo Gigante	6	3	1	2-16
61-68	Centauro	4	5		"lotta"
69-76	Scorpione Gigante	4	2	3	1-10 (x2) 1-4 + veleno
77-84	Orso Gufo	5	5	3	1-8 (x3)
85-92	Gigante del Fuoco	11+2	4	1	1-4 + veleno
93-00	Golem di Ambra	10	6	3	2-12 (x2) 2-20

3. La Caduta dell'Aquila Nera

Questa avventura serve per esercitarsi col Regolamento di Guerra. Possono prendervi parte personaggi di ogni livello.

Il DM e i giocatori devono dividere le loro truppe in unità, calcolarne i dati fondamentali (CFB, Classe delle Truppe, VB) e combattere una serie di battaglie, che porteranno alla disfatta ed alla distruzione dell'oscura Baronìa dell'Aquila Nera (vedi D&D Expert). I PG possono partecipare, se questi scenari sono compatibili con la Campagna (a discrezione del DM). Se lo sviluppo della Campagna richiede il mantenimento in vita della Baronìa, come forza maligna, usate gli scenari per partite separate, senza alcuna connessione con la Campagna.

Per il piazzamento ed il movimento delle unità, usate la Mappa n° 1 del D&D Expert (pagina 36). La scala della mappa è: 1 esagono = 9 km.

La situazione

La tenue rotta commerciale lungo il fiume Altocorso è di vitale importanza per l'economia di Specularum.

Kelven, che sorge all'intersezione di tre rami

dell'Altocorso, è la chiave di volta della difesa del fiume.

Il Barone Ludwig "Aquila Nera" Von Hendricks odia da sempre le innumerevoli restrizioni impostegli dall'Arciduca Stefan Karameikos e ora si sente abbastanza forte da sfidarlo. La cittadella di Kelven è il luogo ideale.

L'Arciduca sarà costretto a far scendere in campo le sue forze e, all'aperto, il Barone è sicuro di vincere.

Le fazioni

La breve guerra viene combattuta dalla Baronìa dell'Aquila Nera contro il Granducato di Karameikos. Le fazioni rimangono nemiche in tutti gli scenari, ed alleate in ogni occasione. Nel seguente schema sono riportate le alleanze tra le forze in campo.

Aquila Nera	Specularum
Guardia dell'Aquila Nera	Guardia Ducale
Goblin dell'Est	Uomini di Kelven
Goblin di Nord-Est	Mercenari Thyatiani
Orchetti	Elfi dell'Est
Bugbear	Elfi dell'Ovest
Licantropi	Gnomi

Regole

Per questi scenari l'“unità di tempo” è un giorno (vedi il Regolamento di Guerra per l'impiego dell'unità di tempo).

I leader hanno bisogno di tempo per coordinare l'azione delle loro forze, disperse in un vasto territorio. Ciò in termini di gioco, significa che ogni giocatore può muovere un'unità il primo giorno, due unità il secondo giorno, e così via.

Ai fini di questi scenari, solo Fort Doom e Specularum sono considerate “roccaforti”. Quando i loro eserciti sono fuori a combattere, in ogni roccaforte resta una guarnigione di 100 guardie del tipo corrispondente. Per ciò che con-

cerne i fattori difensivi del Regolamento di Guerra, le altre città, le rovine e le fattorie si considerano “fortificate”.

Nella Baronia dell'Aquila Nera, solo le Guardie dell'Aquila Nera sono nel territorio del loro Signore. Le Guardie Ducali e gli Uomini di Kelven sono nel territorio del loro Signore in ogni zona del Granducato, eccettuata la Baronia.

Sulla Mappa n° 1, ogni unità deve essere piazzata, all'inizio dello scenario, entro un esagono dalla parola che identifica la sua provenienza. Le Guardie dell'Aquila Nera possono essere piazzate ovunque, all'interno della Baronia. Mentre la sede di partenza delle Guardie Ducali è Specularum. Gli Elfi Occidentali sono quelli più vicini a Kelven. Quelli Orientali sono adiacenti al margi-

ne destro della mappa. I Goblin dell'Est sono quelli ad Est di Kelven. Quelli di Nord-Est sono indicati tra i due rami settentrionali del fiume. I Goblin ed i Coboldi che vivono a Nord della Valle Perduta (al di fuori del Granducato) non partecipano alla guerra.

Scenari

I seguenti scenari non devono essere giocati nella stesso contesto. Ognuno è una differente versione dell'intera guerra, con diverse forze in campo. Per l'iniziativa, il movimento ed il combattimento, usate il Regolamento di Guerra. Se i giocatori si accordano prima di iniziare, può farsi uso di qualsiasi regola facoltativa. Ognuno degli scenari continua fin quando uno dei giocatori non si arrende, o resta privo di unità non in Rotta.

L'obiettivo del Barone è l'occupazione e la detenzione della città di Kelven.

L'obiettivo dell'Arciduca è la distruzione delle forze del Barone.

Le Truppe

Utilizzate il procedimento standard per queste unità.

Categoria	Guardia dell'Aquila	Uomini di Kelven	Guardia Ducale	Elfi Occidentali	Elfi Orientali	Thyatiani Mercenari
N° di Soldati	200	80	500	100	250	800
Livello del Leader	15	4	18	5	6	16
Bonus del Leader	3	1	3	1	2	2
% Truppe a “Livello del Titolo”	3	0	1	0	0	4
Livello medio degli ufficiali	6	2	4	2	3	7
Livello medio delle truppe	1	1	1	1	1	1
Settimane di addestramento	20	4	12	12	14	18
Addestramento con il Leader	12	4	4	12	8	8
Mesi di servizio	12	1	12	3	3	12
Vittorie passate	4	0	6	3	3	8
Rotte passate	0	0	0	0	0	0
Qualità delle armi	eccell.	media	buona	buona	buona	buona
N° armi/truppa	2	1	2	2	2	2
CA Media	4	8	5	7	7	4
Forze semi-umane	no	no	no	sì	sì	no
Armi da lancio	50	40	200	50	50	200
Magia	0	0	0	0	0	0
Maghi o simili	12	1	21	100	50	80
Truppe a cavallo	200	0	100	0	0	200
Truppe volanti	0	0	0	0	20	0
Movimento medio	120'	120'	90'	120'	120'	90'

Utilizzate il “Sistema semplificato” per questi gruppi:

Categoria	Gnomi	Orchetti	Bugbear	Goblin E	Goblin NE	Licantropi
N° di soldati	150	300	80	300	300	100
Livello del Leader	4	3	5	3	3	7
Livello medio delle truppe	1	1	3	1-1	1-1	4
Massimo danni/round	8	8	9	6	6	8
Arcieri	sì	sì	no	no	no	sì
Maghi o simili	no	no	no	no	no	no
Esseri magici	no	no	no	no	no	sì
Esseri volanti	no	no	no	no	no	no

Scenario n. 1. Forze in campo:

Aquila Nera	Ducato
Guardia dell'Aquila Nera	Guardia Ducale
Goblin dell'Est	Uomini di Kelven
Bugbear	Elfi Occidentali
	Gnomi

Scenario n. 2. Forze in campo:

Aquila Nera	Ducato
Guardia dell'Aquila Nera	Guardia Ducale
Goblin dell'Est	Uomini di Kelven
Bugbear	Elfi Occidentali
Goblin del Nord-Est	Gnomi
Orchetti	Elfi Orientali

Scenario n. 3. Forze in campo:

In questo scenario, tutti gli Elfi Orientali sono equipaggiati con armi d'argento. I Mercenari Thyatiani vengono piazzati sulla strada costiera, ai confini del Granducato, ed i Licantropi a Werkalot.

Aquila Nera	Ducato
Guardia dell'Aquila Nera	Guardia Ducale
Goblin dell'Est	Uomini di Kelven
Bugbear	Elfi Occidentali
Goblin del Nord-Est	Gnomi
Orchetti	Elfi Orientali
Licantropi	Thyatiani (Mercenari)

Epilogo

Questo volume è ricco di idee: spetta a voi svilupparle, come meglio preferite. Ricordate che sono solo suggerimenti, e non tavole delle leggi, scolpite nel marmo. Usatele così come sono, oppure adattatele ai vostri gusti. E scrivete tutti i cambiamenti e le aggiunte che fate, in modo da applicarle equamente a tutti i giocatori.

Quali le prospettive di sviluppo? Anzitutto, giocate le avventure riportate in fine del volume. Sono state progettate per costituire divertenti esercitazioni, per facilitare l'apprendimento delle nuove regole: i Tornei, i Combattimenti Senza Armi e la Guerra.

Un intero mondo fantastico si nasconde tra le righe delle regole del D&D e delle avventure. Potete servirvene con fiducia. E potete essere certi che, pezzo dopo pezzo, svilupperete una serie di avventure emozionanti ed avvincenti. Le prime avventure nel Granducato di Karamaikos (D&D Expert) sono state solo l'inizio: la "Cittadella" della nostra fantastica epopea.

La storia di questo mondo risentirà pesantemente della caduta della Baronia dell'Aquila Nera, descritta in questo volume (scenario N° 3). Il Granducato ritrova l'unità e la pace: in una parola, dal punto di vista degli avventurieri, diventa noioso! Ma questo volume costituisce il vostro trampolino di lancio: gli avventurieri sono pronti ad allargare i loro orizzonti, ad uscire dal Granducato e ad esplorare (anzi, possibilmente, a conquistare) il resto del continente.

Nel Manuale del Giocatore, è stata riportata una mappa di una zona più ampia, che comprende molti dei territori a nord e ad ovest del Ducato. Potete usarla per sviluppare la Campagna, oppure potete aspettare di vedere gli sviluppi della situazione nelle avventure che pubblicheremo. Perché è proprio da questo scenario che prende le mosse l'intera collana di avventure per D&D edita dalla (E.G.)!

La prima avventura per il livello di gioco Companion sarà "La prova del fuoco dei Signori della Guerra" (CM 1). In tale avventura descriveremo l'esplorazione e la civiltà delle terre del Norwold, la zona direttamente a nord della mappa del D&D Expert. Due grandi imperi sono in lotta tra loro, e questo è l'inizio di un'epica saga di uomini e di magia ... ma non fateci raccontare troppo, per il momento. Continuate a collezionare la nostra serie di giochi e di avventure, e scoprite i misteri, le risposte, e cosa c'è oltre...

Imparate ad usare le nuove armi. Esplorate le



infinite possibilità di sviluppo del combattimento senza armi.

Assumete il comando di un intero esercito: dovete affrontare (e sconfiggere) le forze del male! Fortificate i vostri castelli, curate i vostri possedimenti ed allargate i confini del vostro orizzonte. Pianificate il futuro per raggiungere i vostri scopi.

Ma, soprattutto, divertitevi!

Indice per il LIBRO DEL GIOCATTORE e del MASTER

G = Giocatore M = Master

A

Anelli	M52
Araldo	G8
Armature	M55
Armi da lancio	M56
Artigliere	G8

B

Bacchette	M51
Balestra pesante	G4
Bastoni	M51
Bolas	G3
Bonus delle armi	M57

C

Cappellano	G8
Castellano	G8
Cerbottana	G3
Chierici	G11
Ciambellano	G8
Comandante della guardia	G8
Combattimento (esito)	M14
Consiglio	G8
Contabile	G8
Contese	M7

D

Dimensioni	M18
Druidi	G14

E

Elfi	G30
------------	-----

F

Forme di governo	M11
Frusta	G5

G

Gabelliere	G8
Gallerie	M19
Gemme	M47
Gioielli	M47
Giostre	M7
Guardiano	G8
Guerriglieri	G17
Guerrigliero errante	G17

H

Halfling	G31
----------------	-----

I

Incantesimi clericali	G12
Incantesimi dei maghi	G20
Incantesimi druidici	G14

Indice di consenso	M8
Ingegnere	G8

L

Ladri	G27
-------------	-----

M

Maghi	G19
Manganello	G3
Mappe	M2
Maresciallo	G9

N

Nani	G30
Nubende	G9

O

Oggetti magici	M48
----------------------	-----

P

Pergamene	M50
Possedimenti	M3
Pozioni	M49
Primo magistrato	G9
Proiettili	M56
Punti ferita	M22

R

Reliquie	G29
Rete	G5
Ritmo di progressione	M2
Roccaforti	G8
Rogue	G27

S

Saggio	G9
Sceriffo	G9
Scudi	M55
Scudiero	G9
Sergente	G9
Siniscalco	G9
Spada «bastarda»	G4
Spade	M57

T

Tesori	M43
Tesori speciali	M48
Titoli nobiliari	M11
Tridente	G5

V

Vendicatore	G18
Verghe	M51
Visitatori	M6
Vortici	M19