

PER 3 O PIÙ GIOCATORI DAI 10 ANNI IN SU

DUNGEONS & DRAGONS®

MASTER: LIBRO DEL GIOCATORE



IL GIOCO DI RUOLO "FANTASY"



Gioco fantasy di avventura
di Gary Gygax

Master: libro del giocatore

di Frank Mentzer

Traduzione: Link s.r.l.
Grafica: 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, Expert e Companion 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 della TSR, Inc.

© 1985, 1994 TSR, Inc.

EDITRICE GIOCHI S.P.A.
Via Bergamo, 12
20135 Milano

SOMMARIO

INTRODUZIONE	2
PERSONAGGI	3
Classi di personaggi: Umani	3
Chierici	3
Incantesimi dei chierici: settimo livello	3
Druidi	4
Incantesimi dei druidi: dal primo al settimo livello	4
Guerrieri	6
Maghi	6
Incantesimi dei maghi: ottavo e nono livello	6
Ladri	11
Classi di personaggi: Semi-Umani	12
Nani	12
Elfi	12
Halfling	12
Tabella dei tiri per colpire	14
NUOVE ARMATURE E ARMI	15
Armature e armi personali	15
Padronanza delle armi	15
Descrizione delle armi	17
Tabelle della padronanza delle armi	20
Effetti speciali	22
ASSEDIO	23
Equipaggiamento di assedio	23
Tabelle dell'equipaggiamento di assedio	28
Guerra di assedio	29
Espansione del regolamento di guerra per gli assalti contro le fortificazioni	29

Questo quarto regolamento della serie DUNGEONS & DRAGONS® può essere utilizzato solamente in combinazione con le regole dei primi tre.

Ciò che è stato introdotto nel *Regolamento Base* (livelli 1-3) e portato avanti con i *Regolamenti Expert* (livelli 4-14) e *Companion* (livelli 15-25) ha raggiunto una conclusione con le regole Master, dove i personaggi potranno raggiungere un ulteriore grado di forza e potenza (livelli 26-36).

È stata inoltre inclusa una sezione che vi consentirà di sperimentare le caratteristiche di un personaggio di alto livello, anche se il vostro personaggio preferito non è ancora cresciuto così tanto. Affrontate qualche impresa eroica e sfidate il potere degli Immortali in un viaggio verso la leggenda!

Il regolamento finale

Siamo finalmente giunti all'atto finale. I giocatori e il DM potranno sperimentare la gioia di raggiungere gli ultimi livelli del potere mortale con il *Regolamento Master*.

Nel *Regolamento Base* avete imparato a esplorare i dungeon e a combattere le creature malvagie, mentre nel *Regolamento Expert* avete visto come impostare delle avventure nel mondo esterno, esplorando vaste terre e diventando degli eroi. Nel *Regolamento Companion*, infine, avete raggiunto il sommo della gloria e avete fondato dei regni conquistando le terre selvagge e sconfiggendo orde barbariche. Ora, con il *Regolamento Master*, potrete entrare nella leggenda.

Questo regolamento si rivolge a giocatori esperti; iniziate leggendo il *libro del giocatore*, che illustra le nuove caratteristiche dei personaggi, e passate successivamente al *libro del DM*. Queste regole sono state scritte per mantenere equilibrato il gioco anche con personaggi di alto livello. Se rilevate delle contraddizioni tra questo regolamento e quelli precedenti, date la precedenza alle regole Master. Sono state incluse alcune regole opzionali per rendere più vario il gioco, ma è vostro compito stabilire se utilizzarle o meno.

I personaggi di livello Master sono quelli che hanno raggiunto almeno il ventiseiesimo livello di esperienza. Ora dovranno affrontare combattimenti e avventure di proporzioni maggiori e diventeranno giocatori nel mondo degli Immortali. Ci saranno situazioni complesse, combattimenti con creature soprannaturali e molte più difficoltà.

Le avventure con personaggi di livello Master richiedono molta più attenzione da parte dei giocatori e del DM. Dovrete utilizza-

re tutta la vostra capacità diplomatica e il vostro intuito per risolvere e gestire le situazioni complesse cui vi troverete di fronte durante il gioco e trovare soluzioni geniali per superare ostacoli apparentemente insormontabili. Ci saranno sempre combattimenti gloriosi e tesori da collezionare, ma questa volta avrete a che fare con creature divine e soprannaturali.

Contenuto dei libri

Il *libro del giocatore* completa l'elenco delle caratteristiche e delle abilità per tutte le classi di personaggi. Particolarmente interessanti sono i nuovi incantesimi di alto livello, incluso l'incantesimo più potente conosciuto dall'uomo, il *Desiderio*.

Vengono inoltre offerti alcuni nuovi sistemi opzionali, quali la Padronanza delle armi e la Guerra d'assedio. Nella Padronanza delle armi, i personaggi possono specializzarsi nell'uso di certe armi e diventare di conseguenza più abili, cosa che permette di infliggere un maggior danno, ottenere bonus difensivi e riuscire ad eseguire azioni speciali. La categoria delle armi lunghe è stata arricchita con alcune nuove armi.

La sezione sulla Guerra d'assedio illustra dettagliatamente le armi usate per attaccare castelli ed edifici fortificati e costituisce un supplemento alle regole della *Macchina da guerra* chiamato *Macchina d'assedio*.

Il *libro del DM* contiene le tre sezioni che sono state uno standard nei tre regolamenti precedenti: Procedure e regole, Mostri e Tesori. Sono stati aggiunti molti nuovi mostri in grado di sostenere un combattimento anche con i personaggi più forti. I tesori, con l'introduzione dei manufatti, offrono ora qualcosa

di mistico. Questi oggetti magici sono così potenti che possono essere creati solamente dagli Immortali; i personaggi mortali faranno molta fatica a controllare questo incredibile potere.

La sezione Procedure e regole copre nuovi aspetti importanti. *Barriera anti magia* è una sorta di incantesimo *Dissolvi magie* permanente. È stata introdotta una nuova forma molto più potente di questo incantesimo che è in grado di annullare per un certo periodo di tempo l'effetto di un oggetto perennemente magico.

La sezione sugli incontri e sui mostri include un metodo pratico e conveniente per determinare l'equilibrio e la difficoltà di un incontro. Se vengono usati mostri di alto livello è previsto una maggiore ricompensa in termini di esperienza. Vengono inoltre introdotte le regole per gli utilizzatori di incantesimi non umani e per il controllo dei non morti, in modo da rendere più difficile gli incontri con i mostri. Troverete anche dei suggerimenti per convertire un nuovo mostro, il mistico, in una classe di personaggi (sempre che il DM lo desideri). Infine vengono presentati gli Immortali, insieme alle informazioni necessarie per spingere un personaggio verso la strada dell'immortalità.

Ora che il DM e i giocatori hanno raggiunto un alto grado di esperienza, vengono offerte delle direttive e delle regole opzionali per consentire a entrambi di pilotare il gioco nella direzione desiderata. I suggerimenti vengono forniti per gli avventurieri, ma è compito del DM progettare una campagna appropriata per i suoi giocatori.

A questo punto siete limitati solamente dalla vostra immaginazione. Iniziate un'avventura; la leggenda vi aspetta!

Classi di personaggi - Umani

Le informazioni relative ai personaggi di livello compreso tra 26 e 36 sono riportate in questa sede, mentre le informazioni per i personaggi di livello inferiore sono reperibili nei regolamenti precedenti. Il *Regolamento Base* copre i livelli 1-3, il *Regolamento Expert* i livelli 4-14 e il *Regolamento Companion* i livelli 15-25.

Chierici

Tutte le regole relative all'utilizzo di incantesimi sono fornite nei *Regolamenti Base e Expert*.

Gli incantesimi contrassegnati da un asterisco (*) possono essere invertiti, come spiegato nella descrizione relativa. Qualunque incantesimo dei chierici invertibile può essere invertito mentre viene lanciato e non richiede la memorizzazione nella forma invertita.

Ogni incantesimo nella lista sottoriportata è seguito da un riferimento che indica dove è possibile reperire la descrizione completa. La lettera C indica il libro del giocatore del *Regolamento Companion*.

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI CHIERICI

Livello	Incantesimi/Livello di potere PX	Incantesimi/Livello di potere						
		1	2	3	4	5	6	7
26	1.900.000	8	7	7	6	6	5	5
27	2.000.000	8	8	7	6	6	6	5
28	2.100.000	8	8	7	7	7	6	5
29	2.200.000	8	8	7	7	7	6	6
30	2.300.000	8	8	8	7	7	7	6
31	2.400.000	8	8	8	8	8	7	6
32	2.500.000	9	8	8	8	8	7	7
33	2.600.000	9	9	8	8	8	8	7
34	2.700.000	9	9	9	8	8	8	8
35	2.800.000	9	9	9	9	9	8	8
36	2.900.000	9	9	9	9	9	9	9

Punti Ferita: +1 per livello, senza l'effetto della Costituzione

TABELLA DEI TIRI SALVEZZA DEI CHIERICI

Livello:	25-28	29-32	33-36
Raggio della morte/veleno	3	2	2
Bacchette magiche	4	3	2
Paralisi o pietrificazione	4	3	2
Soffio del drago	4	3	2
Incantesimo/verga o bastone magico	4	3	2

TABELLA DEI CHIERICI PER SCACCIARE I NON MORTI

Non morto	Livello del chierico		
	25-28	29-32	33-36
Scheletro	D#	D#	D#
Zombi	D+	D#	D#
Ghoul	D+	D+	D#
Spettro	D+	D+	D+
Presenza	D+	D+	D+
Mummia	D+	D+	D+
Necrospettro	D	D+	D+
Vampiro	D	D	D+
Fantasma	D	D	D
Anima persa	D	D	D
Spirito	D	D	D
Ombra	D	D	D
Lich	T	T	T
Speciali	T	T	T

T vengono automaticamente scacciati 2d6 Dadi Vita di Non morti

D distruzione automatica di 2d6 Dadi Vita

D+ distruzione automatica di 3d6 Dadi Vita

D# distruzione automatica di 4d6 Dadi Vita

INCANTESIMI DEI CHIERICI DEL SETTIMO LIVELLO

1. Terremoto (C13)
2. Parola sacra (C13)
3. Resurrezione integrale* (C13)
4. Ristorazione* (C13)
5. Sopravvivenza (descritto sotto)
6. Viaggiare (descritto sotto)
7. Desiderio (descritto sotto)
8. Potere magico (pagina 4)

Incantesimi dei chierici del settimo livello

Sopravvivenza

Raggio d'azione: contatto

Durata: un'ora per livello del chierico

Effetto: Protegge una creatura da tutti i danni non magici dell'ambiente

Questo incantesimo protegge il chierico dalle condizioni avverse di qualunque tipo, inclusi il caldo e il freddo, la mancanza di aria e così via. Mentre l'incantesimo è in atto, il chierico che lo ha lanciato non ha bisogno di aria, cibo, acqua o sonno. L'incantesimo non protegge da attacchi magici di alcun tipo, ma impedisce danni causati da condizioni naturali su altre dimensioni di esistenza.

Esempi: un chierico potrebbe lanciare questo incantesimo in un deserto per evitare di subire danni causati dal caldo, sottoterra o sott'acqua per poter vivere senza respirare,

oppure nello spazio per poter sopravvivere nel vuoto.

Viaggiare

Raggio d'azione: 0

Durata: un turno per livello del chierico

Effetto: Consente il volo e la forma gassosa

Questo incantesimo permette al chierico di muoversi rapidamente anche attraverso le dimensioni di esistenza. Il chierico (da solo) può *volare* nello stesso modo consentito dall'incantesimo dei maghi, con una velocità di 108 metri (36 metri).

Il chierico può anche entrare in una vicina dimensione di esistenza concentrandosi per un round (al massimo in una dimensione per turno). Se lo desidera, il chierico può portare un'altra creatura per ogni cinque livelli di esperienza (arrotondati per difetto; ad esempio, un chierico di livello 29 potrebbe portare cinque creature nel suo viaggio). Tutti coloro che devono essere coinvolti devono trovarsi a contatto col chierico nel momento in cui viene lanciato l'incantesimo ed effettuato lo spostamento. Qualunque creatura riluttante può effettuare un Tiro Salvezza contro gli incantesimi per evitare l'effetto. In caso di successo, il chierico deve partire ugualmente con gli altri e non può fermarsi per tentare nuovamente di trasportare la creatura che non lo ha voluto seguire.

Durante l'effetto di questo incantesimo, il chierico (da solo) può assumere *forma gassosa* concentrandosi per un round. A differenza dell'effetto provocato dalla pozione, tutto l'equipaggiamento trasportato diventa parte della stessa nuvola gassosa. In questa forma, il chierico può viaggiare al doppio della normale velocità (216 metri per turno, 72 metri per round), ma non può usare oggetti o lanciare incantesimi e non può neppure subire dei danni ad eccezione di quelli generati dalla magia. Inoltre, un essere gassoso non può passare attraverso l'effetto dell'incantesimo *Protezione dal male* o dell'incantesimo *Barriera anti magia*.

Desiderio

Raggio d'azione: speciale

Durata: speciale

Effetto: speciale

L'incantesimo *Desiderio* può essere usato solo da un chierico di livello 36 con almeno 18 di Saggazza.

Desiderio è l'incantesimo più potente che un chierico possa avere; non si trova mai in una pergamena, ma può trovarsi, in casi rari,



Incantesimi dei druidi

PRIMO LIVELLO

1. Scopri pericolo (descritto sotto)
2. Fuoco fatuo (C14)
3. Localizzare (C15)
4. Predire il tempo (C15)

SECONDO LIVELLO

1. Scalda metalli (descritto sotto)
2. Oscurare (C15)
3. Crea fuoco (C15)
4. Torci legno (C15)

TERZO LIVELLO

1. Evoca fulmini (C15)
2. Blocca animali (C15)
3. Protezione dal veleno (pagina 5)
4. Apnea (C15)

QUARTO LIVELLO

1. Controllo della temperatura (3m) (C15)
2. Porta vegetale (C15)
3. Protezione dai fulmini (C15)
4. Evoca animali (pagina 5)

QUINTO LIVELLO

1. Barriera anti piante (C16)
2. Controlla vento (C16)
3. Dissoluzione* (pagina 5)
4. Passa pianta (C16)

SESTO LIVELLO

1. Barriera anti animali (C16)
2. Evocazione del tempo atmosferico (C16)
3. Trasporto via piante (C16)
4. Smuovi legno (pagina 5)

SETTIMO LIVELLO

1. Morte volante (C16)
2. Metallo in legno (C16)
3. Evoca elementali (pagina 5)
4. Controlla tempo atmosferico (C16)

Incantesimi del primo livello

Scopri pericolo

Raggio d'azione: 1 m per livello del druido
Durata: un'ora
Effetto: rivela i pericoli

Questo incantesimo combina alcuni effetti di *Individuazione del male* e *Scopritrappole*. Una volta lanciato l'incantesimo, il druido può concentrarsi sui luoghi, sugli oggetti o sulle creature presenti nel raggio d'azione. È richiesto un intero round di concentrazione per esaminare un'area di 1 decimetro quadrato, una creatura o un piccolo oggetto (uno scrigno, un'arma, eccetera). Oggetti più gran-

di richiedono più tempo. Una volta esaminata la cosa, il druido sa immediatamente se questa è pericolosa, potenzialmente pericolosa o benigna (tutto ciò secondo il punto di vista del druido). Notate che la maggior parte delle creature è potenzialmente pericolosa. Questo incantesimo rivela i veleni, a differenza di altri. La durata è di un'ora, in ambienti esterni naturali della prima dimensione; in altri luoghi, la durata è dimezzata (3 turni).

Incantesimi del secondo livello

Scalda metalli

Raggio d'azione: 9 metri
Durata: 7 round
Effetto: scalda un oggetto di metallo

Questo incantesimo fa sì che un oggetto si scaldi lentamente e successivamente si raffreddi. Ha effetto su un oggetto di metallo con un peso di 5 mon per livello del druido. Ad esempio, un druido di livello 12 può scaldare una spada normale, un druido di livello 20 una spada a due mani e un druido di livello 36 una lancia.

Il calore non provoca danni sugli oggetti magici. Le armi normali e altri oggetti, invece, possono subire danni seri, soprattutto se sono fatti di legno e metallo, dato che il legno brucia. Se l'oggetto viene trasportato, il calore provoca dei danni alla creatura che lo tiene: un punto durante il primo round, 2 nel secondo, 4 nel terzo, 8 nel quarto e quindi decrescendo con la stessa frequenza per un totale di 22 punti nell'arco di sette round. Non sono permessi tiri salvezza, ma la resistenza al fuoco impedisce qualunque danno. Naturalmente, l'oggetto può essere abbandonato in qualsiasi momento e le creature con intelligenza bassa hanno l'80% di probabilità di farlo (controllate ogni round). Nel quarto round, il calore fa sì che la pelle, il legno, la carta e altri materiali infiammabili a contatto con il metallo prendano fuoco.

Una volta lanciato l'incantesimo, non è necessaria nessuna concentrazione; il riscaldamento e il raffreddamento procedono automaticamente. Un *Dissolvi magie* può interrompere l'effetto, a differenza dei mezzi normali (immersione in acqua, ecc.).

Se usato su un oggetto conficcato in un avversario (un pugnale o una freccia), la vittima può rimuovere l'oggetto, ma perde l'iniziativa per quel round (e subisce i danni appropriati provocati dal calore). Notate che i danni causati dal calore disturbano la concentrazione; la vittima non può lanciare degli incantesimi durante i round in cui subisce danni provocati dal calore.

da qualche altra parte (ad esempio, in un anello).

Una descrizione approfondita di questo incantesimo viene fornita a pagina 10, insieme alla descrizione dell'incantesimo *Desiderio* dei maghi.

Potere magico

Raggio d'azione: 0 (solo il chierico)

Durata: un turno

Effetto: consente di utilizzare una pergamena o un oggetto riservato a un mago

Lanciando questo incantesimo, il chierico riceve il potere di impiegare un oggetto normalmente utilizzabile solo dai maghi: si può trattare di un dispositivo (come una bacchetta) o di una pergamena contenente un incantesimo dei maghi del primo o del secondo livello (gli incantesimi di livello tre o superiore non possono essere lanciati). Questa capacità dura per un turno, o fino a quando non viene usato l'oggetto. Il chierico guadagna magicamente le cognizioni necessarie per usare l'oggetto, come se fosse diventato un mago. Per la durata e l'effetto dell'incantesimo dei maghi, viene usato il livello minimo richiesto per lanciare l'incantesimo.

Incantesimi del terzo livello

Protezione dal veleno

Raggio d'azione: contatto
 Durata: un turno per livello del druido
 Effetto: garantisce a un creatura immunità da tutti i veleni

Per la durata di questo incantesimo, il destinatario resta completamente immune dagli effetti di qualsiasi tipo di veleno, inclusi l'incantesimo *Nube mortale* e le trappole. Questa protezione si estende agli oggetti trasportati (proteggendo quindi anche da una presenza velenosa di uno spirito). Inoltre, il destinatario ottiene un bonus di +4 sui Tiri Salvezza contro i veleni (come il soffio di un drago verde), ma non contro la pietrificazione (come l'attacco di un gorgone).

Incantesimi del quarto livello

Evoca animali

Raggio d'azione: 108 metri
 Durata: 3 turni
 Effetto: evoca e rende amici gli animali normali

Con questo incantesimo, il druido può evocare uno o più animali normali presenti nel raggio d'azione. Vengono richiamate solo creature normali, non magiche e di intelligenza animale esclusi gli insetti, gli umani e i semi-umani, ma inclusi i mammiferi, i rettili, gli anfibi eccetera. Il druido può scegliere uno o più animali conosciuti, può evocare tipi specifici o tutto ciò che è presente nel raggio d'azione. I Dadi Vita totali degli animali evocati saranno uguali al livello del druido. Considerate i piccoli animali normali (rane, topi, piccoli uccelli) come 1/10 di Dado Vita ciascuno.

Gli animali evocati giungono con la loro velocità di movimento più alta e capiscono il linguaggio del druido durante l'effetto dell'incantesimo. Gli animali sono amichevoli e aiutano il druido al limite delle loro possibilità. Se viene ferito in qualche modo, un animale evocato va via e non è più soggetto agli effetti dell'incantesimo. Se il druido viene attaccato, l'animale attacca immediatamente l'avversario, andando via solo se fallisce un controllo sul morale.

Questo incantesimo può essere usato per calmare animali ostili incontrati.

Incantesimi del quinto livello

Dissoluzione*

Raggio d'azione: 72 metri
 Durata: 3-18 giorni
 Effetto: scioglie un'area di 270 mq

Praticamente identico all'incantesimo omonimo del mago, *Dissoluzione* cambia un blocco di roccia o di terreno (ma non una costruzione) in un cumulo di fango. Viene colpita un'area di 3 metri di profondità o di spessore e l'effetto può raggiungere un'area di 270 metri quadrati di superficie. Il druido può scegliere l'esatta larghezza e lunghezza (6x45, 9x30, ecc.), ma l'intera area su cui agire deve trovarsi al massimo a 72 metri di distanza. Le creature che si muovono nel fango vengono rallentate del 10% della loro massima velocità di spostamento e possono bloccarsi.

L'inverso di questo incantesimo, *Indurire*, cambia lo stesso volume di fango in roccia, ma in modo permanente. Una creatura che si trova nel fango può effettuare un Tiro Salvezza contro gli incantesimi per evitare di rimanere intrappolata.

Incantesimi del sesto livello

Smuovi legno

Raggio d'azione: 9 metri
 Durata: un turno per livello del druido
 Effetto: spinge via tutti gli oggetti di legno

Questo incantesimo crea un'onda di forza invisibile lunga 36 metri e larga 18. Il suo punto centrale può essere creato in qualunque punto entro 9 metri dal druido. Questa onda di forza si sposta immediatamente in una direzione orizzontale, come specificato dal druido, alla velocità di 3 metri per round. Se si desidera, il muro di forza può essere fermato in qualunque momento, ma non può più essere spostato. Tutti gli oggetti in legno toccati dall'onda di forza restano intrappolati e vengono trascinati via. L'onda di forza continua a spostarsi fino alla distanza di 72 metri e quindi si ferma per tutta la durata dell'incantesimo. Gli oggetti catturati dall'onda non vengono danneggiati, ma le armi in legno (archi, balestre leggere, ecc.) e gli oggetti magici (bacchette, bastoni, ecc.) non possono essere usati fino al termine dell'incantesimo.

Una volta creata, l'onda di forza non richiede concentrazione. Tuttavia, il druido può farla svanire prima della fine dell'incantesimo concentrandosi per un round.

Questo incantesimo risulta molto utile in combattimenti contro gruppi di arcieri e av-



venturieri che si spostano in nave. Tuttavia, *Smuovi legno* non sposta costruzioni permanenti (come edifici) o altri oggetti ben saldi (come gli alberi).

Incantesimi del settimo livello

Evoca elementali

Raggio d'azione: 72 metri
 Durata: 6 turni
 Effetto: evoca un elementale di 16 DV

Questo incantesimo consente al druido di evocare un qualunque elementale (vedi *Regolamento Expert*). In un giorno, è possibile evocare un solo elementale per tipo (aria, terra, fuoco, acqua). L'elementale capisce i comandi pronunciati dal druido e svolge i compiti assegnatigli sempre che rientrino nei suoi poteri. A differenza del simile incantesimo dei maghi, la concentrazione non è necessaria per controllare la creatura. L'elementale può essere rimandato alla sua dimensione su comando del druido, o lanciando *Dissolvi magia*.

Guerriglieri



TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI GUERRIERI

Livello	PX
26	2.280.000
27	2.400.000
28	2.520.000
29	2.640.000
30	2.760.000
31	2.880.000
32	3.000.000
33	3.120.000
34	3.240.000
35	3.360.000
36	3.480.000

Punti Ferita: +2 per livello, senza l'effetto della Costituzione

TABELLA DEI TIRI SALVEZZA DEI GUERRIERI

Livello:	25-27	28-30	31-33	34-36
Raggio della morte o veleno	4	3	3	2
Bacchette magiche	4	4	3	2
Paralisi o pietrificazione	5	4	3	2
Soffio del drago	4	3	2	2
Incantesimo/verga o bastone magico	5	4	3	2

Nota: vedi il *Regolamento Companion*, pagina 18 del libro del giocatore, per le opzioni di combattimento dei guerrieri.

Maghi

Tutte le regole relative all'utilizzo di incantesimi sono fornite nei *Regolamenti Base e Expert*. Gli incantesimi contrassegnati da un asterisco (*) possono essere invertiti, come spiegato nella descrizione relativa. Qualunque incantesimo dei maghi invertibile *deve* essere memorizzato nella forma invertita per poter essere usato.

La lettera C indica il libro del giocatore del *Regolamento Companion*.

TABELLA DEI TIRI SALVEZZA DEI MAGHI

Livello:	25-28	29-32	33-36
Raggio della morte/veleno	4	3	2
Bacchette magiche	4	3	2
Paralisi o pietrificazione	4	3	2
Soffio del drago	6	4	2
Incantesimo/verga o bastone magico	3	2	2

Incantesimi

Qualunque incantesimo che provoca dei danni può generare un massimo di 20 dadi (del tipo applicabile) di danno.

INCANTESIMI DEI MAGHI DELL'OTTAVO LIVELLO

1. Clonare (descritto sotto)
2. Crea mostri magici (pagina 7)
3. Danza (C24)
4. Nube esplosiva (C25)
5. Campo di forza (pagina 8)
6. Charme multiplo* (C24)

7. Barriera mentale* (C24)
8. Permanenza (C25)
9. Metamorfosi di ogni oggetto (C24)
10. Parola accecante (C25)
11. Simbolo (C25)
12. Viaggiare (pagina 8)

INCANTESIMI DEI MAGHI DEL NONO LIVELLO

1. Lancia incantesimo (pagina 8)
2. Creazione di qualunque mostro (pag. 8)
3. Cancellare* (C26)
4. Cura (pagina 9)
5. Immunità (pagina 9)
6. Labirinto (C26)
7. Pioggia di meteore (C26)
8. Parola mortale (C26)
9. Prisma (pagina 9)
10. Cambiaforma (pagina 9)
11. Ferma tempo (pagina 10)
12. Desiderio (pagina 10)

Incantesimi dei maghi dell'ottavo livello

Clonare

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: permanente

Effetto: crea un duplicato di una creatura da un pezzo della creatura originale

Un clone è un esatto duplicato di un'altra creatura vivente, creato da un pezzo dell'originale mediante questo incantesimo. Il pezzo non deve necessariamente essere vivo nel momento in cui viene lanciato l'incantesimo.

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI MAGHI

Livello	PX	Incantesimi/Livello di potere								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
26	2.850.000	7	7	7	6	6	5	5	4	3
27	3.000.000	7	7	7	6	6	5	5	5	4
28	3.150.000	8	8	7	6	6	6	6	5	4
29	3.300.000	8	8	7	7	7	6	6	5	5
30	3.450.000	8	8	8	7	7	7	6	6	5
31	3.600.000	8	8	8	7	7	7	7	6	6
32	3.750.000	9	8	8	8	8	7	7	7	6
33	3.900.000	9	9	9	8	8	8	7	7	7
34	4.050.000	9	9	9	9	8	8	8	8	7
35	4.200.000	9	9	9	9	9	9	8	8	8
36	4.350.000	9	9	9	9	9	9	9	9	9

Punti Ferita: +1 per livello, senza l'effetto della Costituzione

Un clone umano o semi-umano è raro e può essere molto pericoloso. Un clone di qualunque altra creatura vivente è più comune e viene chiamato simulacro. Un personaggio può avere un solo clone alla volta; qualsiasi tentativo di generare cloni multipli di un singolo personaggio fallisce automaticamente. I non morti non possono essere clonati perché non sono viventi.

Cloni umani e semi-umani: per creare un clone umano o semi-umano, è necessario lanciare questo incantesimo su un pezzo di carne della creatura originale di circa mezzo chilo. Il costo degli altri materiali usati per generare il clone è di 5.000 mo per DV dell'originale. Il clone si sveglia solo quando è cresciuto completamente; questa procedura richiede una settimana per DV dell'originale. Una volta completo, il clone non è magico e non può essere *dissolto*.

Se l'umano o il semi-umano originale non è vivo quando il clone si sveglia, il clone guadagna tutte le caratteristiche, le abilità e i ricordi dell'originale dal momento in cui è stata prelevata la carne. Questo è un aspetto molto importante. Per esempio, un mago di livello 20 potrebbe lasciare un pezzo di carne insieme a una pergamena di questo incantesimo in modo da poter essere rigenerato in caso di morte; tuttavia, se il PG guadagna altri dieci livelli di esperienza prima di morire, il clone sarà più giovane, avrà meno esperienza e sarà di livello 20.

Se un clone duplica una persona vivente, o se l'originale deceduto viene resuscitato, si sviluppa una situazione molto pericolosa. Ciascun individuo diventa immediatamente consapevole dell'esistenza dell'altro. Poiché tra i due esiste un collegamento telepatico parziale, ognuno può sentire le emozioni dell'altro (ma non altri pensieri). Se uno dei due individui viene colpito, l'altro subisce lo stesso danno (ma può effettuare un Tiro Salvezza contro gli incantesimi per subire metà danno). Questo effetto non si applica a *charme*, *sonno*, alle cure o a tutti gli incantesimi che non provocano danni. Il clone è ossessionato dall'esigenza di distruggere la sua copia e fa di tutto per raggiungere l'obiettivo. Dal momento in cui un clone diventa consapevole della presenza del suo originale, ha a disposizione un giorno per livello del suo creatore per riuscire nell'impresa. Se ha successo, vive in pace; in caso contrario, impazzisce.

Quando un clone impazzisce, la creatura originale perde in modo permanente un punto di Intelligenza e uno di Saggiozza. L'originale corre anche il rischio di diventare pazzo (5% di probabilità al giorno, non cumulative). Se impazzisce, la creatura originale e il clone muoiono una settimana dopo, entrambi in

modo irreversibile e non recuperabili neppure da un *Desiderio*.

Nota: se l'originale e il clone vengono tenuti su diverse dimensioni di esistenza, non si verifica alcun caso di telepatia e gli ultimi due paragrafi devono essere ignorati. Entrambi restano inconsapevoli della situazione. Tuttavia, se entrambi entrano nella stessa dimensione, la telepatia ha inizio e non può essere interrotta a meno di distruggere il clone o il suo originale.

Altri cloni: un clone di qualunque altra creatura vivente (non umana o semi-umana) viene chiamato simulacro. È necessario l'uno per cento della carne dell'originale e il costo degli altri materiali ammonta a 500 mo per Punto ferita dell'originale. Come per un clone normale, il tempo richiesto per completare un simulacro è di una settimana per Dado Vita dell'originale.

Un simulacro ubbidisce sempre al suo creatore e capisce tutti i linguaggi parlati dal mago; entro un raggio di 3 metri per livello del mago, può ricevere comandi telepatici se il creatore si concentra. Un simulacro è un mostro incantato e può essere bloccato con l'incantesimo *Protezione dal male* o distrutto con *Dissolvi magia*.

L'allineamento del simulacro è lo stesso del mago che lo ha creato, indipendentemente dall'allineamento dell'originale. La sua CA, il movimento, il morale e il numero di attacchi sono gli stessi dell'originale.

Un simulacro ha solo il 50% dei DV, PF e danni per attacco dell'originale. Il DM tira d100 per ogni abilità speciale che sarà presente nel simulacro se il risultato è compreso tra 01 e 50. Tuttavia, un simulacro appena cresciuto non ha mai nessuno degli incantesimi della creatura originale.

Se la creatura originale è viva, il simulacro non cresce oltre questo punto. Se l'originale muore (o è già morto), il simulacro continua ad aumentare le sue abilità, guadagnando un 5% alla settimana (fino a un massimo del 90%) delle abilità dell'originale. Una volta completo, il DM tira ancora per vedere quali abilità speciali precedentemente mancanti sono state guadagnate, inclusi gli incantesimi (usando il 90% delle probabilità per ciascuna abilità).

Crea mostri magici

Raggio d'azione: 18 metri

Durata: 2 turni

Effetto: crea uno o più mostri

Questo incantesimo è simile all'incantesimo del settimo livello *Creazione di mostri normali*, ad eccezione del fatto che si possono

creare mostri con abilità speciali (fino a due asterischi). Il raggio d'azione e la durata sono raddoppiati rispetto all'incantesimo inferiore. Tutti gli altri dettagli sono identici: le creature vengono scelte dal mago e spariscono alla fine della durata dell'incantesimo.

Il numero totale di Dadi Vita di mostri che appaiono è uguale al livello del mago che lancia l'incantesimo. Gli umani e i semi-umani non possono essere creati con *Crea mostri magici*, ma sono ammessi i non morti. Le creature di DV 1-1 sono contate come DV 1; le creature di DV 1/2 o meno sono contate come DV 1/2 ciascuna.

Nota: per creare un costruito (come spiegato a pagina 21 del libro del DM del *Regolamento Companion*), devono essere usati materiali appropriati. Può apparire un solo costruito, indipendentemente dai Dadi Vita del mago; un costruito, tuttavia, è permanente e non sparisce alla fine dell'incantesimo. Il costruito, però, può avere solo due asterischi (abilità speciali) o meno. Il costo dei materiali parte da un minimo di 5.000 mo per asterisco (o di più a seconda della vostra campagna).



Campo di forza

Raggio d'azione: 36 metri
Durata: 6 turni
Effetto: crea una barriera invisibile

Questo incantesimo crea una barriera invisibile e irremovibile di pura forza. È praticamente senza spessore, ma non può essere rotta o distrutta da nessun mezzo, ad eccezione dell'incantesimo *Disintegrazione* o *Desiderio*; neppure *Dissolvi magie* può scalfire questa barriera. La forma di un campo di forza è limitata a una sfera, una emisfera, una superficie piatta, un cilindro, una scatola quadrata o rettangolare con lati piatti o una parte di questa scatola. Il raggio della sfera può estendersi fino a 6 metri. La superficie piatta o le combinazioni sopra descritte possono coprire un'area di 450 metri quadrati. Il campo di forza non può avere una forma irregolare e la sua superficie deve essere perfettamente liscia. Non esiste una dimensione minima.

Il campo di forza non può apparire all'interno di un solido o di una creatura. Una qualunque porzione che verrebbe a contatto con un oggetto solido non appare, lasciando un buco nella barriera. Inoltre, i bordi del campo non sono spigolosi e non possono causare nessun danno. Il campo di forza rimane nel punto in cui viene creato e non può essere spostato, a meno di non utilizzare un *Desiderio*.

Qualunque creatura racchiusa in un campo di forza non subisce nessun tipo di danno. Un campo di forza impedisce magicamente a qualunque essere all'interno di morire in modo naturale. Tuttavia, una creatura può subire dei danni ed essere uccisa da altri esseri presenti nel campo di forza.

Nulla può passare attraverso il campo di forza; incantesimi, colpi effettuati con armi da lancio, soffi e tutte le altre forme di attacco rimbalzano sulla barriera quando arrivano a contatto. Tuttavia, un *Teletrasporto* o una *Porta dimensionale* permettono di superare la barriera; questi incantesimi consentono al mago di uscire dall'esistenza normale e di rientrare da qualche altra parte. Il campo di forza esiste solo in una dimensione di esistenza; quindi, anche un passaggio attraverso le dimensioni permette di superare la barriera.

Benché venga normalmente usato come barriera o gabbia, un campo di forza può essere usato per creare un pavimento, una scala o un altro oggetto invisibile. Un campo di forza può essere reso permanente, ma l'incantesimo *Permanenza* è soggetto all'effetto di *Dissolvi magie* che può quindi rimuovere la barriera permanente. Un campo di forza, comunque, può essere sempre rimosso dall'incantesimo *Disintegrazione* o *Desiderio*.

Viaggiare

Raggio d'azione: 0 (solo il mago)
Durata: un turno per livello del mago
Effetto: Consente il volo e la forma gassosa

Questo incantesimo permette al mago di muoversi rapidamente e liberamente anche attraverso le dimensioni di esistenza.

Il mago (da solo) può *volare* nello stesso modo consentito dall'incantesimo dei maghi, con una velocità di spostamento di 108 metri (36 metri) e può anche entrare in una vicina dimensione di esistenza concentrandosi semplicemente per un round. È possibile entrare al massimo in una dimensione per turno. Il mago può portare un'altra creatura per ogni 5 livelli di esperienza (vedi l'incantesimo *Viaggiare* dei chierici).

Durante l'effetto di questo incantesimo, il mago può assumere *forma gassosa* concentrandosi per un round. A differenza dell'effetto provocato dalla pozione, tutto l'equipaggiamento trasportato diventa parte della stessa nuvola gassosa. In questa forma, il mago può viaggiare al doppio della normale velocità: 216 metri per turno (72 metri per round).

Mentre è in forma gassosa, il mago non può usare oggetti o lanciare incantesimi, ma non può neppure subire dei danni ad eccezione di quelli generati dalla magia. Inoltre, un essere gassoso non può passare attraverso l'effetto dell'incantesimo *Protezione dal male* o *Barriera anti magia*.

Incantesimi dei maghi del nono livello

Lancia incantesimo

Raggio d'azione: contatto
Durata: indefinita (vedi sotto)
Effetto: prepara un altro incantesimo

Questo incantesimo consente di preparare un incantesimo dei maghi di livello 4 o inferiore da lanciare in una determinata situazione. Mentre viene lanciato *Lancia incantesimo*, il mago deve descrivere una situazione. Quando si verifica questa situazione, viene automaticamente e immediatamente lanciato l'incantesimo preparato in precedenza.

Esempi d'uso di *Lancia incantesimo*:

"Quando vengo a contatto con una qualunque creatura vivente che non sia un chierico Legale o Neutrale, ad eccezione dei miei amici Charlie McGonigle e Sally Silvernose, lancio l'incantesimo dello *charme* sulla creatura che mi sta toccando".

"Quando mi rimangono otto o meno Punti ferita e mi trovo in un dungeon in una situazione pericolosa, lancio una *Porta dimensio-*

nale su me stesso verso l'area più lontana non occupata che ho visto nelle ultime 12 ore prima che si verificasse questa situazione".

A una creatura o a un oggetto è possibile associare un solo incantesimo; neppure un *Desiderio* può consentire applicazioni multiple. La descrizione della situazione può essere complessa o semplice, ma deve essere in qualche modo limitata nell'effetto: l'elemento scatenante che provoca il lancio dell'incantesimo deve verificarsi entro un raggio di 36 metri. Il bersaglio e l'effetto dell'incantesimo preparato in precedenza deve sempre essere specificato; se vengono omessi dettagli necessari, l'incantesimo non viene lanciato. *Lancia incantesimo* non ha una durata massima; può restare attivo per secoli prima che quella determinata situazione si verifichi.

Creazione di qualunque mostro

Raggio d'azione: 27 metri
Durata: 3 turni
Effetto: crea uno o più mostri

Questo incantesimo è simile all'incantesimo del settimo livello *Creazione di mostri normali* e all'incantesimo dell'ottavo livello *Crea mostri magici*, ma con un minor numero di limitazioni sul tipo di creature che possono apparire. Il raggio d'azione e la durata sono triplicati rispetto alla versione del settimo livello. Gli umani e i semi-umani non possono essere creati, ma qualunque altra creatura è ammessa, indipendentemente dal numero di abilità speciali (asterischi). Tuttavia, se si vuole una creatura con tre o più asterischi, il mago deve averne studiata attentamente una (viva o morta) per almeno un'ora, per poterne creare un'altra con questo incantesimo. Come per gli altri incantesimi di livello inferiore, il numero totale di Dadi Vita di mostri che appaiono è uguale al livello del mago che lancia l'incantesimo.

Nota: per creare un costruito (come spiegato a pagina 21 del libro del DM del *Regolamento Companion*), devono essere usati materiali appropriati. Può apparire un solo costruito, indipendentemente dai Dadi Vita del mago; un costruito, tuttavia, è permanente e non sparisce alla fine dell'incantesimo. Come per l'incantesimo dell'ottavo livello, il costo dei materiali parte da un minimo di 5.000 mo per asterisco (o di più a seconda della vostra campagna). Se il costruito ha quattro o più asterischi (come un drolem), il costo è raddoppiato.

I mostri così creati possono essere bloccati dagli incantesimi *Protezione dal male* o *Barriera anti magia*.

Cura*

Raggio d'azione: contatto (una creatura)
 Durata: permanente
 Effetto: cura qualsiasi creatura

L'effetto di questo incantesimo è identico a quello di *Guarigione* (clericale del sesto livello). Quando viene usato per curare delle ferite, guarisce praticamente tutti i danni, lasciando solamente 1-6 punti di danno. *Cura* rimuove le maledizioni, neutralizza i veleni, cura le malattie e la cecità ed elimina l'effetto di *Demenza precoce*.

Immunità

Raggio d'azione: contatto (una creatura)
 Durata: un turno per livello del mago
 Effetto: garantisce immunità o resistenza ad alcuni incantesimi e armi.

Questo incantesimo conferisce alle creature toccate immunità da tutti gli incantesimi dei primi tre livelli. Inoltre, gli incantesimi del quarto e quinto livello hanno effetto dimezzato (un quarto se viene effettuato con successo un tiro salvezza). Qualunque effetto quantificabile può essere ridotto in questo modo. Questi effetti includono la durata, i bonus, le penalità, i danni eccetera. Se necessario, arrotondate i numeri a favore del beneficiario. Per esempio, se il beneficiario è stato vittima dell'incantesimo *Infliggi ferite critiche*, subirà solamente da 3 a 10 punti di danno.

Il beneficiario è anche completamente immune da tutti i dardi (normali o magici), alle armi normali e d'argento e subisce metà dei danni normalmente inflitti dalle altre armi magiche. L'immunità ha effetto solo sulle armi: morsi, soffi e altre forme di attacco naturale non vengono bloccati.

Concentrandosi, il beneficiario può abbandonare la protezione per consentire a certi incantesimi (come *Cura ferite gravi*) di avere effetto normale per quel round. Se abbandonata, l'immunità è completamente assente per quel round (inclusa la protezione dalle armi), ma ritorna automaticamente alla fine del round.

Un incantesimo *Desiderio* lanciato in modo accurato può estendere questa protezione fornendo immunità dagli incantesimi di livello 4 e dalle armi +1 e dimezzando l'effetto degli incantesimi di quinto e sesto livello. Non sono possibili ulteriori miglioramenti.

Prisma

Raggio d'azione: 18 metri
 Durata: 6 turni
 Effetto: crea una barriera a più colori

Questo incantesimo crea una barriera di molti colori con un aspetto scintillante come se un fascio di luce passasse attraverso un prisma. Questo muro è spesso 5 cm con i colori a una distanza di circa mezzo centimetro. La barriera può essere una sfera con un raggio di 3 metri, centrato sul mago, oppure una superficie piatta (verticale o orizzontale) che occupa 45 mq. Indipendentemente dalla forma, la barriera non può essere spostata (neppure da un *Desiderio*). Il mago può passare liberamente e senza subire danni attraverso la barriera, portando qualunque oggetto. Tutte le altre creature e gli oggetti che toccano la barriera subiscono gli effetti dell'incantesimo che variano a seconda del colore toccato. Un *Desiderio* o una verga di dissoluzione magie può rimuovere tre colori, ma non di più. Chiunque con una *Barriera anti magia* (incluso il mago che ha lanciato *Prisma*) non può passare attraverso la barriera; un eventuale tentativo, comunque, non provoca danni.

Per passare attraverso una barriera creata con *Prisma*, i rimedi magici forniti (vedi sotto) devono essere applicati nell'ordine corretto. Se applicati con successo, ogni rimedio fa sparire il colore appropriato. Se una creatura si spinge verso la barriera, subisce 84 punti di danno da primi tre colori (nessun tiro salvezza) e deve quindi effettuare 4 tiri salvezza per i quattro colori successivi. Se sopravvive, la creatura può uscire passando nuovamente attraverso i colori, in ordine inverso.

La barriera si estende nella dimensione di esistenza più vicina (l'etere nella prima dimensione), apparendo come un muro solido indistruttibile, e non può essere superata neppure da uno spostamento dimensionale.

I colori e gli effetti della barriera creata da *Prisma* sono sempre gli stessi; una volta creata, il violetto è sempre il più vicino al mago. **Rosso:** blocca tutti gli attacchi magici a distanza; infligge 12 punti di danno. Annullato da qualunque freddo magico.

Arancione: blocca tutti gli attacchi non magici a distanza; infligge 24 punti di danno. Annullato da qualsiasi fulmine magico.

Giallo: blocca tutti gli attacchi con soffio; infligge 48 punti di danno. Annullato dall'incantesimo *Dardo incantato*.

Verde: blocca gli effetti di tutti gli incantesimi di rilevamento. Chiunque tocchi questo colore deve effettuare un Tiro Salvezza contro i veleni per non morire. Annullato dall'incantesimo *Passa pareti*.

Blu: blocca tutti gli attacchi con veleni e gas. Chiunque tocchi questo colore deve effettuare un Tiro Salvezza contro la pietrificazione per non restare pietrificato.

Annullato dall'incantesimo *Disintegrazione*. **Indaco:** blocca tutte le cose, viventi o meno. Chiunque tocchi questo colore deve effettuare un Tiro Salvezza contro gli incantesimi; se fallisce, viene trasportato in un luogo casuale in una dimensione esterna e ha il 50% di probabilità di perdersi per sempre.

Annullato dall'incantesimo *Dissolvi magie*. **Violetto:** blocca la magia di tutti i tipi. Chiunque tocchi questo colore deve effettuare un Tiro Salvezza contro le bacchette; se fallisce, perde conoscenza e diventa pazzo (può essere curato solo con *Guarigione* o *Desiderio*). Annullato dall'incantesimo *Luce perenne*.

Cambiaforma

Raggio d'azione: 0 (solo il mago)
 Durata: un turno per livello del mago
 Effetto: il mago può cambiare forma

Questo incantesimo è simile a *Autometamorfofi* del quarto livello, ma è molto più potente. Il mago prende la forma di un'altra creatura o di un altro oggetto in tutti gli aspetti ad eccezione della mente, dei Punti ferita e dei tiri salvezza. La CA, i tiri per colpire, le forme di attacco speciale, le immunità e tutti gli altri dettagli sono quelli della forma presa.

Un mago non può lanciare degli incantesimi in nessuna forma a meno che non si trasformi in un umanoide bipede (semi-umano, goblin, orco, gigante, eccetera). Il mago non può assumere una forma unica (come quella di un personaggio specifico o di un Immortale) e può ottenere le sembianze, ma non le abilità, di un'altra classe di personaggi. Qualunque incantesimo lanciato in altre forme deve provenire dalla memoria del mago. Forme inanimate sono limitate in dimensioni a un massimo di 0,3 metri di altezza per livello del mago e a 100 mon di peso per livello.

A eccezione di queste restrizioni, il mago può trasformarsi in una qualunque creatura od oggetto visto almeno una volta. Non si possono usare creature immaginarie; un troll con dieci mani, ad esempio, non è ammesso. Ogni modifica richiede un intero round di concentrazione, ma il mago può cambiare forma per tutta la durata dell'incantesimo.

Esempi: il mago può trasformarsi in un enorme drago rosso, in un masso, in una sedia, in un elementale, in un vampiro e così via. Il mago, tuttavia, acquisisce i difetti della nuova forma, nonché le sue peculiarità. Per esempio, se il mago viene colpito da una *spada* +2, +5 contro i *draghi* dopo essersi trasformato in

un drago, si deve applicare il bonus +5.

L'effetto di questo incantesimo non può essere reso permanente ed è soggetto all'effetto di *Dissolvi magie*. Per tutta la durata dell'incantesimo, il mago non può passare attraverso una *Protezione dal male* o una *Barriera anti magia*.

Ferma tempo

Raggio d'azione: 0 (solo il mago)

Durata: 2-5 round

Effetto: consente al mago di agire per 2-5 round mentre tutto il resto si ferma

Agli occhi del mago, questo incantesimo sembra fermare il tempo. In realtà, velocizza talmente il mago che tutti gli altri sembrano bloccati in "tempo normale". Dal punto di vista del mago, l'effetto dura 2-5 round. Il mago può eseguire un'azione durante ognuno di questi round.

Fuoco normale e magico, freddo, gas, eccetera, possono comunque danneggiare il mago. Mentre è attivo questo incantesimo, tuttavia, le altre creature sono invulnerabili agli attacchi e agli incantesimi del mago. È possibile lanciare incantesimi con durata diversa da "istantanea" in modo che abbiano effetto al termine di *Ferma tempo*. Tenete presente che il tempo **non passa** durante l'effetto di questo incantesimo; la durata degli altri incantesimi inizia quando finisce *Ferma tempo*.

Gli oggetti tenuti dalle creature che vivono in tempo normale non possono essere spostati, ma gli altri oggetti (inclusi quelli indossati) non sono bloccati. Il mago non viene visto da chi si trova in tempo normale. Tuttavia, il mago non può passare attraverso una *Protezione dal male* o una *Barriera anti magia*.

Desiderio

Raggio d'azione: speciale

Durata: speciale

Effetto: speciale

L'incantesimo *Desiderio* può essere usato solo da un mago di livello 33-36 con almeno 18 di Intelligenza.

Desiderio è l'incantesimo più potente che un mago possa avere. Non si trova mai su una pergamena, ma può trovarsi da altre parti.

Pronunciare il desiderio: il giocatore deve dichiarare o scrivere il *desiderio* espresso dal PG. La formulazione del *desiderio* è molto importante. L'effetto si verifica sempre, indipendentemente dalle intenzioni del giocatore.

Il DM dovrebbe cercare di mantenere il gioco equilibrato, evitando di essere troppo generoso o restrittivo nel decidere gli effetti di

un *desiderio*. Se espresso con buone intenzioni, anche un *desiderio* formulato male potrebbe produrre buoni risultati. Tuttavia, se il *desiderio* indica avidità o intenti maliziosi, il DM dovrebbe sforzarsi di trovare interpretazioni differenti. Se necessario, il *desiderio* può essere annullato e non produrre alcun effetto. Ogni volta che un *desiderio* fallisce o viene interpretato male, il DM dovrebbe spiegare (alla fine del gioco) il problema. Seguono alcuni esempi di desideri sbagliati:

"Voglio sapere tutto di questo dungeon", potrebbe risolversi nella conoscenza da parte del PG di tutto il dungeon per un solo secondo.

"Desidero un milione di monete d'oro" potrebbe essere esaudito facendo cadere le monete ai piedi del personaggio e facendole sparire subito dopo.

"Desidero ricevere immediatamente e in modo permanente i poteri di un basilisco conservando tutte le mie abilità e i miei oggetti" è un desiderio formulato bene, ma che manca di equilibrio. I personaggi sono già abbastanza potenti. Questo desiderio potrebbe risolversi nella crescita di una testa di basilisco in aggiunta a quella del personaggio, lasciando così il giocatore estremamente vulnerabile agli attacchi delle altre creature.

Un *desiderio* non può mai essere usato per guadagnare PX o livelli di esperienza.

Effetti possibili: se un *desiderio* viene usato per danneggiare un'altra creatura, la vittima può effettuare un Tiro Salvezza contro gli incantesimi. In caso di successo, la vittima subisce metà dei danni e l'altra metà si riflette sul mago (che può a sua volta tirare, ma con una penalità di -4). Un desiderio ben formulato, tuttavia, può spostare (ad esempio con un *teletrasporto*) un'altra creatura se questa non viene danneggiata, senza tiri salvezza. I tiri salvezza si applicano solo alle creature, non agli oggetti trasportati o posseduti.

Un *desiderio* può essere usato per guadagnare tesori, fino a un massimo di 50.000 mo per *desiderio*. Tuttavia, il mago perde 1 PX per mo del tesoro ottenuto e questa perdita non può essere recuperata magicamente.

Un *desiderio* può essere espresso, se il DM lo permette, per poter usare un oggetto magico per un breve periodo di tempo. Generalmente, qualunque oggetto magico ottenuto viene preso in prestito da qualche altra parte, non creato. I manufatti vanno oltre il potere dei *desideri*. Il mago può normalmente produrre qualsiasi oggetto fino a +5 di magia. L'oggetto resta solamente per 1-6 turni.

Un *desiderio* può essere usato per cambiare temporaneamente il punteggio di un'abilità da un minimo di 3 a un massimo di 18. Questo effetto dura solo per sei turni.

I desideri possono anche essere usati per

incrementare permanentemente i punteggi delle abilità, ma il costo è molto alto. Dovete usare un numero di desideri pari al punteggio voluto. Tutti i desideri devono essere espressi nell'arco di una settimana. Potete aumentare un'abilità di un solo punto alla volta. Per incrementare la Forza da 15 a 16, sono richiesti 16 desideri. Per aumentarla successivamente a 17, bisogna esprimere altri 17 desideri. I desideri non possono essere usati per abbassare permanentemente le abilità.

Un *desiderio* non può aumentare il livello massimo degli umani; il livello 36 non può essere superato (ciò è imposto dagli Immortali). Tuttavia, un *desiderio* può consentire a un semi-umano di guadagnare un Dado Vita addizionale (per un massimo di 9 per gli halfling, 11 per gli elfi e 13 per i nani). Ciò influisce solo sui Punti Ferita e non cambia nessun altro punteggio (tiri per colpire, numero di incantesimi per gli elfi, e così via).

Un *desiderio* può cambiare un semi-umano in umano o viceversa. Un simile cambiamento è permanente e il destinatario non diventa magico. Gli halfling e i nani diventano guerrieri dello stesso livello. Gli elfi diventano maghi o guerrieri (ma non entrambi), a scelta del mago che esprime il desiderio. I livelli di esperienza possono essere guadagnati normalmente, come previsto per la classe degli umani. Un umano cambia in semi-umano dello stesso livello. Se il *desiderio* viene espresso da un altro, la vittima può effettuare un Tiro Salvezza contro gli incantesimi con un bonus di +5 per evitare il cambiamento. Una volta cambiata la razza di un PG, sono richiesti due *desideri* per invertire l'effetto e ulteriori cambiamenti richiedono il doppio del numero precedente di *desideri* usati (4, 8, 16, ecc.).

Un *desiderio* può essere usato per duplicare l'effetto di qualsiasi incantesimo dei maghi di livello 8 o inferiore, o di qualunque incantesimo clericale di livello 6 o inferiore. Questo tipo di desiderio non è soggetto a una attenta verifica da parte del DM e ha molte più probabilità di successo rispetto agli altri tipi.

Un *desiderio* può a volte essere usato per cambiare i risultati di un evento passato. Ciò è normalmente limitato a eventi del giorno precedente. Una battaglia persa può essere vinta, o le perdite possono essere rese meno severe, ma disgrazie molto gravi non possono essere annullate completamente. Una perdita permanente, ad esempio, può diventare temporanea. Il DM può avvertire i giocatori quando i *desideri* superano il limite consentito.

Nota: quando un effetto viene descritto come irreversibile nemmeno con un *desiderio*, le note qui riportate non valgono. *Desideri* multipli possono avere successo (a discrezione del DM) dove un solo *desiderio* fallisce.

Ladri



TABELLA DELLE ABILITÀ SPECIALI DEI LADRI

Livello	Scassinare serrature	Scoprire trappole	Rimuovere trappole	Scalare pareti	Muoversi in silenzio	Nascondersi nelle ombre	Svuotare tasche*	Sentire rumori
1	15	10	10	87	20	10	20	30
2	20	15	15	88	25	15	25	35
3	25	20	20	89	30	20	30	40
4	30	25	25	90	35	24	35	45
5	35	30	30	91	40	28	40	50
6	40	35	34	92	44	32	45	54
7	45	40	38	93	48	35	50	58
8	50	45	42	94	52	38	55	62
9	54	50	46	95	55	41	60	66
10	58	54	50	96	58	44	65	70
11	62	58	54	97	61	47	70	74
12	66	62	58	98	64	50	75	78
13	69	66	61	99	66	53	80	81
14	72	70	64	100	68	56	85	84
15	75	73	67	101	70	58	90	87
16	78	76	70	102	72	60	95	90
17	81	80	73	103	74	62	100	92
18	84	83	76	104	76	64	105	94
19	86	86	79	105	78	66	110	96
20	88	89	82	106	80	68	115	98
21	90	92	85	107	82	70	120	100
22	92	94	88	108	84	72	125	102
23	94	96	91	109	86	74	130	104
24	96	98	94	110	88	76	135	106
25	98	99	97	111	89	78	140	108
26	100	100	100	112	90	80	145	110
27	102	101	103	113	91	82	150	112
28	104	102	106	114	92	84	155	114
29	106	103	109	115	93	86	160	116
30	108	104	112	116	94	88	165	118
31	110	105	115	117	95	90	170	120
32	112	106	118	118	96	92	175	122
33	114	107	121	118	97	94	180	124
34	116	108	124	119	98	96	185	126
35	118	109	127	119	99	98	190	128
36	120	110	130	120	100	100	195	130

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI LADRI

Livello	PX
26	2.220.000
27	2.320.000
28	2.440.000
29	2.560.000
30	2.680.000
31	2.800.000
32	2.920.000
33	3.040.000
34	3.160.000
35	3.280.000
36	3.400.000

Punti Ferita: +2 per livello, senza l'effetto della Costituzione

TABELLA DEI TIRI SALVEZZA DEI LADRI

Livello:	25-28	29-32	33-36
Raggio della morte o veleno	3	2	2
Bacchette magiche	4	3	2
Paralisi o pietrificazione	3	2	2
Soffio del drago	4	3	2
Incantesimo/verga o bastone magico	4	3	2

* Svuotare tasche: sottraete 5% per livello o DV della vittima. Esempio: un ladro di livello 32 cerca di svuotare le tasche a un mago di livello 26. Le probabilità sono di 175 (normale) meno 130 (5 per 26), ovvero 45%. Il ladro viene scoperto se il DM tira almeno 91 (1 più del doppio delle probabilità di successo).

Percentuali di 100 o più: una serratura bloccata o estremamente complessa, una trappola ben nascosta, un muro scivoloso o un rumore molto flebile possono causare una penalità da applicare alle normali probabilità (-5%, -10%, -20% eccetera). Se, dopo aver applicato queste penalità, le probabilità di successo rimangono uguali o superiori a 100%, portatele a 99%, lasciando in tutti i casi 1 probabilità su cento di fallimento. Tuttavia, non modificate le probabilità di Muoversi in silenzio e Nascondersi nelle ombre, a meno che le azioni specifiche del ladro lo richiedano (cercare di muoversi in silenzio, ma rapidamente o cercare di nascondersi vicino a una torcia).

CLASSI DI PERSONAGGI - SEMI-UMANI

Nani

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI NANI

Livello	PX
1	0
2	2.200
3	4.400
4	8.800
5	17.000
6	35.000
7	70.000
8	140.000
9	270.000
10	400.000
11	530.000
12*	660.000

* A 660.000 PX, possono essere usate le opzioni di combattimento dei guerrieri (vedi pagina 18 del Libro del giocatore del *Regolamento Companion*). A 660.000 PX, inoltre, sono disponibili due attacchi, mentre a 2.200.000 PX ne sono disponibili tre.

Punti Ferita: 1d8 per livello fino al livello 9, modificati in base alla Costituzione (se applicabile). Successivamente, aggiungete 3 PF per livello, senza l'effetto della Costituzione.

TABELLA DEI TIRI SALVEZZA DEI NANI

Livello:	1-3	4-6	7-9	10-12
Raggio della morte o veleno	8	6	4	2
Bacchette magiche	9	7	5	3
Paralisi o pietrificazione	10	8	6	4
Soffio del drago	13	10	7	4
Incantesimo/verga o bastone magico**	12	9	6	3

** A 1.400.000 PX, i nani subiscono metà danni dagli incantesimi, o un quarto di danno se il tiro salvezza ha successo.

Elfi

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEGLI ELFI

Livello	PX	Incantesimi				
		1	2	3	4	5
1	0	1	-	-	-	-
2	4.000	2	-	-	-	-
3	8.000	2	1	-	-	-
4	16.000	2	2	-	-	-
5	32.000	2	2	1	-	-
6	64.000	3	2	2	-	-
7	120.000	3	3	2	1	-
8	250.000	4	3	2	2	-
9	400.000	4	4	3	2	-
10*	600.000	5	4	3	2	1

* A 850.000 PX, possono essere usate le opzioni di combattimento dei guerrieri (vedi pagina 18 del Libro del giocatore del *Regolamento Companion*). A 850.000 PX, inoltre, sono disponibili due attacchi, mentre a 2.600.000 PX ne sono disponibili tre.

Punti Ferita: 1d6 per livello fino al livello 9, modificati in base alla Costituzione (se applicabile). Successivamente, aggiungete 1 PF al decimo livello, senza l'effetto della Costituzione.

TABELLA DEI TIRI SALVEZZA DEGLI ELFI

Livello:	1-3	4-6	7-9	10
Raggio della morte o veleno	12	8	4	2
Bacchette magiche	13	10	7	4
Paralisi o pietrificazione	13	10	7	4
Soffio del drago**	15	11	7	3
Incantesimo/verga o bastone magico	15	11	7	3

** A 1.600.000 PX, gli elfi subiscono metà danni dai soffi, o un quarto di danno se il tiro salvezza ha successo.

Halfling

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEGLI HALFLING

Livello	PX
1	0
2	2.000
3	4.000
4	8.000
5	16.000
6	32.000
7	64.000
8*	128.000

* A 900.000 PX, possono essere usate le opzioni di combattimento dei guerrieri (vedi pagina 18 del Libro del giocatore del *Regolamento Companion*). A 900.000 PX, inoltre, sono disponibili due attacchi, mentre a 3.000.000 PX ne sono disponibili tre.

Punti Ferita: 1d6 per livello, modificati in base alla Costituzione (se applicabile).

TABELLA DEI TIRI SALVEZZA DEGLI HALFLING

Livello:	1-3	4-6	7-8
Raggio della morte o veleno	8	5	2
Bacchette magiche	9	6	3
Paralisi o pietrificazione	10	7	4
Soffio del drago**	13	9	5
Incantesimo/verga o bastone magico***	12	8	4

** A 2.100.000 PX, gli halfling subiscono metà danni dai soffi, o un quarto di danno se il tiro salvezza ha successo.

*** A 300.000 PX, gli halfling subiscono metà danni dagli incantesimi, o un quarto di danno se il tiro salvezza ha successo.

CLASSI DI ATTACCO DEI SEMI-UMANI

CLASSI

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
NANO			660.000*	800.000	1.000.000	1.200.000	1.400.000	1.600.000	1.800.000	2.000.000	2.200.000	2.400.000	2.600.000
ELFO			600.000	850.000	1.100.000	1.350.000	1.600.000	1.850.000	2.100.000	2.350.000	2.600.000	2.850.000	3.100.000
HALFLING	128.000*	300.000	600.000	900.000	1.200.000	1.500.000	1.800.000	2.100.000	2.400.000	2.700.000	3.000.000		

* PX quando è stato raggiunto il livello massimo



TABELLA DEI TIRI PER COLPIRE (Tutti i personaggi)

(Vedi libro del DM, pagina 11, per maggiori dettagli)

Classe e livello				Classe dell'Armatura del bersaglio																			
Mago	C/L**	G	S-U***	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
	Uomo comune			2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1-5	1-4	1-3		2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
6-10	5-8	4-6		2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
11-15	9-12	7-9	A	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
			B	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
16-20	13-16	10-12	C	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
			D	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
21-25	17-20	13-15	E	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
			F	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
26-30	21-24	16-18	G	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
			H	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
31-35	25-28	19-21	I	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
			J	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6
36	29-32	22-24	K	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	3	4	5	6
			L	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4
	33-35	25-27	M	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3
	36	28-30		*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2
		31-33		*12	*11	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2
		34-36		*14	*13	*12	*11	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1

Mago	C/L**	G	S-U***	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20
	Uomo comune			20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31	32
1-5	1-4	1-3		20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31
6-10	5-8	4-6		18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30
11-15	9-12	7-9	A	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30
			B	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
16-20	13-16	10-12	C	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
			D	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
21-25	17-20	13-15	E	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27
			F	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
26-30	21-24	16-18	G	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
			H	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
31-35	25-28	19-21	I	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23
			J	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
36	29-32	22-24	K	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21
			L	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
	33-35	25-27	M	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
	36	28-30		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
		31-33		2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
		34-36		2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

* Manca solo con un 1 senza modifiche. Aggiungete al totale dei danni il punteggio indicato. ** Sia chierici che ladri *** Classi di attacco dei semi-umani (vedi diagramma separato)
 NOTE: 1. Benché 20 sia il tiro non modificato massimo, i bonus possono portare a un totale di 21 o più. 2. CA peggiori di 9 sono possibili a causa di penalità magiche e sulla Destrezza.

Al livello di gioco Master, le campagne diventano più complicate e si va alla ricerca di nuovi obiettivi. Se avete iniziato come guerriero, ora siete un sovrano, con un dominio o un regno da difendere. Siete meglio equipaggiati e meglio protetti, e siete capaci di utilizzare un maggior numero di armi rispetto a quando avete iniziato la professione. Qualche volta potrebbe capitarvi di dover difendere il vostro castello da un invasore, oppure di trovarvi fuori dalle mura di un castello nemico e voler entrare.

Leggete i paragrafi successivi per imparare le caratteristiche delle nuove armature e armi a vostra disposizione. Scoprite come apprendere la padronanza delle armi per diventare molto più efficaci in combattimento. Diventate familiari con le diverse armi d'assedio che potrete usare per penetrare nelle fortezze nemiche...o che potrebbero essere usate contro di voi!

Armature e armi personali

Armatura di metallo

Un'armatura di metallo protegge completamente chi la indossa con un rivestimento di acciaio e con dei giunti di maglia che consentono i movimenti. Questa viene a volte chiamata armatura a piastre (diversa dalla corazza a piastre) o armatura gotica.

Vantaggi

L'armatura di metallo da sola offre una CA di 0 e può essere usata con uno scudo per ottenere una CA -1. Riduce i danni inflitti dalla maggior parte degli attacchi, incluso fuoco, freddo, gas e soffi. Il danno di base viene ridotto di 1 per dado di danno e chi indossa l'armatura guadagna un bonus di +2 sui tiri salvezza applicabili. Il danno di base minimo è sempre di almeno 1 punto per dado. Per esempio, il danno inflitto da un soffio di un piccolo drago rosso (DV 10, PF 57) viene ridotto di 1 per dado di danno (-10); il guerriero che indossa l'armatura di metallo può effettuare i soliti tiri salvezza, ma con un bonus di +2 per subire metà danno.

Le armature di metallo magiche possono ridurre ulteriormente i danni (1 punto per dado di danno per ogni +2 di magia, arrotondato per difetto).

Se un guerriero con un'armatura di metallo cavalca un animale ed è assistito da altri, gli svantaggi dell'ingombro, il movimento lento e la sorpresa (vedi sotto) vengono ridotti.

Svantaggi

L'armatura di metallo è pesante e costosa e ha un ingombro di 750 mon. Deve essere

costruita su misura per un personaggio e costa 250 mo. Quelle magiche sono proporzionalmente più costose, circa il 50% in più di una corazza a piastre di uguale livello magico.

L'armatura di metallo è scomoda in certe situazioni, soprattutto quando ci si deve alzare o si deve salire su qualche animale. Un tentativo senza aiuti esterni offre una sola probabilità di successo su 6. Nei tempi medievali, questo problema era stato risolto legando una cinghia intorno alla persona, sollevandola in aria e depositandola sul cavallo. In D&D*, presumete che ciò avvenga automaticamente quando è disponibile un aiuto.

L'armatura di metallo è lenta e rumorosa; normalmente, i cigolii prodotti vengono sentiti a 36 metri di distanza e impediscono qualsiasi tentativo di sorpresa. La velocità di spostamento con questa armatura è di 9 metri per turno. Un guerriero ha bisogno di tre turni completi per indossare l'armatura di metallo.

L'armatura di metallo non offre protezione addizionale dagli attacchi come quelli della medusa o dei draghi blu.

Chi indossa l'armatura ha una penalità di -5 quando usa qualunque arma da lancio diversa da una balestra leggera; se è da solo, subisce una penalità di -1 per essere stato sorpreso.

BARDATURA PER CAVALLI

Tipo	CA	Costo	Ingombro
Da torneo	0	700 mo	5.000 mon
Da battaglia	2	600 mo	4.000 mon
Di piastre	3	500 mo	3.000 mon
Laminata	4	400 mo	1.500 mon
Di maglia	5	150 mo	600 mon
A scaglie	6	75 mo	400 mon
Di cuoio	7	40 mo	250 mon

* Un cavallo può sempre caricare, a velocità ridotta, anche quando è appesantito.

Padronanza delle armi

Nel sistema di combattimento corrente, ogni personaggio sa automaticamente come usare tutti i tipi di armi disponibili, nei limiti delle restrizioni proprie della sua classe. Il sistema che segue offre ai PG l'opzione di studiare intensivamente una o più armi, fornendo un vantaggio rispetto agli altri che non hanno studiato queste armi.

Questo sistema opzionale può essere facilmente applicato a tutti i personaggi che iniziano dal primo livello.

Abilità e limiti

Se aggiungete al gioco la padronanza delle armi, *dovete* utilizzare le regole seguenti. Per le direttive su come implementare il sistema in una campagna in corso, fate riferimento alla sezione Applicazione retroattiva.

Armamenti limitati: quando viene creato un personaggio umano, il giocatore può scegliere solamente due armi. È possibile tentare la conoscenza di un'arma addizionale ogni volta che viene raggiunto uno dei livelli seguenti: 3, 6, 9, 11, 15, 23, 30, 36. Un'arma opzionale può essere aggiunta per ogni 200.000 PX ottenuti dopo il livello 36. Per aggiungere una nuova arma, il personaggio deve essere addestrato all'uso (vedi sotto).

A causa della lunga vita e dello stile di vita errante, i semi-umani iniziano con l'abilità base in tutte le armi a loro non vietate. I semi-umani possono essere addestrati per raggiungere i livelli più alti nella padronanza delle armi, usando gli stessi metodi degli umani. L'addestramento è possibile solo ai livelli 4 e 8 (per i nani anche il livello 12) e per ogni 200.000 PX successivamente.

Padronanza delle armi: un personaggio può decidere di essere addestrato per diventare più abile con un'arma che sta già utilizzando invece di imparare a usarne una nuova. L'ammontare dell'abilità viene chiamato grado di padronanza.

Inizialmente, un personaggio può avere solo la conoscenza base delle armi iniziali. I gradi di padronanza sono: base, abile, esperto, avanzato e master.

Usa di armi non studiate: un personaggio non addestrato con un'arma, non è in grado di utilizzarla al meglio. Se cerca ugualmente di attaccare con quell'arma, infligge la metà dei danni normalmente causati al grado base. Le armi da lancio ricevono anche una penalità di -1 sui tiri per colpire.

Padronanza dei mostri

Un mostro può guadagnare abilità extra con un'arma solo se utilizza normalmente delle armi per attaccare. Deve trovare una persona che lo addestri e il grado massimo possibile viene determinato dalla sua Intelligenza, come mostrato nella tabella presentata più avanti. Solo gli umani e i semi-umani possono raggiungere il grado master.

Opzioni dei guerrieri

Il DM può consentire ai guerrieri di iniziare con tre o quattro armi invece di due. Come opzione ulteriore, un guerriero può anche aggiungere un'arma ai livelli 19, 27 e 33.

PADRONANZA DELLE ARMI

Opzioni dei maghi

Le opzioni seguenti possono essere usate con o senza la padronanza delle armi. Il DM può aumentare il numero di armi permesse ai maghi per includere cerbottane, fruste e bastoni. Tuttavia, molte campagne funzionano altrettanto bene limitando i maghi all'uso dei pugnali.

Applicazioni retroattive

Queste modifiche possono essere apportate a campagne in corso, esaminando attentamente ciascun personaggio. I personaggi hanno spesso alcune armi preferite. Assumete che la conoscenza di queste armi rimanga, ma che la conoscenza dell'uso appropriato delle altre armi sia svanito a causa del mancato utilizzo. Ridefinite i limiti sul numero di armi permesse; la maggior parte dei giocatori non subirà disagi da ciò.

Se sorgono dei problemi, il DM dovrebbe cercare di trovare una soluzione accettabile. Consultate Adattamenti nella sezione Procedure del libro del DM per ulteriori dettagli.

Se il DM lo desidera, può consentire a personaggi esistenti di alto livello di possedere una padronanza maggiore di quella del livello base. Come inizio, consigliamo di permettere al massimo il grado esperto.

Per apportare modifiche di questo tipo, calcolate il numero di abilità nelle armi permesso al PG e consentite al giocatore di suddividerle come desidera.

Dettagli di addestramento

Se il DM impone ai personaggi un addestramento per guadagnare livelli di esperienza, non è possibile combinarlo con l'addestramento nelle armi. Entrambi devono essere svolti in luoghi separati, con l'addestramento nelle armi che richiede tempo addizionale.

Per migliorare la conoscenza nell'uso di un'arma, un personaggio deve essere addestrato da qualcuno (trovato durante l'avventura o tramite annunci) con una conoscenza uguale o migliore di quell'arma specifica.

Dopo aver trovato un addestratore in grado di fornire le istruzioni necessarie, lo studente deve pagare tutto il dovuto prima che inizi l'addestramento. I costi e i tempi richiesti variano in base al tipo di padronanza voluta, come mostrato nella tabella sottoriportata.

In ogni periodo di addestramento ci sono delle probabilità di successo e fallimento. Un fallimento può verificarsi se l'addestratore non è sufficientemente preparato, se non è in grado di addestrare altre persone oppure se lo studente non riesce ad assorbire pienamente tutte le nuove informazioni. Le probabilità di successo variano in base al grado di padro-

nanza dell'addestratore e dello studente, come mostrato nella tabella Probabilità di successo.

Le probabilità di successo vengono controllate a metà del periodo di addestramento e lo studente viene subito informato dei risultati. Lo studente può quindi continuare o interrompere l'addestramento. Se l'addestramento fallisce, ma viene continuato per tutto il periodo, lo studente può riprovare con un insegnante differente; in questo caso, le probabilità di successo aumentano del 10%. Se lo studente decide di interrompere l'addestramento a metà strada, non ottiene benefici, ma gli viene rimborsata la metà della spesa.

COSTI E TEMPI DI ADDESTRAMENTO

Grado di padronanza	Tempo richiesto	Costo per settimana
Base (nuova arma)	1 sett.	100 mo
Abile	2 sett.	250 mo
Esperto	4 sett.	500 mo
Avanzato	8 sett.	750 mo
Master	12 sett.	1000 mo

PROBABILITÀ DI SUCCESSO

Grado studente	Grado dell'addestratore				
	Base	Abile	Esp.	Avan.	Master
Nessuno	60	80	95	99	99
Base	01	50	70	90	95
Abile	-	01	40	60	80
Esperto	-	-	01	30	50
Avanzato	-	-	-	01	20

LIMITI DEI MOSTRI NELL'USO DELLE ARMI

Intelligenza	Abilità massima
	Fino a 11
12-15	Abile
16-17	Esperto
18+	Avanzato

Benefici dell'addestramento

Tutti i bonus e gli usi speciali per ogni arma vengono forniti nella tabella della padronanza delle armi. Ogni arma, quando confrontata con altre di uso simile, offre delle caratteristiche che in alcuni casi sono migliori e in altri peggiori. Un'arma potrebbe essere scelta perché infligge un danno maggiore o perché consente di parare i colpi. Il DM può modificare i benefici a sua discrezione. Qualsiasi nuova arma aggiunta al gioco dovrebbe avere benefici e debolezze equilibrate.

Assegnazione dei benefici

I benefici della padronanza delle armi vengono aggiunti prima degli altri modificatori.

Ciò può essere importante; i guerrieri e i semi-umani potrebbero guadagnare bonus a sufficienza per portare a 2 o meno i tiri per colpire necessari, attivando l'opzione degli attacchi multipli (vedi libro del giocatore del regolamento Companion). Il maggior danno offerto dalle caratteristiche addizionali delle armi può essere un fattore cruciale quando viene raddoppiato da alcune abilità dei ladri.

Alcuni benefici possono verificarsi solo se il giocatore li annuncia (come disarmare o altre azioni simili). Il giocatore deve sempre informare il DM delle sue intenzioni prima di usare una di queste opzioni e mai dopo aver sferrato il colpo.

I bonus della CA ottenuti dalla padronanza delle armi dovrebbero essere applicati automaticamente in tutte le situazioni adatte.

Benefici dell'attacco

I bonus sui tiri per colpire variano spesso a seconda del tipo di avversario. Nemici che attaccano con armi da tiro a due mani hanno difese simili a coloro che attaccano con armamenti naturali del corpo (morsi, denti, ecc.). Questo tipo di avversario viene contrassegnato con la lettera M. Gli avversari che usano armi tenute in mano o da tiro (inclusi bolas e fionde) devono difendersi in modo diverso. Questi nemici sono identificati dalla H.

Se un avversario può entrare in entrambe le categorie (come un topo mannaro dotato di spada che può anche attaccare morsicando), si deve usare la categoria più favorevole al nemico (e non al PG che attacca). Tuttavia, se questo tipo di avversario lascia cadere l'arma, passa immediatamente nella categoria M.

Ogni arma offre risultati migliori contro una delle due categorie difensive. L'elenco riportato per ogni arma mostra un nemico principale (la categoria difensiva contro cui l'arma è più efficace) e uno secondario (l'altra categoria contro cui l'effetto è minore). Sulla Scheda del Personaggio, tali nemici sono indicati con I (principale) e II (secondario).

Bonus sui tiri per colpire

- Applicate i bonus o le penalità di Forza a tutti gli attacchi con armi da mischia e da tiro.
- Applicate i bonus o le penalità di Destrezza a tutti gli attacchi con armi da mischia e da lancio.

L'unica arma non soggetta ai modificatori delle abilità è la lancia da cavaliere, il cui uso dipende esclusivamente dalla creatura che si sta cavalcando.

Una volta completato con successo l'addestramento, notate i nuovi bonus sui tiri per colpire (vedi tabella), nonché altri benefici specifici forniti nella descrizione dell'arma.

BONUS SUI TIRI PER COLPIRE

Inesperto	Nessun bonus
Base	Nessun bonus
Abile	+2
Esperto	+4
Avanzato	+6 contro principale +4 contro secondaria
Master	+8 contro principale +6 contro secondaria

Gittate: ricordate che la gittata per le armi da tiro e da lancio indicata, è valida per gli ambienti esterni. La gittata valida per gli ambienti interni è pari a 1/3 di quella indicata.

Benefici della difesa

La maggior parte delle armi può essere usata sia in attacco che in difesa. Le azioni difensive conferiscono un bonus alla CA del difensore.

Il bonus della CA vale solo per un certo numero di attacchi per round. L'uso dei bonus della CA non conta come azione; il personaggio può sempre muoversi e attaccare alla velocità normale.

Le manovre difensive di base riportate nel regolamento Base possono ancora essere usate da tutti i personaggi e vengono riassunte brevemente di seguito:

Ritirata combattendo: indietreggia a velocità dimezzata senza penalità sulla CA.

Ritirata: indietreggia a più della metà della velocità, ma abbandona la protezione degli scudi e offre un bonus di +2 sui tiri per colpire dell'avversario.

Effetti della disperazione

I bonus di attacco e difesa dovuti ad addestramento speciale possono causare paura e disperazione in alcuni nemici. Il numero di creature che può essere influenzato da uno speciale controllo sul morale varia in base al grado di padronanza delle armi come segue:

Abile	fino a 4 DV o livelli
Esperto	fino a 8 DV o livelli
Avanzato	fino a 12 DV o livelli
Master	fino a 16 DV o livelli

Gli avversari devono avere Intelligenza superiore a quella animale per subire l'effetto.

Le situazioni seguenti possono forzare uno speciale controllo sul morale:

- Se chi usa l'arma infligge il danno massimo possibile.
 - Se chi usa l'arma evita tutti i danni in un round schivando i colpi.
 - Se chi usa l'arma disarma due o più avversari nello stesso round.
- Se lo desidera, il DM può aggiungere altre

situazioni. Se è richiesto uno speciale controllo sul morale, il DM usa le regole standard (vedi regolamento Base). Se il controllo fallisce, la vittima cerca di scappare o di arrendersi alla prima opportunità. Se la vittima è un PG, deve effettuare un Tiro Salvezza contro il Raggio della morte o scappare in preda al panico per 1-6 round.

Note sulle armi

Quando scegliete le armi di un personaggio, pensate attentamente e decidete in base alle sue attitudini. Tenete in considerazione le restrizioni standard delle armi. Gli halfling devono generalmente trovare armi di dimensione più piccola e solo il DM può decidere sulla loro disponibilità.

In ogni categoria ci sono armi che infliggono molti danni. Un danno leggero è normalmente accompagnato da benefici speciali. Quando trovate un'arma adatta, esaminate le altre nella categoria che offrono danni o effetti speciali comparabili e considerate il potenziale dell'arma (derivato da un ulteriore addestramento). Scegliete bene le vostre armi, perché non potranno più essere cambiate.

Note speciali:

1. I bonus o gli effetti speciali si applicano solo quando si usano le armi del sistema della padronanza, non altre armi simili.
2. I bonus forniti non sono cumulativi. Usate solo le informazioni fornite per il grado di padronanza, ignorando i bonus per i gradi precedenti.

Descrizione delle armi

Manganello: si tratta di una piccola sacca di cuoio riempita con sabbia o pezzi di metallo. Infligge solo un danno lieve, ma offre la possibilità di mandare al tappeto alcune creature. I nemici più grandi dell'attaccante non possono essere mandati al tappeto. Se l'attaccante colpisce la testa o il collo del suo avversario, la vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte per non subire gli effetti addizionali riportati nella sezione Effetti speciali.

Bolas: si tratta di una corda lunga con due pesi alle estremità. Se colpito dalle bolas, la vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte per non subire gli effetti riportati nella sezione Effetti speciali. Se il bersaglio ottiene un bonus sulla CA per la difesa, il bonus si applica anche ai TS della vittima contro l'effetto delle bolas, riducendo la possibilità di subire l'effetto.

Le bolas sono scomode da portare e posso-

no ingarbugliarsi. Per ogni bolas addizionale trasportata, l'ingombro viene triplicato: prima bolas = 5 mon, seconda bolas = 15 mon, terza bolas = 45 mon, eccetera.

Clava (torcia): una torcia è una clava infuocata; quindi, la padronanza della clava corrisponde alla padronanza della torcia. Tuttavia, una creatura inesperta con una torcia non dimezza il danno, ma infligge sempre 1-4 punti.

Martello da lancio: si tratta di un piccolo martello che può sferrare colpi o essere lanciato.

Lancia da cavaliere: questa lancia può essere usata solo quando si cavalca una creatura. Quest'arma infligge un danno doppio se colpisce dopo una carica di almeno 20 metri. Al grado di padronanza base, non si può usare uno scudo con questa lancia. È possibile utilizzare gli attacchi multipli solo se ogni attacco viene condotto contro un nemico diverso.

Una lancia da cavaliere può essere usata per ottenere un bonus difensivo, tuttavia, quando usata per questo scopo, infligge solo la metà dei danni. Una lancia usata cavalcando una creatura alata è fissata alla sella e non può essere usata per la difesa.

Armi da tiro: le armi da tiro non possono essere usate nei combattimenti in mischia o contro nemici più vicini di un metro e mezzo. Queste armi mancano automaticamente i bersagli più vicini di 1,5 metri, a meno che non siano immobili, nonché i bersagli che si trovano oltre la gittata massima.

I tiri per colpire dell'attaccante possono essere modificati dai bonus e dalle penalità sulla Destrezza e dai bonus magici. La distanza del bersaglio modifica anche i tiri per colpire:

- Tutti i bersagli a distanza breve = +1
- Tutti i bersagli a distanza media = 0
- Tutti i bersagli a distanza lunga = -1

Una copertura è una qualunque cosa che nasconde il bersaglio. Una copertura che può essere penetrata, come un cespuglio o la nebbia, viene chiamata *copertura morbida*. Le coperture solide che proteggono tutto il corpo del bersaglio sono chiamate *coperture rigide*. Se il bersaglio ha una copertura, le penalità seguenti modificano i tiri per colpire:

Copertura bersaglio	Copertura morbida	Copertura rigida
1/4	-1	-2
1/2	-2	-4
3/4	-3	-6
Completa	-4	Non può essere colpito

Cerbottana: questo tubo vuoto può avere una lunghezza compresa tra i 15 cm e 1 metro e consente di sparare piccole spine avvelenate contro il bersaglio. La spina è normalmente inzuppata di veleno mortale, a meno che il DM decida di usare un veleno che causa altri effetti (paralisi, sonno, delirio). La vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro il veleno per non subire gli effetti addizionali riportati nella sezione Effetti speciali.

Balestra pesante: quest'arma è grande e pesante. Se il personaggio non ha almeno 18 di Forza, questa balestra può sparare una sola volta ogni due round.

Balestra leggera: richiede due mani per essere caricata, ma solo una per sparare.

Reti: una rete non infligge danni, ma viene usata per intrappolare e catturare un nemico. La vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte per non subire gli effetti addizionali riportati nella sezione Effetti speciali. Le reti sono disponibili in varie dimensioni; se il bersaglio è troppo grande per la rete, ottiene un bonus sui tiri salvezza per evitare la cattura. Usando il diagramma seguente, determinate di quante unità la vittima è più grande della rete. Per ogni unità, la vittima guadagna un bonus di +4. Un tiro uguale a 1 è sempre un fallimento, a meno che il bonus non sia almeno di 20.

Dimensione della vittima	Dimensione della rete
Molto piccola (fino a 0,5 m)	0,6 m x 0,6 m
Piccola (fino a 1 m)	1,2 m x 1,2 m
Media (fino a 2 m)	2 m x 2 m
Grande (fino a 3 m)	2,7 m x 2,7 m
Molto grande (fino a 4,5 m)	3,6 m x 3,6 m
Enorme (fino a 6 m)	4,8 m x 4,8 m
Gigantesca (fino a 9 m)	7,5 m x 7,5 m

Le reti 1,2 m x 1,2 m o più piccole possono essere usate con una mano; le altre con due.

Armi lunghe: le armi lunghe consistono di vari tipi di lame montate su lunghi pali. Le armi lunghe possono essere usate dai guerrieri, dai nani e dagli elfi. A causa della loro lunghezza, queste armi possono attaccare un nemico restando dietro a un altro personaggio che combatte con lo stesso avversario.

Un'arma lunga può essere usata con le regole di combattimento opzionali dei guerrieri presentate nel regolamento Companion. Tuttavia, la regola di disarmo può essere usata solo quando specificatamente indicato.

I tiri per colpire di chi usa armi lunghe subiscono delle penalità nei casi seguenti:

- Chi usa l'arma è un nano.
- Si attacca dietro a un alleato più grande.

- Un alleato di fronte usa un'ascia da battaglia, le bolas, una fionda, una spada o una frusta.

- Un alleato di fronte usa un'arma a due mani.

I personaggi addestrati nell'uso di queste armi a due mani possono schivare alcuni attacchi con rapidi spostamenti circolari.

Le armi lunghe sono generalmente raggruppate in tre categorie: da punta, da taglio e combinate. Benché in questa sede ogni categoria sia rappresentata da una sola arma, ci sono diverse varianti di armi lunghe.

Le punte delle armi lunghe mostrano leggere differenze che aggiungono abilità speciali. Gli uncini consentono di agganciare un nemico e di buttarlo a terra, mentre le lame curve permettono di parare i colpi e disarmare un nemico. Gli effetti speciali di ogni arma vengono assegnati separatamente.

Le armi lunghe disponibili sono:

Alabarda: un'arma lunga da punta e da taglio con una punta lanceolata e sotto affiancata a una scure da un lato e una punta dall'altro.

Picca: un'arma da punta costituita da un'asta molto lunga (da 3 a 5 metri) che termina con una punta aguzza di ferro.

Ascia lunga: un'arma da taglio costituita da una scure montata su un'asta di varia lunghezza (1-3 metri).

Altre armi lunghe utilizzabili:

Bardiche: quest'arma ha una scure pesante dotata di una lunga punta protrudente. Usate i punteggi dell'alabarda, anche se quest'arma offre le abilità di parata della picca. La bardiche può essere usata contro una carica.

Ronca: un'arma leggera con una lunga lama sottile simile a una falce. Usate i punteggi di attacco e parata dell'ascia lunga. Inoltre, la ronca offre l'abilità di aggancio dell'alabarda.

Gisarme: quest'arma assomiglia a una ronca con una punta sottile sul retro della lama che curva in avanti. Usate i punteggi di attacco e parata della picca. Inoltre, la gisarme offre l'abilità di aggancio.

Glaive: quest'arma ha una lama simile a quella di un coltello. Usate i punteggi di attacco e parata dell'ascia lunga. La glaive infligge un danno doppio come il pugnale e offre l'abilità di aggancio.

Ascia uncinata: quest'arma è costituita da una lunga e pesante ascia a lama singola con un uncino sul retro. Usate tutte le regole dell'alabarda; quest'arma, tuttavia, se usata agli ultimi due gradi di padronanza, può anche stordire.

Partigiana: quest'arma ha una punta di lancia con due uncini alla base. Usate tutte le regole della picca. La partigiana può anche disarmare ed essere usata contro una carica.

Ranseur: quest'arma ha una punta corta e affilata affiancata da due lame curve alla base. Usate i punteggi di attacco e parata dell'alabarda. Il ranseur può anche essere usato per disarmare, se usato al grado abile o superiore, e può essere usato contro una carica.

Spetum: lo spetum ha una lunga punta con due lame curve affilate che formano una specie di tridente. Usate i punteggi di attacco e parata della picca. Lo spetum può anche essere usato per disarmare se usato a livello abile o superiore. Quest'arma può essere usata contro una carica.

Spuntone: lo spuntone ha una lama elaborata leggermente ondulata. Usate i punteggi della lancia; quest'arma, tuttavia, non può essere lanciata. Usate i punteggi di parata dell'alabarda. Lo spuntone infligge danno doppio come un pugnale e può essere usato contro una carica.

Mannaia: la mannaia è dotata di una grossa lama pesante. Usate i punteggi dell'ascia lunga con un +2 ai danni e i punteggi di parata dell'alabarda. La mannaia può infliggere un danno doppio come il pugnale.

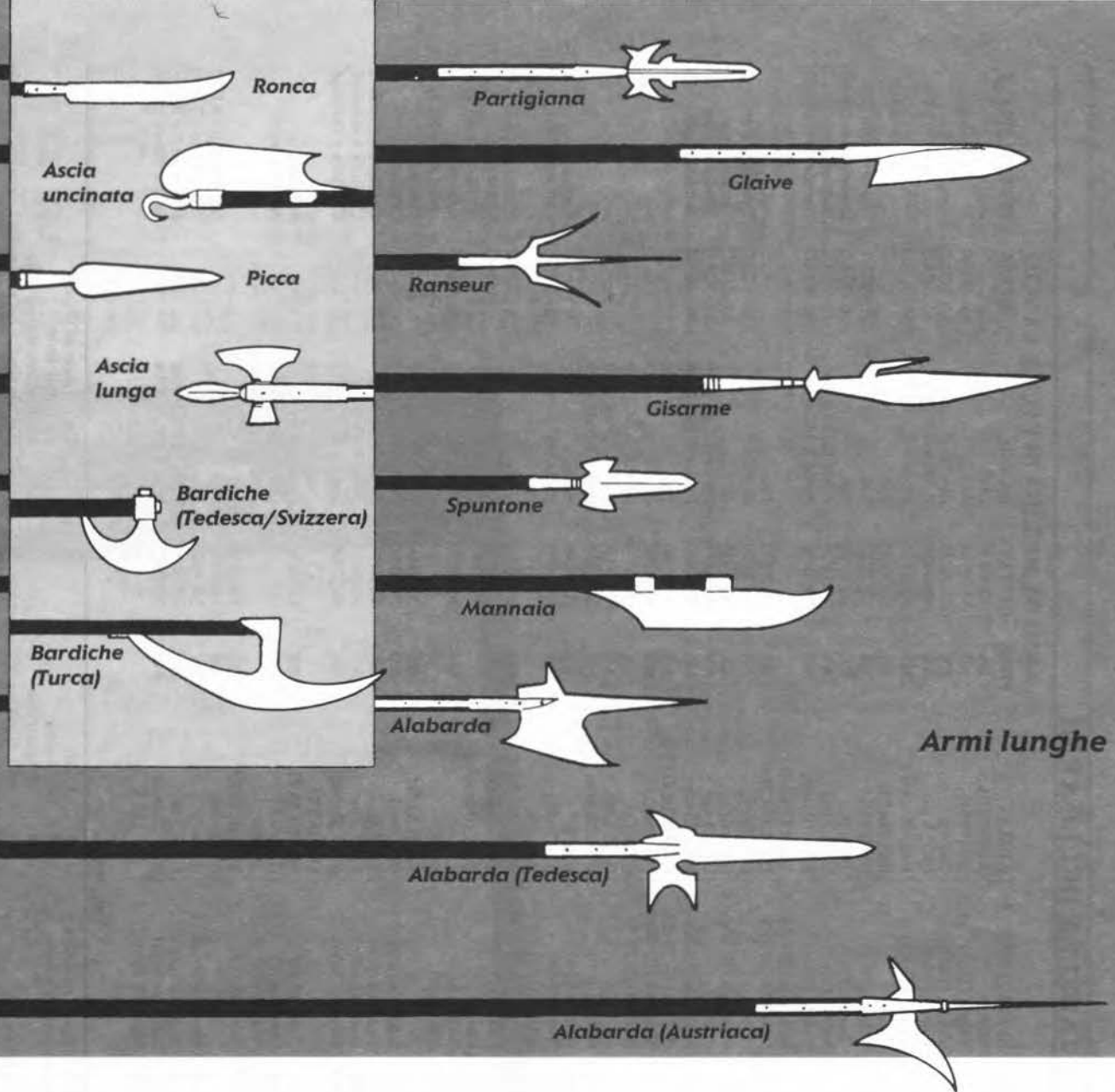
Armi lanciate raramente: queste armi sono generalmente usate nelle mischie, ma con un alto grado di padronanza possono essere lanciate nelle situazioni disperate. Per lanciare queste armi, l'attaccante deve effettuare un normale tiro per colpire modificato dalla Forza. Dato che l'azione è imprevista, l'attaccante controlla prima se il suo avversario è sorpreso (1 o 2 su 1d6). Se non è sorpreso, può effettuare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte per dimezzare i danni.

Armi da scudo: queste armi combinano uno scudo con una lama. Benché siano scomode e fragili, un'arma da scudo può fornire un secondo attacco quando viene usata con un'arma a una mano. Solo i guerrieri, i ladri e i semi-umani possono servirsi di queste armi. I mostri le usano raramente.

Le armi da scudo più grandi possono rompersi durante la battaglia. Controllate per l'integrità ogni volta che l'attaccante o il difensore ottiene l'esatto punteggio per colpire (ad esempio, se è necessario un 9 per colpire e il PG tira un 9, controllate per l'integrità dell'arma). Quando si verifica una rottura, una delle lame dell'arma da scudo diventa inutilizzabile.

Le probabilità che un'arma da scudo si rompa è 5 o meno su 1d10. I bonus per gli scudi magici sono aggiunti al tiro del dado e i bonus delle armi magiche vengono sottratti. Usate una penalità di -1 per l'attacco di un nemico per 10 punti di massimo danno possibile.

Scudo appuntito: è uno scudo circolare bloccato al braccio invece che tenuto in mano.



Una singola punta parte dal centro. Questo scudo è molto resistente e non si romperà.

Scudo laminato: questo è un piccolo scudo dotato di una o due lame che escono dai lati.

Scudo lanceolato: questo scudo ha una o due lame di spada o lancia che escono di lati (se rotondo) o dalle estremità (se oblungo).

Scudo dentato: questo grande scudo può avere da una a quattro lame corte alle estremità ed eventualmente una punta al centro. A causa della sua dimensione, richiede due mani e non può essere usato con un'altra arma.

Bastone: un bastone spesso 5 cm e lungo da 1 a 2 m che può essere usato da tutte le classi.

Spada bastarda: quest'arma speciale può essere usata sia con una mano che con due. Se usata a due mani, chi la tiene non può usare uno scudo e perde sempre l'iniziativa.

Armi da lancio: queste armi possono essere usate in mischia o essere lanciate contro il

bersaglio. Con le armi da lancio bisogna sempre aggiungere i modificatori della Forza al tiro per colpire e al danno causato.

Oggetti tirati: questi oggetti non sono armi normali, ma possono essere lanciati contro il bersaglio. Quando si lanciano questi oggetti, tutti hanno il grado di padronanza base senza dimezzare i danni.

Pietra: si tratta di un sasso della dimensione di un pugno. Quando si tira un oggetto che causa un danno per l'impatto, consideratelo come una pietra. I modificatori della Forza si applicano ai tiri per colpire e ai danni.

Olio infuocato: infligge 1-8 punti danno per ogni round in cui il bersaglio si trova nel fuoco. L'olio tirato brucia solo per 2 round.

Acqua santa: l'acqua santa danneggia solo i non morti e le creature malvagie incantate.

Due armi: il DM può consentire a un personaggio di attaccare con due armi. Il secondo attacco dovrebbe essere trattato come

se fosse di un grado di padronanza inferiore rispetto a quello posseduto e con una penalità di -4 sul tiro per colpire. Se il personaggio è inesperto con un'arma, non può utilizzarla per un secondo attacco.

Frustra: una frusta può essere usata per intrappolare o per causare danni. Il modo in cui deve essere usata deve sempre essere dichiarato prima dell'attacco. Se l'attaccante cerca di intrappolare il nemico, la vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte per non subire gli effetti riportati in Effetti speciali.

Tablelle della padronanza delle armi

Le tablelle della padronanza delle armi sono state divise in quattro categorie, in base al modo in cui viene usata l'arma. Maggiori dettagli sulle qualità speciali di un'arma sono forniti nella descrizione corrispondente.

TABELLA DELLE ARMI

ARMI DA TIRO

ARMA	PDRN	GITTATE	DANNI	DIFESA	EFFETTI SPEC. §
CERBOTTANA (< 60 cm)	BS	10/20/30	Nulla	—	Veleno
(C) [P=A]	AB	15/20/30	Nulla	—	Veleno (TS-1)
①⊕➔★	EX	15/25/35	Nulla	—	Veleno (TS-2)
CST: 3 mo	AV	20/25/35	Nulla	—	Veleno (TS-3)
ING: 6 mon	MS	25/30/40	Nulla	—	Veleno (TS-4)
CERBOTTANA (60 cm+)*	BS	20/25/30	Nulla	—	Veleno
(C) [P=A]	AB	20/25/30	Nulla	—	Veleno (TS-1)
②➔○	EX	25/30/40	Nulla	—	Veleno (TS-2)
CST: 6 mo	AV	30/35/40	Nulla	—	Veleno (TS-3)
ING: 15 mon	MS	30/40/50	Nulla	—	Veleno (TS-4)
BOLAS*	BS	20/40/60	1-2	—	Strangola (20) + §
(C) [P=H]	AB	25/40/60	1-3	H:-1CA/1	Strangola (20) + §
①⊕★○	EX	30/50/70	2-4	H:-2CA/2	(TS-1)
CST: 5 mo	AV	35/50/70	3-5	H:-3CA/3	Strangola (19-20) + §
ING: 5 mon	MS	40/60/80	4-6	H:-4CA/3	Strangola (18-20) + §
					(P:TS-3) (S:TS-2)
					Strangola (17-20) + §
					(P:TS-4) (S:TS-2)
ARCO LUNGO	BS	70/140/210	1d6	—	—
(B) [P=M]	AB	90/150/220	1d8 + 1	H:-1CA/1	Ritarda (c/m)
②➔●	EX	110/170/230	1d10 + 2	H:-2CA/1	Ritarda (c/m)
CST: 40 mo	AV	130/180/240	P:3d6 S:d10 + 4	H:-2CA/2	Ritarda (c/m)
ING: 30 mon	MS	150/200/250	P:4d4 + 2 S:d10 + 6	H:-2CA/2	Ritarda (c/m)
ARCO CORTO	BS	50/100/150	1d6	—	—
(B) [P=M]	AB	60/110/160	1d6 + 2	H:-1CA/1	Ritarda (c)
②➔○	EX	80/130/170	1d6 + 4	H:-1CA/2	Ritarda (c)
CST: 25 mo	AV	90/130/180	P:d8 + 6 S:d4 + 6	H:-2CA/2	Ritarda (c)
ING: 20 mon	MS	110/140/190	P:d10 + 8 S:d6 + 7	H:-2CA/2	Ritarda (c)
BALESTRA PESANTE*	BS	80/160/240	2d4	—	—
(C) [P=H]	AB	90/160/240	2d6	M:-1CA/1	Stordisce (c/m)
②➔●	EX	110/170/240	2d6 + 2	M:-2CA/2	Stordisce (c/m)
CST: 50 mo	AV	110/170/240	P:3d6 + 2 S:d12 + 4	M:-3CA/2	Stordisce (c/m)
ING: 80 mon	MS	120/180/240	P:4d4 + 4 S:d10 + 6	M:-3CA/3	Stordisce (c/m)
BALESTRA LEGGERA*	BS	60/120/180	1d6	—	—
(B) [P=H]	AB	60/120/180	d6 + 2	M:-1CA/1	Stordisce (c)
②➔○	EX	65/130/180	d6 + 4	M:-2CA/2	Stordisce (c)
CST: 30 mo	AV	75/130/180	P:d + 6 S:d4 + 6	M:-2CA/3	Stordisce (c)
ING: 50 mon	MS	90/140/180	P:d6 + 7 S:2d4 + 5	M:-3CA/3	Stordisce (c)
FIONDA	BS	40/80/160	1d4	—	—
(B) [P=H]	AB	40/80/160	1d6	H:-1CA/2	Stordisce (c/m)
①⊕➔★	EX	60/110/170	2d4	H:-2CA/3	Stordisce (c/m)
CST: 2 mo	AV	60/110/170	P:3d4 S:d8 + 2	H:-3CA/3	Stordisce (c/m)
ING: 20 mon	MS	80/130/180	P:d4 S:d10 + 2	H:-4CA/4	Stordisce (c/m)

ARMI DA MISCHIA DI FACILE LANCIO

ARMA	PDRN	GITTATE	DANNI	DIFESA	EFFETTI SPEC. §
ACCETTA	BS	10/20/30	1d6	—	—
(B) [P=M]	AB	15/25/35	d6 + 2	M:-1CA/1	—
①⊕★	EX	25/35/45	d6 + 3	M:-2CA/2	—
CST: 4 mo	AV	30/40/50	P:2d4 + 4 S:d6 + 4★	M:-3CA/3	—
ING: 30 mon	MS	40/50/60	P:2d4 + 7 S:d6 + 6★	M:-3CA/3	—
PUGNALE	BS	10/20/30	1d4	—	—
(B) [P=H]	AB	15/25/35	1d6	H:-1CA/1	Danno doppio (20)
①⊕★	EX	20/30/45	2d4	H:-2CA/2	Danno doppio (19-20)
CST: 3 mo	AV	25/35/50	P:3d4 S:2d4 + 2★	H:-2CA/2	Danno doppio (18-20)
ING: 10 mon	MS	30/50/60	P:4d4 S:3d4 + 1★	H:-3CA/3	Danno doppio (17-20)
MARTELLO DA LANCIO*	BS	10/20/30	1d4	—	—
(M) [P=M]	AB	10/20/30	d4 + 2	M:-1CA/2	Stordisce (c/m)
①⊕★○	EX	20/30/45	d6 + 2	M:-2CA/3	Stordisce (c/m)
CST: 4 mo	AV	20/30/45	P:d6 + 4 S:d4 + 4★	M:-3CA/4	Stordisce (c/m)
ING: 25 mon	MS	30/50/60	P:d6 + 6 S:d4 + 6★	M:-4CA/5	Stordisce (c/m)
GIAVELLOTTO	BS	30/60/90	1d6	—	—
(X) [P=H]	AB	30/60/90	d6 + 2	—	—
①⊕★○	EX	40/80/120	d6 + 4	—	—
CST: 1 mo	AV	40/80/120	P:d6 + 6 S:d4 + 6★	—	—
ING: 20 mon	MS	50/100/150	P:d6 + 9 S:d4 + 8★	—	—
RETE*	BS	10/20/30	Nulla	—	Cattura§
(C) [P=M]	AB	15/25/35	Nulla	A:-2CA/1	Cattura§ (TS-1)
①⊕★○	EX	20/30/40	Nulla	A:-4CA/2	Cattura§ (TS-2)
②★●	AV	25/35/45	Nulla	A:-6CA/3	Cattura§
CST: 10 ma/m ²					(P:TS-4) (S:TS-2)
ING: 10 mon/m ²	MS	30/40/50	Nulla	A:-8CA/4	Cattura§
					(P:TS-6) (S:TS-3)
LANCIA*✓	BS	20/40/60	1d6	—	—
(B) [P=A]	AB	20/40/60	d6 + 2	—	Conficca
①⊕★●	EX	40/60/75	d4 + 2	—	Conficca + stordisce
CST: 3 mo	AV	40/60/75	2d4 + 4	—	Conficca + stordisce
ING: 30 mon	MS	60/75/90	2d4 + 6	—	Conficca + stordisce
OGGETTI SCAGLIATI	BS	10/30/50	Pietra:1-3★	—	Stordisce (c)
(B) [P=A]			Olio bollente:1d8★	—	Appicca fuoco
①⊕★			Acqua santa:1d8★	—	—
TRIDENTE*	BS	10/20/30	1d6	—	—
(C) [P=M]	AB	10/20/30	d8 + 1	—	Infilza (fino a 4 DV)
①⊕★○	EX	20/30/45	d8 + 4	—	Infilza (fino a 7 DV)
CST: 5 mo	AV	20/30/45	P:d8 + 6 S:d7 + 6★	—	Infilza (fino a 10 DV)
ING: 25 mon	MS	30/45/60	P:d6 + 9 S:d4 + 8★	—	Infilza (fino a 15 DV)

Legenda

(B) Regolamento Base	② Arma a due mani, perde sempre l'iniziativa	CST Costo	d Tipo di dado da tirare
(X) Regolamento Expert	⊕ Scudo che può essere usato con un'arma	ING Ingombro	— Non applicabile
(C) Regolamento Companion	➔ Arma da tiro	mo Moneta d'oro	TS Modificatore tiro salvezza
(M) Regolamento Master	★ Arma che può essere scagliata	mon unità di misura dell'ingombro	-1CA/1 Il bonus alla CA del personaggio viene applicato solo al numero di attacchi o di round indicati. In molti casi, il bonus sulla CA è limitato a una sola categoria di bersagli.
(P) Bersaglio principale	† Arma da mischia scagliata di rado	PDRN Padronanza	DV Dado vita
(S) Bersaglio secondario	⊕ Arma che può essere usata solo alla carica	BS Grado base	✓ Arma che può essere usata contro una carica
(H) Creature che attaccano con armi da mischia o da lancio	☆ Arma piccola	AB Grado abile	c/m/l Gittata corta, media, lunga
(M) Creature che attaccano con armi da tiro o naturali	○ Arma media	EX Grado esperto	§ Vedi Effetti speciali per altri dettagli
(A) Tutti i tipi di bersaglio	● Arma grande normalmente a due mani	AV Grado avanzato	
① Arma a una mano	* Nota speciale, vedi Descrizione delle armi	MS Grado master	
	ma Moneta d'argento	Nulla Irrilevante	

TABELLA DELLE ARMI

ARMI DA USARE SOLO IN MISCHIA

ARMA	PDRN	DANNI	DIFESA	EFFETTI §
MANGANELLO* (C) [P=H]	BS AB	1-2 2-4	—	Sviene § Sviene (TS-1)
⊕⊕⊕ CST: 5 mo ING: 5 mon	EX AV MS	d4 + 1 P:d4 + 3 S:d6 + 1	—	Sviene (TS-2) Sviene (TS-3)
ALABARDA* (M) [P=H]	BS AB	1d10 d10 + 2	— H:-1CA/1	Aggancia e disarma Aggancia (TS-1)
⊕⊕ CST: 7 mo ING: 150 mon	EX AV MS	d10 + 5 P:d8 + 10 S:d8 + 8 P:d6 + 15 S:6 + 12	H:-2CA/1 H:-2CA/2 H:-3CA/2	e disarma Aggancia (TS-2) + Para (1) e disarma Aggancia (TS-3) + Para (1) e disarma Aggancia (TS-4) + Para (2) e disarma
LANCIA DA CAVALIERE*✓ (M) [P=M]	BS AB	1d10 d10 + 3	— M:-2CA/1	Carica Carica
⊕⊕⊕ CST: 10 mo ING: 180 mon	EX AV MS	d10 + 7 P:d8 + 12 S:d8 + 10 P:d8 + 16 S:d6 + 12	M:-3CA/1 M:-3CA/2 M:-4CA/2	Carica Carica
PICCA*✓ (M) [P=H]	BS AB	1d10 d12 + 2	— H:-2CA/1	— Para (1)
⊕⊕ CST: 3 mo ING: 80 mon	EX AV MS	d12 + 5 P:d12 + 9 S:d10 + 8 P:d10 + 14	H:-2CA/2 H:-3CA/2 H:-3CA/3	Para (1) Para (2)
ASCIA LUNGA* (M) [P=H]	BS AB	1d10 d10 + 3	— H:-1CA/1	— Para (1)
⊕⊕ CST: 5 mo ING: 120 mon	EX AV MS	d10 + 6 P:d10 + 10 S:d10 + 8 P:8 + 16 S:d8 + 12	H:-2CA/1 H:-2CA/2 H:-3CA/2	Para (1) Para (2)
SCUDO APPUNTITO* (1 lama) (M) [P=A]	BS AB	1-2 2-4	A:-1CA/1 A:-1CA/1	2° attacco 2° attacco
⊕⊕ CST: 15 mo ING: 20 mon	EX AV MS	d4 + 1 P:d4 + 3 S:d6 + 1 P:d4 + 5 S:d6 + 2	A:-1CA/2 A:-1CA/4 A:-1CA/6	2° attacco 2° attacco

ARMA	PDRN	DANNI	DIFESA	EFFETTI §
SCUDO LAMINATO* (1-2 lame) (M) [P=A]	BS AB	d4 + 1 d6 + 1	A:-1CA A:-1CA	2° attacco + rotture
⊕⊕ CST: 65 mo ING: 70 mon	EX AV MS	2d4 + 1 P:3d4 S:2d4 + 2 P:4d4 S:3d4 + 1	A:-2CA A:-2CA A:-2CA	2° attacco + rotture 2° attacco + rotture
SCUDO LANCEROLATO*✓ (1-2 lame) (M) [P=A]	BS AB	d4 + 2 d6 + 3	A:-1CA/2 A:-1CA/2	2° attacco + rotture
⊕⊕ CST: 200 mo ING: 185 mon	EX AV MS	d6 + 4 P:d6 + 7 S:d4 + 7 P:d6 + 9 S:d4 + 9	A:-2CA/3 A:-2CA/3 A:-3CA/4	2° attacco + rotture 2° attacco + rotture
SCUDO DENTATO* (1-5 lame) (M) [P=A]	BS AB	d4 + 1 d6 + 2	A:-1CA A:-2CA	Due attacchi + rotture
⊕⊕ CST: 200 mo ING: 275 mon	EX AV MS	2d4 + 2 P:2d4 + 4 S:d6 + 5 P:2d4 + 6 S:d8 + 5	A:-2CA A:-3CA A:-3CA	Due attacchi + rotture Due attacchi + rotture
BASTONE* (M) [P=A]	BS AB	1d6 d6 + 2	— A:-1CA/2	— Para (1)
⊕⊕ CST: 5 mo ING: 40 mon	EX AV MS	d8 + 2 P:d8 + 5 S:d6 + 4 P:d8 + 7 S:d6 + 7	A:-2CA/2 A:-3CA/3 A:-4CA/4	Para (2) Para (3)
SPADA A DUE MANI* (B) [P=M]	BS AB	1d10 2d6 + 1	— —	— Stordisce + Para (1)
⊕⊕ CST: 15 mo ING: 100 mon	EX AV MS	2d8 + 2 P:3d6 + 3 S:2d8 + 3 P:3d6 + 6 S:3d6 + 2	— — —	Stordisce + Para (2) Stordisce + Para (2) Stordisce + Para (3)
FRUSTA* (C) [P=M]	BS AB	1-2 1d4	— M:-2CA/2	Cattura § Cattura (TS-1) §
⊕⊕ CST: 10 mo/3 m ING: 100 mon/3 m	EX AV MS	d4 + 1 P:d4 + 3 S:3-5 P:d4 + 5 S:4-6	M:-3CA/3 M:-4CA/3 M:-4CA/4	Cattura (TS-1) § Cattura (TS-3) § Cattura (TS-4) §

ARMI DA MISCHIA SCAGLIATE RARAMENTE

ARMA	PDRN	GITTATE	DANNI	DIFESA	EFFETTI §
ASCIA DA BATTAGLIA* (B) [P=M]	BS AB	— —	1d8 d8 + 2	— M:-2CA/2	— Ritarda
⊕⊕ CST: 7 mo ING: 60 mon	EX AV MS	—/5/10 —/5/10 5/10/15	d8 + 4* P:d8 + 8 S:d8 + 6* P:d10 + 10 S:d8 + 8*	M:-3CA/2 M:-3CA/3 M:-4CA/4	Ritarda + Stordisce Ritarda + Stordisce
CLAVA (TORCIA)* (B) [P=M]	BS AB	— —	1d4 d6 + 1	— A:-1CA/2	— Para (1)
⊕⊕ CST: 3 mo ING: 50 mon	EX AV MS	—/15/25 —/15/25 10/25/40	d6 + 3* P:d6 + 5 S:d4 + 5* P:d6 + 6 S:d4 + 6*	A:-2CA/2 A:-3CA/3 A:-4CA/4	Para (1) Para (2) Para (2)
MARTELLO DA GUERRA (B) [P=H]	BS AB	— —	1d6 d6 + 2	— M:-2CA/2	— —
⊕⊕ CST: 5 mo ING: 50 mon	EX AV MS	—/10/20 —/10/20 10/20/30	d8 + 2* P:d8 + 5 S:d6 + 4* P:d8 + 7 S:d6 + 7*	M:-2CA/3 M:-4CA/3 M:-5CA/4	— — —
MAZZA (B) [P=AM]	BS AB	— —	1d6 2d4	— H:-1CA/1	— —
⊕⊕ CST: 5 mo ING: 30 mon	EX AV MS	—/10/20 —/10/20 10/20/30	2d4 + 2* 2d4 + 4* 2d4 + 6*	H:-2CA/2 H:-3CA/3 H:-4CA/3	— — —
SPADA BASTARDA* (C) [P=H]	BS AB	— —	d6 + 1 d6 + 3	— H:-1CA/1	— —
⊕⊕ CST: 15 mo ING: 80 mon	EX AV MS	— — —	d6 + 5 P:d8 + 8 S:d6 + 7 P:d8 + 10 S:d6 + 8 d8 + 1 d8 + 3	H:-2CA/2 H:-3CA/2 H:-4CA/3 H:-4CA/3	Para (1) Para (1) Para (2)
SPADA BASTARDA* (C) [P=H]	BS AB	— —	d8 + 1 d8 + 3	— —	— Para (1)
⊕⊕ CST: 15 mo ING: 80 mon	EX AV MS	—/—/5 —/—/5 —/5/10	d8 + 5* P:d10 + 8 S:d8 + 7* P:d12 + 10 S:d10 + 8*	H:-1CA/1 H:-2CA/2 H:-3CA/2	Para (1) Para (2) Para (3)
SPADA NORMALE (B) [P=H]	BS AB	— —	1d8 1d12	— H:-2CA/1	— Para (1)
⊕⊕ CST: 10 mo ING: 60 mon	EX AV MS	—/5/10 —/5/10 5/10/15	2d8* P:2d8 + 4 S:2d6 + 4* P:2d6 + 8 S:2d4 + 8*	H:-2CA/2 H:-3CA/3 H:-4CA/3	Disarma Disarma (TS+1) Disarma (TS+2) Disarma (TS+3) Disarma (TS+4)
SPADINO (B) [P=H]	BS AB	— —	1d6 d6 + 2	— H:-1CA/1	— Para (1)
⊕⊕ CST: 7 mo ING: 30 mon	EX AV MS	—/10/20 —/10/20 10/20/30	d6 + 4* P:d6 + 7 S:d4 + 7* P:2d6 + 9 S:d4 + 9*	H:-2CA/2 H:-2CA/3 H:-3CA/4	Disarma (TS+1) Disarma (TS+2) Disarma (TS+4) Disarma (TS+6)

EFFETTI SPECIALI

Livello o DV della vittima	Bonus sui Tiri Salvezza	Risultati per i Tiri Salvezza falliti			MANGANELLO	
		CERBOTTANA	RETE	Base/Abile	Esperto/Avanzato	Master
Fino a 1	Nessuno	Morte	Cattura	Sviene	Sviene	Sviene
1+1 a 3	+1	75% PF + Paralisi	Cattura	Svienè	Sviene	Sviene
3+1 a 6	+2	50% PF + Paralisi	Rallenta	Stordisce	Sviene	Sviene
6+1 a 9	+3	50% PF	Rallenta	Stordisce	Stordisce	Sviene
9+1 a 12	+4	25% PF	Ritarda	Ritarda	Stordisce	Stordisce
12+1 a 16	+5	25% PF	Ritarda	Ritarda	Ritarda	Stordisce
16+1 o più	+5	10% PF	Ritarda	Ritarda	Ritarda	Ritarda

Tiri Salvezza necessari: Veleno Raggio della morte Raggio della morte

Livello o DV della vittima	Bonus sui Tiri Salvezza	Risultati per i Tiri Salvezza falliti		
		BOLAS O FIONDA	Base/Abile	Esperto/Avanzato
Fino a 1	Nessuno	Cattura	Cattura	Cattura
1+1 a 3	+1	Cattura	Cattura	Cattura
3+1 a 6	+2	Rallenta	Cattura	Cattura
6+1 a 9	+3	Rallenta	Rallenta	Cattura
9+1 a 12	+4	Ritarda	Rallenta	Rallenta
12+1 a 16	+5	Ritarda	Ritarda	Rallenta
16+1 o più	+5	Rallenta	Rallenta	Rallenta

Tiri Salvezza necessari: Raggio della morte

Rotture: ogni volta che un personaggio tira il numero esatto per colpire, ci sono delle probabilità che una delle lame dell'arma da scudo si rompa. Tirate 1d10; se ottenete un numero da 1 a 5, una lama si spezza.

Carica: se il personaggio carica per 20 o più metri e colpisce il bersaglio, la vittima subisce un danno doppio.

Morte: la vittima scende a 0 PF.

Para: oltre ad attaccare, un PG che usa un'arma che consente una parata può cercare di bloccare il numero indicato di attacchi subiti in un round anche derivati da armi da lancio. Per bloccare ogni attacco, il PG deve fare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte.

Ritarda: la vittima deve effettuare un tiro salvezza per non perdere l'iniziativa nel round successivo. Se non viene specificato un tiro salvezza, effettuatelo contro la paralisi.

Disarma: il personaggio può cercare di disarmare un avversario invece di svolgere un attacco normale. L'attaccante deve tirare per colpire il bersaglio. La vittima può salvarsi tirando un numero minore o uguale alla sua Destrezza con 1d20. Se l'attaccante è un guerriero già in grado di disarmare, la vittima subisce una penalità di -5 sul tiro salvezza. La Destrezza per i PNG e i mostri dovrebbe essere determinata dal DM o considerata uguale a 11. Per ogni grado di padronanza superiore al base da parte dell'attaccante, la vittima subisce una penalità di -1 sui tiri salvezza.

Danno doppio: su un tiro di dado non modificato che genera uno dei numeri indicati, l'arma infligge un danno doppio.

Cattura: la vittima catturata non può attaccare, lanciare incantesimi o spostarsi, ma può

effettuare ad ogni round un Tiro Salvezza contro il raggio della morte per scappare.

Aggancia: invece di effettuare un attacco normale, chi usa quest'arma può cercare di agganciare un nemico. L'attaccante deve tirare per colpire. Ciò causa un danno minimo, ma la vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro la paralisi per evitare di cadere. Se cade, chi attacca guadagna un bonus di +4 sui tiri per colpire; la vittima subisce una penalità di -4 su tutti i TS e una penalità di -2 sui tiri per colpire. Serve un round per rialzarsi.

Fuoco: il fuoco ha un numero di probabilità di bruciare qualunque cosa infiammabile pari al 5% per punto di danno causato in ogni round. Se un oggetto prende fuoco, brucia per 1-6 round causando 1-4 ferite ogni round.

Sviene: la vittima cade a terra priva di conoscenza per 1d100 round.

Paralisi: ci sono due forme di paralisi. Il primo tipo blocca una creatura in un luogo per 1-6 turni. Una creatura paralizzata è cosciente e consapevole di ciò che sta accadendo, ma non può muoversi, attaccare, parlare o lanciare incantesimi. Il secondo tipo di paralisi è causato da un tentativo fallito di strangolamento che lascia la vittima troppo debole per muoversi per 2-12 round. Gli attacchi contro una creatura paralizzata riescono automaticamente. L'effetto della paralisi può essere annullato da qualunque incantesimo di cura.

Veleno: vedi il diagramma per gli effetti.

Secondo attacco: un PG può effettuare un secondo attacco con un'arma da scudo mentre attacca con un'altra arma a una mano.

Conficca: se un nemico sta caricando, il PG può usare l'arma contro la carica. Se

colpisce, l'arma infligge un danno doppio.

Rallenta: la vittima viene rallentata, si muove e attacca a metà della velocità normale e non può lanciare incantesimi.

Infilza: chi usa quest'arma può decidere di infilzare un nemico invece di attaccarlo ripetutamente, sempre che questo non abbia più DV di quelli indicati. Il numero massimo possibile di DV per questo attacco è 9. Quando l'arma colpisce, resta infilzata nella creatura e non può essere rimossa per 5-8 (d4+4) round. La vittima subisce 1-6 punti di danno finché l'arma non viene rimossa.

Strangola: se l'attaccante tira senza modificatori uno dei numeri indicati, la vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte per non rimanere subito paralizzata e morire in 3-8 (d6+2) round (a meno che non venga salvata). Se la vittima sfugge la presa, rimane paralizzata per 2-12 round.

Stordisce: se la vittima ha la stessa dimensione dell'attaccante o è più piccola, resta stordita se fallisce un Tiro Salvezza contro il raggio della morte. Una creatura stordita si sposta ad un terzo della velocità e non può attaccare o lanciare incantesimi; subisce una penalità di +2 sulla CA e una penalità di -2 su tutti i tiri salvezza. Si può fare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte ad ogni round per recuperare. Con le armi da tiro, questo effetto si verifica solo a distanze specificate.

Inesperto: se un PG è inesperto con un'arma, attacca al livello base, ma infligge solo metà danno. Tutte le armi da tiro hanno una penalità di -1 su tutti i tiri per colpire.

% PF: la vittima perde questa percentuale dei suoi Punti ferita originali.

Catapulta (figura 1)

Una catapulta è costituita da un enorme cucchiaio di legno montato su una struttura. L'estremità inferiore è fissata con corde intrecciate, in modo che la tensione sulle corde lo tenga in posizione verticale. Quando il cucchiaio viene tirato giù, le corde diventano più tese. Il cucchiaio viene bloccato in questa posizione, caricato con un colpo e rilasciato; scatta quindi rapidamente verso l'alto finché colpisce una traversa orizzontale che lo blocca immediatamente. Il colpo continua la sua corsa, seguendo una traiettoria ad arco. La gittata varia in base alla tensione delle corde. Un artigiere addestrato conosce la tensione appropriata per le gittate possibili.

Ci sono due tipi di catapulte comuni: leggere e pesanti. Entrambe possono essere montate su un carrello con ruote per il traino.

Catapulta leggera: questa catapulta è stata introdotta nel *regolamento Expert*. Queste regole d'artiglieria sostituiscono quelle precedenti. Se una fortezza si trova vicino a un porto o un lago, oppure lungo una costa, è possibile usare delle catapulte montate sulle navi insieme a quelle presenti a terra.

Catapulta pesante: quest'arma è praticamente identica alla catapulta leggera, ma può sparare proiettili più pesanti e copre una distanza maggiore.

Trabocco (figura 2)

Per certi versi simile alla catapulta, quest'arma è costituita da una pesante barra di legno con una fionda a un'estremità, montata su una struttura in legno. Invece di usare delle corde in tensione per sparare i proiettili, la barra è montata su un perno in modo che parte della barra sia diretta verso il bersaglio. Un grosso cesto (o una rete) pende da questa estremità e viene riempito con dei pesi. Le corde sono usate per abbassare il braccio lungo della fionda e tenerlo per il caricamento.

Una volta rilasciato, i pesi fanno scendere il braccio corto, mentre quello lungo scatta rapidamente verso l'alto. La fionda rallenta naturalmente quando i pesi raggiungono il fondo; a questo punto, i proiettili partono in volo con una traiettoria alta arcuata. La gittata è determinata dalla quantità di pesi nel cesto e dall'esatta posizione del cesto sul braccio corto della barra.

Tiro diretto

Un'arma da tiro diretto è un'arma che tira direttamente sul bersaglio ad alta velocità, invece di lanciare indirettamente un colpo a velocità relativamente bassa. Gli archi, le balestre e le fionde sono armi di questo tipo. Una grossa arma da tiro diretto, la balista

(figura 3), viene comunemente usata nelle guerre d'assedio.

Una balista è molto simile a una normale balestra; è molto più grossa (spesso lunga da 1,5 a 3 metri) ed è montata su una piattaforma o su un carrello con ruote. In questa sede, viene descritta solo la forma più grande di balista (con ruote), usata per l'assedio; forme più piccole sono possibili, con una gittata e un danno proporzionalmente inferiori.

Le munizioni usate con la balista assomigliano a una lancia con una punta più grande. È praticamente inutile contro le costruzioni, ma può danneggiare l'equipaggiamento. È progettata, come la balestra, come arma da usare contro le creature.

I tiri per colpire per una balista sono trattati come se il dispositivo fosse un guerriero di livello uguale al suo numero di truppe. Non sono necessari specialisti per usare una balista, benché sia richiesto un certo addestramento.

Armi da breccia

Un'arma da breccia è un dispositivo usato per creare un buco (breccia) in un muro o in altre costruzioni. Ciò può essere ottenuto con due metodi: colpendo fino a quando il muro cede, o scavando un buco nel muro. Le armi usate per questi metodi sono, rispettivamente, l'ariete e la trivella.

Le armi da breccia possono essere usate solo negli assalti ed esclusivamente dagli attaccanti. Non sono richiesti specialisti e neppure l'addestramento delle truppe.

Le armi da breccia resistono al fuoco, subendo metà danno in tutti i momenti (quando attaccate dal fuoco e quando bruciano).

Ariete (figura 4)

Un ariete è un grosso tronco pesante con un'estremità generalmente metallica. Questa estremità viene ripetutamente sbattuta contro un bersaglio (come una porta), usando la forza bruta per causare danni.

Per correre con un ariete contro un bersaglio è richiesto un uomo per ogni 30 cm di lunghezza, anche se un ariete può essere trasportato da meno uomini. L'ariete viene spesso legato saldamente a una torretta (vedi equipaggiamento vario), in modo da poter essere facilmente trasportato e scagliato contro il bersaglio. Quando un ariete viene usato in questo modo, è richiesto un solo uomo per ogni 60 cm di lunghezza del tronco.

Trivella (figura 5)

Per certi versi, una trivella è simile a un ariete sospeso, essendo un tronco lungo e pesante appeso a delle catene. La punta di metallo è simile a un cavatappi. A differenza

dell'ariete, è infilato in anelli di metallo bloccati alla struttura con delle catene, in modo che possa ruotare liberamente. Delle corde sono attorcigliate intorno al tronco e vengono tirate alternativamente da ciascun lato da due gruppi di quattro uomini ciascuno. Sono richiesti due uomini addizionali per tenere la trivella ferma contro il bersaglio.

Equipaggiamento vario di assedio

I due tipi principali di equipaggiamento vario di assedio sono quello usato solo per l'assalto e quello usato sia per l'assalto che per le incursioni. L'equipaggiamento vario è utile solo agli attaccanti, non ai difensori.

Equipaggiamento d'assalto

Torretta (figura 6)

Una torretta è una scala protetta. La torretta standard è costituita da una struttura su ruote alta 9 metri, fatta di legno con pareti sottili. Le pareti sono coperte da pelli animali bagnate per ridurre i danni provocati dal fuoco. La parte interna della struttura contiene una scala. Una o due porte conducono alla base della struttura. Un ponte levatoio nella parte superiore della torretta viene controllato dall'interno. Un'ultima serie di gradini conduce al tetto della torretta, con l'accesso protetto da una botola bloccata dall'interno.

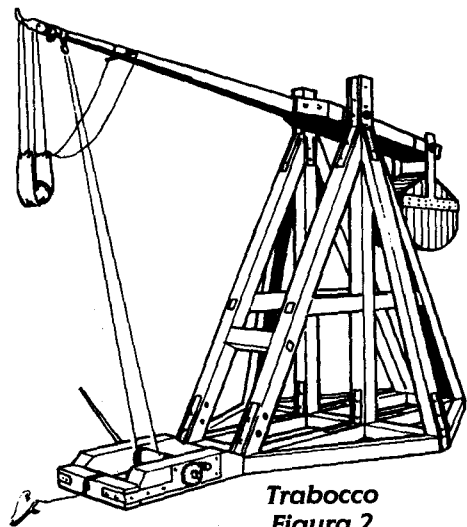
La torretta viene spinta contro un muro e le truppe entrano dalla porta e salgono la scala. Una volta saliti, abbassano il ponte levatoio per poter accedere alla parte superiore del muro e attaccano in mischia. Alcune truppe possono rimanere in cima alla torretta, usando armi da tiro contro gli avversari sulle mura.

Se una torretta viene attaccata con il fuoco, subisce il primo danno completo, ma ha la metà delle probabilità originali di incendiarsi.

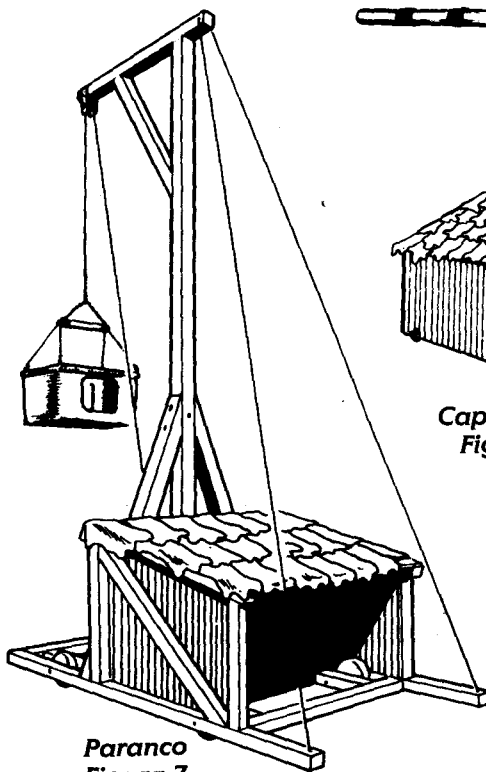
Paranco (figura 7)

Un paranco è un dispositivo per sollevare un esiguo numero di truppe da portare in cima a un muro. Consiste di una struttura leggera, simile a quella della torretta, con una lunga trave che si estende dalla cima e una puleggia sulla trave. Un grosso cesto in grado di contenere fino a quattro uomini viene sollevato dalle corde mediante la puleggia. La velocità di salita varia in base al numero di persone che fanno funzionare il paranco e dal numero di truppe presente nel cesto.

Un paranco viene solitamente usato per portare truppe ben equipaggiate in cima a un muro (in grado di sopportare alcuni proiettili prima di ingaggiare un combattimento in mischia).



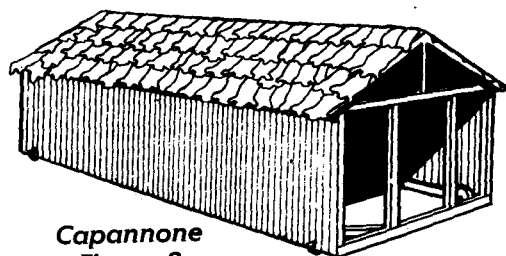
Trabocco
Figura 2



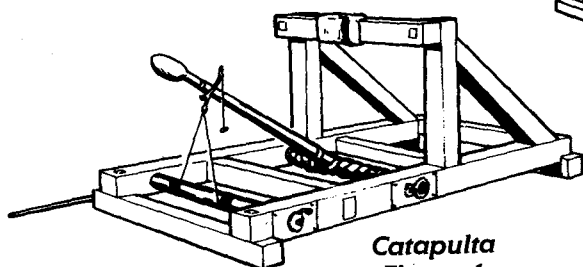
Paranco
Figura 7



Ariete
Figura 4



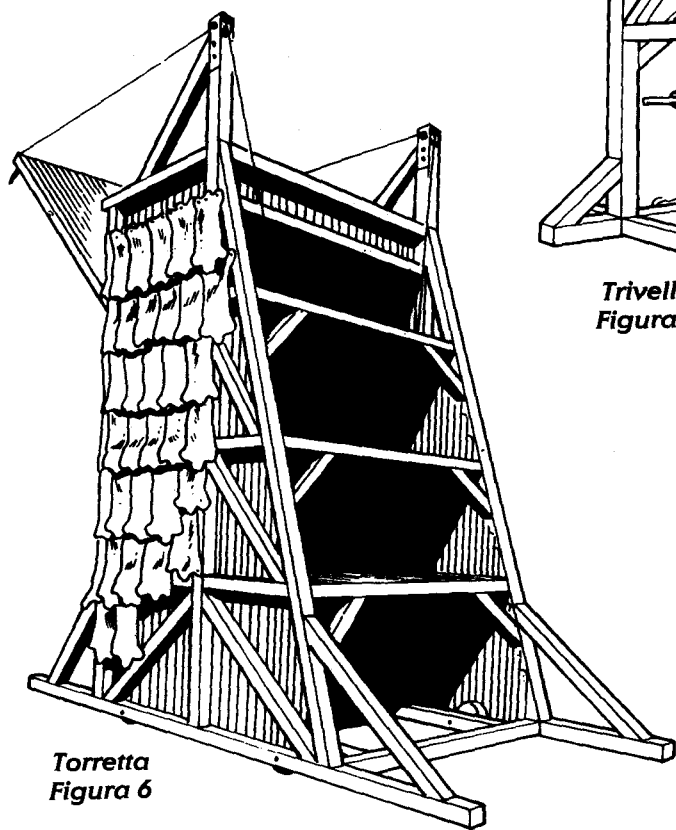
Capannone
Figura 8



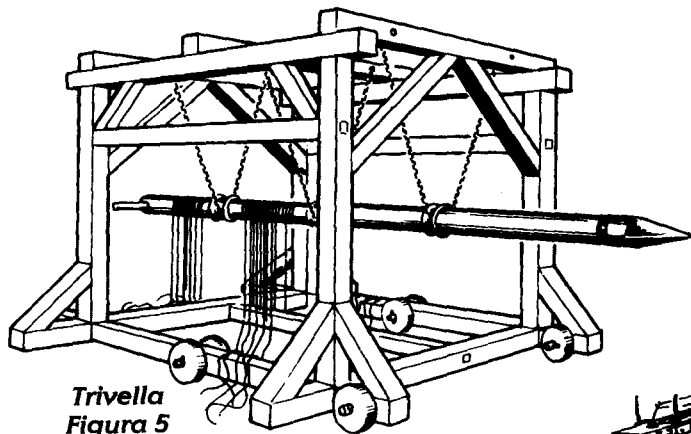
Catapulta
Figura 1



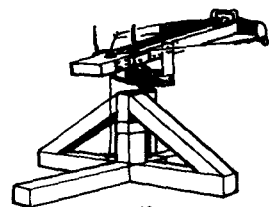
Barriera mobile
Figura 9a



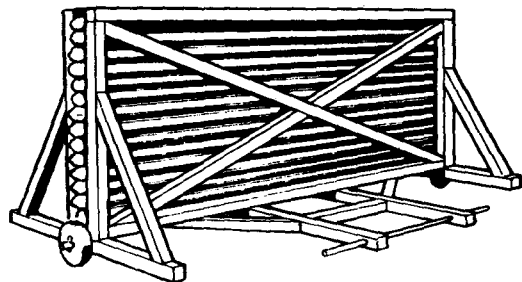
Torretta
Figura 6



Trivella
Figura 5



Balista
Figura 3



Barriera pesante
Figura 9b

Scala

La scala d'assedio è una versione più grande e massiccia di una scala normale. È molto più efficace quando viene usata di sorpresa o contro difensori già occupati contro attaccanti che usano una torretta o un paranco. Usata da sola, la scala viene facilmente rotta o fatta cadere dai difensori.

Per far cadere una scala, moltiplicate il numero di difensori (fino a quattro) coinvolti nell'azione per quattro. Questo è il tiro salvezza che l'attaccante deve effettuare ogni round per evitare che la scala cada.

Altro equipaggiamento

I tre dispositivi sottoriportati, capannone, barriera mobile e barriera pesante, sono resistenti al fuoco. Ognuno subisce metà del danno normale in qualunque momento (quando attaccati dal fuoco e quando bruciano).

Capannone (figura 8)

Questo dispositivo protettivo è costituito da un edificio in legno con una struttura leggera. I muri ci sono solo su due estremità. Il soffitto è normalmente coperto da pelli animali bagnate per ridurre al minimo i danni del fuoco. Il capannone standard è lungo 6 metri, largo 3 e alto 3. Può contenere 20 uomini e fornisce un bonus di -12 sulla CA a tutti quelli che entrano.

Un capannone viene spesso usato insieme a un ariete o a una trivella, che viene appesa con delle catene al soffitto del capannone prima di avanzare contro il nemico.

Barriera mobile (figura 9a)

Una barriera mobile è costruita in legno ed è dotata di ruote per facilitare lo spostamento. La barriera mobile standard è lunga 2,5 metri e alta 1 metro e può proteggere fino a 5 uomini. Chi si trova dietro la barriera guadagna un bonus di -4 sulla CA.

Le barriere mobili vengono spesso usate dalle truppe che spingono una torretta verso un muro e da coloro che fanno funzionare un paranco. Questa barriera è anche utile alle truppe che fanno incursioni.

Barriera pesante (figura 9b)

Una barriera pesante è costruita con legno massiccio e può essere spostata con difficoltà. Ogni sezione della barriera è lunga 2,5 metri e alta 1,5 m. Chi si trova dietro la barriera guadagna un bonus di -8 sulla CA.

Le barriere pesanti vengono usate durante le incursioni nei pressi di una fortificazione.

Danni alle strutture

I danni segnalati per le creature, le armi d'assedio e gli effetti magici si riferiscono ad

attacchi contro delle creature. Le armi d'assedio e gli edifici, tuttavia, sono più resistenti al danno. Per determinare il danno causato da un attacco a una struttura, dovete usare le formule riportate più avanti. Le categorie dei bersagli sono definite nel modo seguente:

Creatura include tutti i mostri viventi e non morti, nonché i personaggi. Usate i danni normali.

Struttura in legno include tutto l'equipaggiamento d'assalto, le navi in legno e le parti di legno delle costruzioni in pietra.

Costruzione in pietra include i muri, gli edifici e altre strutture fatte principalmente in pietra; include inoltre ripari naturali come scogliere o collinette.

L'equipaggiamento e le strutture non dispongono di un tiro salvezza contro gli attacchi speciali.

Attacchi delle creature

Qualunque creatura può attaccare un bersaglio in legno, ma esso subisce solo metà danno da un attacco fisico. Se la creatura può mangiare il legno, viene inflitto un danno completo.

Solo le creature uguali o più grosse di un orco possono infliggere danni a costruzioni di pietra con un attacco fisico. Alcune costruzioni subiscono 1 solo punto danno per ogni 5 punti inflitti, arrotondati per eccesso. Se la creatura può scavare nella pietra, viene inflitto un danno completo. Qualsiasi creatura che non può scavare nella pietra e non ha un'arma subisce 1-6 punti danno per ogni attacco.

Gli attacchi con proiettili contro strutture in legno e pietra sono efficaci solo quando vengono scagliati con un'arma d'assedio o tirati da creature grandi almeno quanto un orco.

Attacchi speciali

Gli attacchi speciali includono le abilità naturali delle creature, gli incantesimi e gli effetti magici. Gli attacchi speciali che possono causare danni fisici funzionano nel modo seguente:

Contro strutture in legno:

- Viene causato normalmente metà danno.
- Se l'attacco è un incantesimo e non viene fornita alcuna indicazione sui danni (come *Disintegrazione*), infligge 5 punti per livello dell'incantesimo.

Contro costruzioni in pietra:

- Infligge 1 punto per dado a sei facce di danno oppure, se l'attacco non usa d6, infligge 1 punto per 5 punti di danno massimo possibile, arrotondato per eccesso.
- Se l'attacco è un incantesimo e non viene fornito alcun danno, infligge 2 punti per livello dell'incantesimo.

Altri effetti speciali sono definiti di seguito.

Acido: questo attacco infligge un danno completo al legno, ma solo un normale danno di struttura alla pietra.

Sfera nera: trattate questo mostro come un incantesimo *disintegrazione*.

Costruiti: questi mostri danneggiano le costruzioni normali, ma non subiscono danni quando attaccano le strutture in pietra.

Morte volante: vedi sciame di insetti.

Cristallizzare: questo attacco indebolisce sia le strutture in legno che quelle in pietra. Tutti gli attacchi fisici successivi contro il punto indebolito infliggono il doppio del normale danno di struttura, fino a 50 punti.

Dissoluzione: questo incantesimo funziona solo contro la pietra non lavorata e non danneggia le mura di un castello. Se lanciato sullo strato roccioso sotto un muro, c'è il 10% di probabilità per incantesimo che una porzione di muro larga 3 metri crolli.

Elementale, aria: questa categoria include il genio, i servi fluttuanti e i segugi invisibili. Gli attacchi di queste creature infliggono un danno di struttura normale, ma non hanno effetto sulla pietra.

Elementale, terra: questa categoria include i krist e le orde. Gli attacchi contro il legno infliggono un danno di struttura normale, mentre gli attacchi contro la pietra infliggono il doppio del danno di struttura normale.

Elementale, fuoco: questa categoria include gli efriti e gli elioni. Gli attacchi infliggono un danno di struttura normale, ma il fuoco non può essere spento finché la creatura rimane entro 9 metri dal fuoco.

Elementale, acqua: questa categoria include le hydrax e le ondine. Gli attacchi contro il legno infliggono un danno di struttura normale, mentre quelli contro la pietra infliggono 1 punto per ogni 10 punti di danno causati, arrotondati per eccesso.

Caduta: le strutture in legno e pietra subiscono metà del normale danno di caduta.

Fuoco: le strutture in legno possono essere danneggiate dal fuoco, ma subiscono solo 1 punto per dado a 6 facce di danno o per 5 punti di massimo danno possibile (arrotondato per eccesso). Inoltre, gli oggetti in legno attaccati dal fuoco possono incendiarsi, subendo ulteriori danni. Le probabilità di prendere fuoco sono pari al 5% per punto di danno causato da ogni attacco con il fuoco. Se un oggetto si infiamma, subisce 1 punto di danno nel primo round, altri 3 punti alla fine del primo turno, 6 punti nel secondo turno e 12 punti in ogni turno successivo, fino alla distruzione. Qualunque creatura bloccata in una struttura infuocata subisce un danno pari a 1d6 per punto danno di struttura, con la stessa frequenza. Qualunque struttura infiammabile

vicino a un'altra struttura in fiamme può prendere fuoco con una probabilità del 10% ad ogni turno.

Se è disponibile dell'acqua o del terriccio e alcuni lavoratori, è possibile cercare di spegnere il fuoco. Per ogni turno di combattimento contro il fuoco, il giocatore deve tirare 1d6 ogni 10 lavoratori. Questo è il numero di punti di danno di struttura causato dal fuoco eliminato per quel turno. Se il numero è maggiore del danno causato dal fuoco in quel turno, il fuoco viene spento. Solo 10 persone possono combattere il fuoco per ogni 9 metri di lunghezza della struttura. Ogni persona subisce 1 punto di danno per punto di danno di struttura causato in quel turno.

Se il fuoco è stato causato da un colpo trattato o da un drago, è possibile eliminare solo metà del numero normale di punti.

La pietra non brucia, a differenza delle parti in legno di una costruzione in pietra (soffitti, pavimenti, porte, ecc.). Il danno del fuoco è uguale a quello causato alle strutture in legno, ma solo il 10% dei PF totali di un edificio in pietra può essere bruciato.

Inondazione: un'inondazione è una potente onda d'acqua che si abbatte contro una struttura. Il danno è soggetto alle normali riduzioni strutturali per il danno fisico. Il danno è uguale a 3-24 punti per 3 metri di altezza dell'onda. Se l'inondazione proviene da un lago, durerà 1 round per ogni 100 metri quadrati di area di superficie del lago.

Ghiaccio: questo attacco è uguale a *crystalizzare*, ma dura solo 1-6 round.

Sciame di insetti: questo attacco infligge un danno completo alle strutture in legno, ma nessun danno alle costruzioni in pietra.

Lava: la lava è come il fuoco quando attacca costruzioni in legno e in pietra, ma infligge il doppio del danno. La lava causa 1d6 punti danno per metro quadrato.

Fulmine: il fulmine viene trattato come attacco fisico contro il legno e la pietra, con il 5% di probabilità di appiccare il fuoco per ogni 2 punti di danno.

Armi magiche: quando si usa un'arma magica, i bonus magici devono essere aggiunti solo dopo aver effettuato le riduzioni segnala-

te per le strutture fisiche.

Passa pareti: questo incantesimo non ha effetto contro il legno, ma genera una breccia in una struttura di pietra.

Gas velenoso: nessun effetto.

Metamorfosi di un oggetto: c'è il 10% di probabilità che questo incantesimo non abbia effetto quando viene lanciato su strutture di legno o di pietra. La metamorfosi può creare una breccia in un muro di pietra.

Inversione della gravità: qualunque cosa sollevata da questo incantesimo subisce un danno pari a una caduta da 6 metri. Tuttavia, le cose legate o bloccate al terreno non subiscono l'effetto.

Restringimento: il verme notturno può ridurre delle cose con un peso massimo di 50.000 mon. C'è il 10% di probabilità che l'abilità non abbia effetto sulle strutture di legno o pietra. Se colpita, la struttura si riduce a un sesto della sua dimensione, come pure la sua efficacia.

Smuovi legno: questo incantesimo non infligge danni, ma sposta gli oggetti di legno al limite del suo raggio d'azione, sempre che non siano bloccati al terreno.

Torci legno: non ha effetto sull'equipaggiamento d'assedio in legno.

Ragnatela: se usato sulle armi d'assedio, questo incantesimo le rende inutilizzabili per tutta la sua durata.

Chivistello magico: questo incantesimo rende inutilizzabile un'arma d'assedio per tutta la sua durata.

Difese speciali:

Alcuni incantesimi possono essere lanciati su strutture di legno e di pietra. In tutti i casi si applicano gli effetti normali. Inoltre, si possono usare muri magici, *ragnatele* o vegetali per chiudere temporaneamente una breccia in un muro.

PNG specialisti d'assedio

I PNG seguenti sono necessari per qualunque operazione coinvolta nell'uso dell'equipaggiamento d'assedio.

Artigliere (250 mo/livello/mese)

Un artigliere è un PNG addestrato ed esperto nell'artiglieria d'assedio (catapulte o trabocchi). È richiesto un artigliere per ogni pezzo di artiglieria d'assedio. Gli artiglieri hanno livelli di esperienza, proprio come le classi di personaggi. Gli artiglieri di primo livello (250 mo/mese) sono abbastanza comuni, mentre quelli di secondo livello (500 mo/mese) sono rari. Il loro livello aumenta con la stessa velocità dei guerrieri, anche se gli artiglieri guadagnano 50-100 PX per giornata di bombardamento. Essi non possono ottenere PX in nessun altro modo.

Calcolo dei colpi: il numero approssimativo di colpi per settimana in un assedio varia in base all'equipaggio, alla dimensione dell'artiglieria e alle munizioni disponibili. La formula seguente può essere usata per una buona approssimazione. Moltiplicate la frequenza di attacco (come una frazione: colpi/round) per 10.000. Il risultato sarà il numero di colpi per settimana. Ad esempio, una catapulta leggera con equipaggio completo spara una volta ogni cinque round; quindi, la sua frequenza di attacco è di 1/5 e il numero di colpi per settimana è 2.000. Ciò presuppone un uso di 9 ore al giorno a metà della frequenza massima di attacco.

Ingegnere d'assedio (1.000 mo/mese)

Un ingegnere d'assedio progetta l'equipaggiamento d'assedio e assiste il comandante nell'uso. È necessario assumere un ingegnere se viene usato un qualunque equipaggiamento d'assedio speciale (senza includere la scala o la barriera pesante). È richiesto un ingegnere per ogni 5 pezzi di grande equipaggiamento usato. L'equipaggiamento grande include tutte le barriere, le torrette e i paranchi, ma non l'artiglieria.

Gli ingegneri possono dirigere le truppe usate come minatori. È richiesto un ingegnere per scavo. In un giorno, un minatore può scavare mezzo metro cubo di roccia dura, 1 metro cubo di roccia morbida e 1,5 metri cubi di terra compressa. Durante uno scavo possono partecipare al massimo 10 minatori.

Abbreviazioni

Costo Valore in mo per lunghezza o altezza (in metri)
Dim. Fornita sempre come altezza x larghezza x lunghezza. Questa è una dimensione standard; equipaggiamento più grande o più piccolo può essere fatto usando una frazione dell'altezza per determinare la differenza di costo.

Ing Ingombro. Il primo numero si riferisce agli oggetti trasportati, il secondo agli oggetti con ruote e traino.
A Assalto
CA Classe dell'armatura
CA+ Bonus della Classe dell'armatura guadagnato dalle truppe protette dall'oggetto
I Incursioni

PF Punti ferita dell'equipaggiamento
Eq Numero in un equipaggio completo
Gittata Breve (+1), media e lunga (-1). Viene anche fornita la distanza minima a cui possono tirare certe armi.
Ferite Danni inflitti alle creature.
Attacco Velocità a cui possono tirare le armi, fornita come tiri per round.
VB+ Bonus VB da usare con il regolamento di guerra.

EQUIPAGGIAMENTO DI ASSEDIO

ARMI D'ASSEDIO

TIPO	COSTO	ING	CA	PF	EQ	GITTATA	FERITE	ATTACCO	VB+	COSTO/SETT.
										MUNIZIONI
Balista	75mo	6.000mon†	4	9	4	100/200/300	d10+6	1/2	+2	2.000
Catapulta leggera	150mo	12.000mon†	4	18	6	200/250/300 (Min:150)	d8+8	1/5	+4	4.000
Catapulta pesante	250mo	18.000mon†	0	27	8	250/325/400 (Min:175)	d10+10	1/6	+8	6.000
Trabocco	400mo	24.000mon†	0	36	12	250/400/500 (Min:100)	d12+13	1/6	+12	8.000
Trivella	150mo	3.000mon	-4	50	10	—	d6+14	1/2	+4	—
Ariete (3 m)	100mo	3.000mon	-4	50	10	—	d6+8	1/2	+4	—

Queste armi richiedono almeno un quarto di equipaggio per poter essere usate. Se un equipaggio non è completo, ma è maggiore o uguale alla metà, il costo delle munizioni, il VB+ e la frequenza di attacco vengono dimezzate. Se l'equipaggio è inferiore alla metà, ma superiore a un quarto, il costo delle munizioni, il VB+ e la frequenza di attacco vengono divise per 4. Le frazioni sono sempre arrotondate per difetto.

EQUIPAGGIAMENTO D'ASSEDIO VARIO

TIPO	COSTO STANDARD	DIMENSIONE STANDARD	ING	CA	CA+	PF	REG. DI GUERRA	
							VB+	
Torretta (solo A)	750 mo	9 metri	250.000mon†	0	-8	75		+10**
Capannone (solo A)	90 mo	3x3x6 metri	8.000mon†	4	-12	40	Raddoppia i valori di trivella o ariete	
Paranco* (solo A)	45 mo	9 metri	12.000mon†	4	0	15	+4** (+2 con torretta)	
Scala (solo A)	9 mo	9 metri	900mon	4	0	3	+2** (+2 con torretta)	
Barriera mobile (A/I)	5 mo	2,5 metri	4.800mon†	0	-4	16	+2# (A) +3# (I)	
Barriera pesante (A/I)	10 mo	2,5 metri	7.200mon†	0	-8	32	+4# (A) +6# (I)	

* L'utilità del paranco dipende dall'equipaggio usato. Un uomo può essere sollevato di 3 m per round per ogni uomo dell'equipaggio. Il paranco può essere gestito al massimo da 6 uomini. Per ogni uomo addizionale sollevato (fino a un massimo di quattro), sottraete 3 m per round.

** Tutti i bonus richiedono che ci sia 1 pezzo per 1.000 uomini nella forza.

Tutti i bonus richiedono che ci sia 1 pezzo per 100 uomini nella forza

† Questo equipaggiamento può essere dotato di ruote e traino. Ingombro del traino = 1/12 dell'ingombro

FORTIFICAZIONI

TIPO	COSTO	DIMENSIONE	CA	REG. DI GUERRA	
				PF	VB+
Barbacane	37.000mo	Due torri (9x6 metri) + posto di guardia e ponte levatoio	-4(6)	700	+14
Merlo	500mo	Parapetto merlato (lungo 30 metri)	-4(6)	50	+1
Edificio, legno	1.500mo	Due piani (36 m di mura, porte, scale, pavimenti e soffitto)	-4(6)	40	+2
Edificio, pietra	3.000mo	Due piani (36 m di mura, porte, scale e soffitto in legno)	-4(6)	60	+6
Porta, ferro o pietra	100mo	Rinforzata e sbarrata (2x1,5 metri)	-10(2)	35	—
Ponte levatoio	250mo	Legno rinforzato (3x6 metri)	-4(8)	50	—
Cancello, legno	1.000mo	Rinforzato e sbarrato (3x6 metri)	-8(2)	100	—
Posto di guardia	6.500mo	Pietra (6x6x9 metri) include cancello e saracinesca	-4(6)	550*	+11
Fortezza quadrata	75.000mo	Pietra (24x18x18 metri)	-4(6)	2.500	+50
Fossato	400mo	terra (3x6x30 metri)	—	—	+16
		doppia se riempita con acqua o fango	—	—	+32
Torre, bastione	9.000mo	Pietra (9x9 metri)	-4(6)	300	+6
Torre rotonda I	30.000mo	Torre larga, pietra (9x9 metri)	-4(6)	350	+7
Torre rotonda II	15.000mo	Torre più stretta, pietra (9x6 metri)	-4(6)	250	+5
Mura, castello	5.000mo	Pietra (6x1,5x30 metri) con merlo e scale (VB+ = +1/per sezione di 3 metri)	-4(6)	500	+10
(Breccia nel muro)	—	(L'attaccante guadagna +1VB/breccia di 3 metri)			
Mura, legno	1.000mo	Palizzata in legno (6x1,5x30 metri) con scale e camminamenti (VB+ = +1 per sezione di 6 metri)	-4(6)	300	+5
Finestra	10mo	Aperta o sbarrata (1x0,3 metri)	-12(0)	—	—

* Questi Punti Ferita possono essere suddivisi nei componenti di questa fortificazione.

Espansione del regolamento di guerra per gli assalti contro le fortificazioni

Prima di iniziare, ogni giocatore dovrebbe disporre di informazioni dettagliate sui seguenti argomenti:

- Il regolamento di guerra (regolamento Companion pagine 12-17).
- Le truppe coinvolte inclusi i leader, l'equipaggiamento normale e altri dettagli richiesti dal regolamento di guerra).
- La fortificazione dei difensori (inclusi lo spessore e la lunghezza delle mura, l'altezza di altre costruzioni, eccetera).
- L'equipaggiamento d'assalto usato da entrambe le forze e il numero di uomini che gestisce ogni dispositivo.
- L'esatto costo mensile delle truppe di mercenari arruolati per il combattimento.
- I livelli di tutti i chierici presenti nelle fazioni.
- Il numero di razioni disponibili (vedi Nutrizione, più avanti).

Opzioni disponibili

Opzioni d'assedio dell'attaccante

1. **Ritirata:** la forza attaccante lascia completamente la battaglia. Non si verifica nessun ulteriore combattimento.
2. **Bombardamento:** gli attaccanti mantengono una posizione lontana dalla fortificazione, ma nel raggio d'azione della più piccola artiglieria usata. Le uniche forme di attacco possibile sono l'artiglieria e la balista.
3. **IncurSIONI:** gli attaccanti si accampano vicino alla fortificazione. Si possono usare alcuni dispositivi d'assalto, ma non tutti (vedi Preparazione dell'assedio).
4. **Assalto:** gli attaccanti usano tutto l'equipaggiamento d'assedio disponibile e attaccano in forza, cercando di penetrare nella fortificazione. La forza attaccante guadagna un bonus di +5% (non solo +5) sul VB, ma le perdite dei difensori vengono diminuite del 5% (effetti identici alle tattiche standard). Il turno di combattimento viene svolto normalmente.

Opzioni d'assedio del difensore

Il difensore può decidere in qualunque momento di uscire dalla fortezza per effettuare un assalto. Se esiste una via di fuga, i difensori possono decidere di ritirarsi. Se rimangono dentro la fortezza, possono effettuare incursioni, ma non bombardare.

Se i difensori effettuano un assalto, perdono tutti i bonus della fortificazione, ma possono scegliere il momento dell'attacco (giorno

o notte) e guadagnano un bonus di +10% (non solo +10) sul VB (arrotondato per eccesso) per la sorpresa. Il combattimento procede quindi normalmente, usando la Tabella dei risultati di combattimento (senza applicare le modifiche d'assedio). Vengono usate le modifiche standard per le tattiche normali, ma l'attaccante può scegliere una nuova tattica e non è limitato dalla tattica correntemente in uso (il numero dei difensori non viene più moltiplicato per 4).

Se la fortezza ha un'uscita segreta (possibilmente sottoterra), i difensori possono fuggire inosservati. Se viene lasciato il 10% della fazione dei difensori per mantenere una situazione apparente di forza, la fuga della forza principale può restare inosservata per un certo tempo, a seconda della tattica corrente dell'attaccante. Se gli attaccanti effettuano incursioni, la fuga diventa evidente tre o quattro ore dopo l'alba. Se gli attaccanti bombardano, la fuga non viene notata. Se gli attaccanti assaltano, la fuga viene scoperta dopo un turno di assedio. La forza più piccola dei difensori, tuttavia, può essere rilevata dalle squadre speciali (vedi sotto).

Se la fortezza non è circondata, i difensori possono fuggire in modo normale. Se ciò avviene visibilmente e durante il giorno, gli attaccanti diventano subito consapevoli della situazione e possono attaccare in accordo con il regolamento di guerra standard. Se la fuga avviene di notte o in condizioni di invisibilità, i difensori possono allontanarsi di un'unità completa.

Se i difensori scappano, gli attaccanti possono inseguirli, occupare la fortezza o entrambe le cose (dividendo la forza). L'artiglieria non può essere spostata abbastanza rapidamente per inseguire una forza in fuga.

Preparazione dell'assedio

1. **Determinate i costi per ogni fazione:** si devono considerare tre costi: la paga, il cibo e l'acqua (nutrimento) e le munizioni. Tutti i costi devono essere calcolati per turno d'assedio, unità di tempo pari a una settimana. Esaminate le note dettagliate per ogni argomento fornite al termine di questa sezione. Ogni giocatore deve tener nota di ognuna di queste spese (paga, razioni e munizioni) all'inizio dell'assedio.
2. **Determinate il CDB, la Classe delle truppe e il VB per ogni fazione:** ogni giocatore calcola privatamente questi dettagli, usando il regolamento di guerra standard.
3. **Annotate e confrontate i dettagli dell'assedio:** il difensore prende nota delle mura, degli edifici, del fossato e delle altre parti della fortificazione, oltre alle armi d'assedio

visibili in uso. L'attaccante annota tutto l'equipaggiamento d'assedio non nascosto (vedi Informazioni nascoste per maggiori dettagli). Gli elenchi non devono includere i valori VB. Una volta terminato, le liste vengono scambiate e i giocatori possono annotare le informazioni desiderate. A discrezione del DM, eventuali rinforzi possono arrivare successivamente in aiuto degli attaccanti o dei difensori. Il giocatore che riceve rinforzi deve fare una seconda lista e ricalcolare i costi, il CDB, la Classe delle truppe e i bonus VB.

4. **Calcolate il totale dei bonus VB:** entrambi i giocatori riprendono le loro liste e scrivono privatamente i bonus VB per ogni elemento (correggendo anche qualunque informazione falsa consentita e aggiungendo l'equipaggiamento nascosto). I bonus VB per la maggior parte delle armi d'assedio varia a seconda del numero di equipaggio. Per evitare errori, insieme ai bonus VB si dovrebbe annotare il numero esatto di equipaggio per arma.

5a. **Il difensore determina il totale del punteggio VB e dei bonus delle armi d'assedio:** il giocatore aggiunge i bonus difensivi totali al VB originale della forza per determinare il VB totale modificato (il punteggio non viene rivelato in questo momento). Bonus addizionali per le armi d'assedio variano a seconda delle tattiche usate dall'attaccante, ma possono essere calcolate nel modo seguente:

L'attaccante bombarda: aggiungete tutti i bonus per l'artiglieria (catapulte e trabocco), più metà dei bonus per le baliste.

L'attaccante effettua incursioni: aggiungere il doppio dei bonus per l'artiglieria e i bonus completi per le baliste.

L'attaccante assalta: ignorate l'artiglieria e aggiungete il doppio dei bonus per le baliste.

5b. **L'attaccante calcola i bonus VB per ogni tattica:** il giocatore calcola in privato i bonus dell'equipaggiamento d'assalto che vengono applicati a ogni tattica scelta nel modo seguente:

Bombardamento: tutti i bonus dell'artiglieria, più metà dei bonus per le baliste.

IncurSIONI: bonus per le baliste, le barriere pesanti e quelle mobili. Alcuni o tutti i bonus per l'artiglieria, se l'attaccante decide di usare l'artiglieria malgrado le possibili perdite.

Assalto: bonus per tutto l'equipaggiamento vario, più il doppio dei bonus per le baliste. I bonus per l'artiglieria possono essere applicati se l'attaccante decide di usare l'artiglieria malgrado le possibili perdite.

Svolgimento del combattimento d'assedio

1. Sottraete i costi per la settimana di battaglia: ignorate questo punto per la prima battaglia dell'assedio, ma applicatelo dal secondo tiro in avanti. Se il difensore sceglie l'incursione, il combattimento d'assedio continua, sempre che l'attaccante non si ritiri. Ogni giocatore sottrae i costi per il turno nel modo seguente:

a. **Paga:** i pagamenti alle truppe mercenarie (una paga alla settimana) vengono detratti dal denaro totale di ciascuna fazione.

b. **Nutrizione:** ogni fazione sottrae le razioni di una settimana dalle proprie scorte per tutte le truppe che non vengono nutrite dagli incantesimi dei chierici.

c. **Munizioni:** ogni fazione sottrae la quantità settimanale di munizioni dal totale di ciascuna arma d'assedio. Entrambe le fazioni possono aggiungere munizioni eventualmente raccolte.

d. **Costo dei domini:** se il mese finisce al termine di una settimana di battaglia, ogni fazione apporta le modifiche appropriate ai tesori dei loro domini, sottraendo i costi normali e aggiungendo gli introiti usuali. Tuttavia, un governante assediato non può ricevere introiti dal dominio. Se è stato designato in precedenza un governante secondario, il bilancio del dominio procede normalmente.

2. Modificate il VB per il campo di battaglia: le modifiche per il rapporto di forza, il morale, l'ambiente, le immunità e la stanchezza devono essere effettuate apertamente (ma senza rivelare il VB iniziale). Ci possono essere alcuni bonus per i terreni (vedi Terreni più avanti). Ricordate che quando calcolate il rapporto di forza, il numero di truppe in difesa di una fortificazione viene moltiplicato per 4. La stanchezza dura automaticamente per una settimana invece di 1-4 giorni.

Nelle battaglie in cui le forze sono poco equilibrate, la tabella sui rapporti di forza presenta a pagina 14 del *regolamento Companion* è inadeguata. Sostituite l'ultima riga della tabella (se 8 o più a 1 +100) con le seguenti:

se 8, 9 o 10 a 1 +100
 se 11-15 a 1 +110
 se 16-20 a 1 +120
 se 21-30 a 1 +130
 se 31-40 a 1 +140
 se 41-50 a 1 +150
 se 51-60 a 1 +160, eccetera

Terreno: nel *regolamento di guerra* a pagina 14 del *regolamento Companion*, alcuni bonus relativi al terreno si applicano solo ai difensori. Ignorate i bonus normali che seguono e

sostituiteli con quelli più dettagliati per le fortificazioni.

3. Scegliete una tattica: ogni giocatore sceglie una tattica di assedio (vedi punto 5). Le tattiche possibili sono Ritirata, Bombardamento, Incursione e Assalto. Benché siano opzionali nel *regolamento di guerra*, le tattiche sono obbligatorie nella *guerra d'assedio*. I difensori non possono bombardare.

4. Rivelate le tattiche e modificate il VB per l'equipaggiamento d'assedio: la tattica usata dall'attaccante viene rivelata per prima. Se viene usato il bombardamento, la tattica del difensore non viene svelata e viene usato solo il bonus del bombardamento. Ogni giocatore determina il bonus VB appropriato (in base alla tattica usata) e lo aggiunge al VB della forza.

5. Determinate e applicate i risultati: i dettagli di questa procedura variano a seconda della tattica dell'attaccante.

Bombardamento: l'attaccante aggiunge i bonus VB ottenuti per l'artiglieria e la balista e tira quindi d10 per determinare le perdite inflitte al difensore. Il tiro risultante viene letto come percentuale (10%, 20%, eccetera) del valore VB che eguaglia i Dadi Vita di perdite inflitte al difensore. Il difensore segue la stessa procedura, ma tira 2d10.

Ad esempio, l'attaccante ha 85 punti VB di artiglieria, mentre il difensore ne ha 40. L'attaccante tira 5, causando 42,5 DV di perdite (50%). Il difensore tira 11, causando 44 DV di perdite (110% di 40).

Incursione: ogni giocatore tira d% e aggiunge il risultato al VB della forza. Il giocatore che ottiene il totale più alto vince questo round di assedio. Sottraete il totale più basso dal più alto e fate riferimento alla Tabella degli esiti di combattimento (*regolamento Companion*, pagina 15) per determinare le perdite e la stanchezza (fino a questo punto, la procedura è identica a quella del *regolamento di guerra*). Modificate i risultati come segue:

a. Tutte le perdite sono solo 1/10 del normale (rimuovete l'ultimo zero in tutti i casi).

b. L'attaccante e il difensore ignorano i cambi di posizione; un risultato uguale a Rotta o - per la stanchezza viene trattato come S.

c. Le perdite del difensore sono la metà della percentuale finale. Se si usa l'artiglieria, calcolate le perdite come per il bombardamento.

Assalto: la procedura usata per l'assalto è identica a quella per l'incursione con le seguenti modifiche:

a. Le perdite sono la metà del normale.

b. Un risultato Rotta o - indica che il perdente sta indietreggiando. Se il difensore perde, viene spinto fuori dalla fortificazione. Se l'attaccante perde, viene spinto indietro in una posizione di bombardamento.

c. Le perdite del difensore sono la metà della percentuale finale. Se viene usata l'artiglieria, seguire la procedura del bombardamento.

Perdite

Le perdite causate dalle incursioni o dall'assalto vengono applicate normalmente. Le perdite che derivano dal bombardamento vengono determinate separatamente, come spiegato nel paragrafo Bombardamento.

Le perdite causate dall'artiglieria dell'attaccante hanno effetto su entrambe le fazioni, a seconda della tattica usata dall'attaccante:

Bombardamento	100% dif.	0% att.
Incursione	80% dif.	20% att.
Assalto	60% dif.	40% att.

Dividete i Dadi Vita totali delle perdite per la media dei Dadi Vita delle truppe di livello più basso; il risultato indica il numero reale di perdite. Come per le perdite normali, considerate una metà morta e l'altra metà ferita. Se la divisione non è pari, non arrotondate, ma considerate la frazione come ferita.

Per un maggior realismo, è possibile indicare le truppe a cui assegnare le perdite, anche se non è necessario. Nota: se si usa l'artiglieria in una battaglia in cui non ci sono fortificazioni, raddoppiate il numero delle perdite e assegnate il 100% alle truppe nemiche.

Altri dettagli

Informazioni false e nascoste

Nel punto 3 della preparazione dell'assedio, i giocatori annotano e confrontano i dettagli dell'assedio. Entrambi i giocatori possono nascondere o falsificare alcuni dettagli.

Dettagli sulla fortificazione: bisogna segnalare lo spessore e l'altezza delle mura, delle torri e delle torrette, ma un giocatore può dichiarare un'altezza o una larghezza diversa al massimo di 1,5 metri da quella reale.

Equipaggiamento visibile: l'attaccante deve rivelare il numero esatto e corretto dei pezzi di equipaggiamento d'assedio visibili usati all'inizio della battaglia. Tuttavia, equipaggiamento addizionale può essere portato successivamente o nascosto da grandi strutture. L'esistenza di armi segrete viene rivelata nel momento in cui vengono usate (quando vengono applicati i bonus).

Equipaggiamento invisibile: l'invisibilità usata da entrambe le fazioni consente di tenere nascoste le armi solo se l'avversario non dispone di un metodo per rilevare gli oggetti invisibili. Se il nemico scopre dei muli che trasportano armi d'assedio invisibili, ma non può rilevare l'invisibile, l'identificazione può non essere accurata.

Costi nella guerra d'assedio

Munizioni: durante un assedio, bisogna tenere traccia dei proiettili usati dalle catapulte, dai trabocchi e dalle baliste. Le munizioni possono essere il costo maggiore in un assedio. Prima della battaglia, ogni giocatore annota la quantità di munizioni disponibili per ogni arma d'assedio. I costi settimanali sono forniti per ogni arma nei dettagli dell'equipaggiamento. I costi dovrebbero essere annotati in modo che un'unità soddisfi la richiesta di munizioni per una settimana. Ricordate che i costi vengono detratti dal tesoro del dominio.

Nel punto 1 di ogni settimana di battaglia, entrambi i giocatori tolgono le munizioni da usare nel turno successivo (settimana), sottraendo 1 (fabbisogno di una settimana) dal totale per ogni arma d'assedio. Ogni giocatore aggiunge quindi un numero per indicare le munizioni raccolte.

Le munizioni per la balista non possono essere raccolte né riutilizzate; tutti i colpi a vuoto diventano inutilizzabili.

Le munizioni per l'artiglieria possono essere raccolte e riutilizzate da entrambe le fazioni. I dettagli variano per ogni fazione nel modo che segue.

Il difensore può raccogliere solamente una piccola quantità di munizioni spese. L'attaccante deve prima rivelare il numero totale di pezzi di artiglieria che ha sparato nella settimana precedente. Il difensore divide quel totale per 4; il risultato indica il numero di settimane di munizioni che il difensore può raccogliere.

Il difensore può anche decidere di distruggere gli edifici in pietra e utilizzare i pezzi come munizioni. Ciò può essere fatto rapidamente da pochi uomini. Ogni edificio in pietra fornisce un numero di unità (fabbisogno di una settimana) di munizioni pari al VB. Tuttavia, il bonus VB per l'edificio deve essere immediatamente sottratto dal totale originale del difensore.

L'attaccante può raccogliere una quantità maggiore di munizioni di artiglieria spese. Le munizioni possono essere raccolte solo da quelle usate nella settimana precedente. La quantità varia in base alla tattica usata nella settimana corrente:

Bombardamento: tre quarti dei colpi sparati.
 Incursione: metà dei colpi sparati.
 Assalto: un quarto dei colpi sparati.

Questi valori presumono che tutte le truppe disponibili siano impegnate nella raccolta di munizioni. Le truppe usate in questo modo non possono riposarsi a sufficienza per ridurre la stanchezza, ma non si stancano ulteriormente. Se un comandante consente alle truppe di riposarsi, la quantità di munizioni rac-

colte viene dimezzata.

Se finiscono le munizioni per un'arma da tiro, questa non fornisce più bonus VB. Se un'arma non viene usata per risparmiare munizioni, il suo bonus VB non viene contato per quella settimana.

I colpi di artiglieria possono essere usati per qualunque pezzo di artiglieria. Per la conversione, considerate 6 unità di munizioni per la catapulta leggera uguali a 5 unità di munizioni per la catapulta pesante o 4 unità di munizioni per il trabocco.

Paga: la paga per le truppe mercenarie (vedi *regolamento Expert*) viene fornita in costo per mese. Dividete la paga totale per quattro per determinare il costo settimanale.

Per essere usati per la paga, i soldi devono essere tenuti nel luogo di assedio o consegnati a intervalli regolari. I soldi devono essere in formato appropriato per pagamenti individuali; i mercenari non possono dare il resto. È possibile offrire ai mercenari grosse somme come pagamento anticipato per i loro servizi; ciò, tuttavia, incoraggia la diserzione e causa spesso una caduta nel morale (a causa del gioco d'azzardo, dei furti, eccetera).

Nutritimento: una razione standard (5 mo) nutre una persona per una settimana, ma si guasta se viene tenuta per più di una settimana. Anche una razione conservata (15 mo) nutre una persona per una settimana, ma può essere conservata per 8 settimane. Il cibo e l'acqua necessari a una persona per una settimana costituiscono una razione completa.

I chierici possono nutrire le truppe con l'incantesimo del quinto livello *Creazione del cibo*. Il diagramma che segue indica il numero di uomini nutriti da un incantesimo

Creazione del cibo (colonna Uomini per incantesimo) e il numero totale di uomini che un chierico può mantenere usando tutti gli incantesimi disponibili per questo scopo (colonna Uomini massimi). Il chierico deve fornire il cibo quotidianamente; il cibo creato dall'incantesimo può essere conservato al massimo per 24 ore.

Alcune forze non hanno chierici a sufficienza (o di livello abbastanza alto) per nutrire tutti gli uomini. Chi non riceve una razione completa inizia a stancarsi; dopo una settimana di scarso nutrimento la stanchezza aumenta, diventa seria dopo la seconda settimana e porta debolezza (perdita del 50% del VB) dopo la terza. Il morale scende di 2 punti per ogni settimana di scarso nutrimento. Le truppe rimaste completamente senza cibo disertano o si ribellano dopo 1-3 giorni di questo trattamento.

I cavalli e altri animali di dimensione simile richiedono una doppia razione normale per la sopravvivenza; se non vengono nutriti, possono scappare, attaccare il padrone o semplicemente morire (in 4-9 giorni).

I raccolti e la caccia sono quasi inutili per gli eserciti. Qualunque forza di 100 o più truppe può recuperare rapidamente tutto il cibo disponibile in un'area in un solo giorno, ottenendo però cibo per una sola settimana (o anche meno).

Nel punto 1 di ogni settimana di combattimento di assedio, entrambi i giocatori sottraggono le razioni complete da usare nella settimana successiva. Se non ci sono razioni a sufficienza, le modifiche sul morale e sulla fatica vengono applicate immediatamente. Le razioni non vengono sottratte per le truppe nutrite dai chierici.

TABELLA DI NUTRIMENTO DEI CHIERICI

Livello chierico	Uomini/ incantesimo	Uomini massimi	Livello chierico	Uomini/ incantesimo	Uomini massimi
10	36	36	24	540	2700
11	72	144	25	576	2880
12	108	216	26	612	3672
13	144	288	27	648	3888
14	180	540	28	684	4788
15	216	648	29	720	5040
16	252	1008	30	756	5292
17	288	1152	31	792	6336
18	324	1296	32	828	6624
19	360	1440	33	864	6912
20	396	1584	34	900	7200
21	432	2160	35	936	8424
22	468	2340	36	972	8748
23	504	2520			

Squadre speciali

Entrambe le fazioni possono usare squadre speciali, cioè un gruppo di specialisti con abilità eccezionali in compiti specifici. Operazioni tipiche sono il *ricoscimento* (raccolta di informazioni sul nemico), la *demolizione* (tentativo di distruggere uno o più pezzi di equipaggiamento) e il *commando* (tentativo di catturare o uccidere una o più persone importanti per il nemico).

Le squadre speciali comportano generalmente l'uso della magia. Una squadra di *ricoscimento* potrebbe includere persone in grado di volare in forma invisibile per osservare le mosse nemiche da vicino, oppure ladri capaci di muoversi in silenzio. Una squadra di *demolizione* serve normalmente per distruggere un'arma d'assedio o una torretta. Una squadra di *commando*, infine, viene spesso ingaggiata per catturare o uccidere leader o maghi nemici.

Le squadre speciali devono essere create e definite prima dell'inizio dell'assedio. La loro esistenza non deve essere rivelata al giocatore avversario. I membri di qualunque squadra speciale possono essere PG o PNG. Il *regolamento di guerra* non viene applicato.

Le squadre speciali agiscono tra le settimane di battaglia d'assedio. Le loro attività si svolgono usando le normali regole di gioco. Se il DM partecipa come giocatore nella battaglia di assedio, deve prestare molta attenzione nel mantenere separate le conoscenze del DM da quelle dei PNG. Ogni volta che sorge un dubbio, si dovrebbe decidere a favore del giocatore.

Un tipico gruppo di avventurieri potrebbe diventare una squadra speciale per un assedio. Questo è un modo ideale per condurre un normale gioco D&D usando il sistema di assedio.

I risultati della missione di una squadra speciale vengono applicati immediatamente, prima della successiva battaglia di assedio. Per esempio, le azioni di una squadra speciale che portano alla distruzione di alcune armi di assedio, possono richiedere il ricalcolo dei vari dettagli di combattimento.

Costruzione dell'equipaggiamento

L'equipaggiamento d'assedio può essere costruito sul luogo dell'assedio. Ogni pezzo di equipaggiamento deve essere creato sotto la supervisione di un ingegnere. È inoltre necessario un artigiere per qualunque arma

di artiglieria in fase di costruzione. Un ingegnere può dirigere fino a quattro costruzioni alla volta, mentre un artigiere ne può controllare solo due.

Per costruire un equipaggiamento, è necessario trasportare sul luogo dell'assedio il materiale all'uopo, il cui costo è pari al 10% di quello riportato per la costruzione ultimata.

Il legno può essere facilmente reperito sul luogo dell'assedio. Se c'è una foresta entro un raggio di 8 Km, 10 uomini possono raccogliere in un giorno legname sufficiente per costruire 5 PF di equipaggiamento. Se la distanza della foresta è tra gli 8 e i 16 Km, raddoppiate il tempo necessario, se è tra i 16 e i 24 triplicatelo e così via.

Eventuali edifici in legno nelle vicinanze costituiscono materiale da costruzione. Un muro spesso 1,5 metri può essere convertito in un PF di equipaggiamento. Gli edifici in pietra con soffitto in legno possono fornire travi utilizzabili, ma solo per 5 PF di equipaggiamento.

Una volta reperiti in materiali, qualunque persona diretta da un responsabile, ma non addestrata, può costruire 1/2 PF di equipaggiamento al giorno. Il numero massimo di operai utilizzabile è pari alla metà dei PF della costruzione ultimata. Ad esempio, se 6 uomini lavorano su una catapulta leggera opportunamente diretti costruiranno 3 PF al giorno, impiegando 6 giorni per completare una catapulta da 18 PF; non possono lavorare più di 9 uomini contemporaneamente.

Le munizioni per la balista possono essere costruite sul campo solo da un armaiolo.

Modifiche conclusive

Determinare il danno alle fortificazioni:

Se vengono usati dei proiettili durante un assedio, le fortificazioni subiscono una certa quantità di danni. Per determinare lo stato delle mura, delle torri e delle altre parti della fortezza, tirate per ogni arma di assedio che viene utilizzata dall'attaccante (esempio: 1d8 + 8 per una catapulta leggera). Sommate quindi tutti questi danni e moltiplicate il risultato per il numero di settimane di durata dell'assedio. Il difensore tira quindi d% e sottrae il risultato dal totale dell'attaccante. Il risultato indica i danni subiti dalla fortificazione.

Se i danni totali superano i PF originali, la fortezza viene ridotta in macerie. In caso contrario, calcolate i danni prima sul 75% dei PF delle mura e poi sulle strutture successive seguendo l'ordine specificato. Sottraete ogni

volta il 20% dei PF originali di ogni struttura. Se si deve tener conto di ulteriori danni, aggiungete un 20% addizionale alle mura e a ogni elemento della lista scorrendola ciclicamente:

Posti di guardia, cancelli, ponti levatoi
Edifici normali
Torri
Barbacani
Fortezze

Attacchi a una parte di una fortificazione:

se un attaccante vuole concentrare l'assalto su una piccola porzione di una roccaforte, applicate i seguenti criteri:

1. L'attaccante non può usare più di 300 truppe e 4 ingegneri per ogni porzione di fronte di attacco lunga 30 metri.
2. Il difensore si avvale del VB massimo della sezione di fortificazione sotto attacco e di qualsiasi torre che abbia una superficie di 60 metri sotto attacco; aggiunge inoltre un quarto del VB delle parti rimanenti della fortificazione.

Indice del libro del giocatore

A

Acqua santa	19
Addestramento	16
Addestramento nelle armi	16
Effetti	17
Benefici	16
Successo e fallimento	16
Tempi e costi	16
Ariete	24
Armature, nuove	15
cavallo (bardatura)	15
Armi (due)	19
Armi di assedio	23
Costruzione	32
Armi lunghe	18
Armi nuove	
Martello da lancio	15
Armi lunghe	18
Armi da scudo	18
Armi di assedio	23
Bastone	19
Artigliere	27
Artiglieria	23
Munizioni	23
Assedio	23
Attacchi delle creature	26
Equipaggiamento vario	24
Tabella	28
Fuoco	26
Fortificazioni	23
Tabella	28
Attacchi speciali	26
Specialisti	27
Danno alle strutture	26;32
Tattiche	23
Armi d'assedio	23
Tabella	28

B, C

Balestra	18
Balista	24
Bardatura dei cavalli	15
Barriera mobile	26
Barriera pesante	26
Bastone	19
Bolas	17
Capannone	26
Catapulta	24
Cerbottana	18
Chierici	3
Incantesimi	3
Clava	17

D, E, F

Desiderio	10
Disperazione, effetti	17
Druidi	4
Incantesimi	4

Elfi	12
Frusta	19
Fuga	17

G

Guerra di assedio	29
Opzioni dell'attaccante e del difensore	29
Perdite	30
Costruzione di armi	32
Costi	31
Attacchi limitati	32
Preparazione	29
Risoluzione degli assedi	30
Squadre speciali	32
Danni alle strutture	26;32
Guerrieri	6

H, I, L

Halfling	12
Ingegnere di assedio	27
Ladri	11
Lancia da cavaliere	17

M, N

Maghi	6
Incantesimi	6
Manganello	17
Martello da lancio	17
Nani	12

P

Padronanza delle armi	15
Guerriero	15
Mago	16
Mostri, uso delle armi	15
Applicazione retroattiva	16
Abilità e limiti	15
Tabella degli effetti speciali	22
Tabella delle armi	21
Paranco	24
Pietra	19

R, S

Rete	18
Ritirata	17
Scala	26
Spada bastarda	19
Specialisti PNG	27

T

Tabella dei tiri per colpire	14
Tabella per scacciare i non morti	3
Torretta	24
Trabocco	24
Trivella	24