

PER 3 O PIU' GIOCATORI DAI 12 ANNI IN SU

# DUNGEONS & DRAGONS®

MASTER: MANUALE DEL GIOCATORE

Traduzione di Stefano Mattioli



# DUNGEONS & DRAGONS®

Gioco di Avventura Fantasy  
di Gary Gygax

## Manuale del Giocatore Master

di Frank Mentzer  
traduzione di Stefano Mattioli

### SOMMARIO

<b>INTRODUZIONE .....</b>	<b>2</b>
Il Gioco a Livello Master .....	
<b>PERSONAGGI.....</b>	<b>2</b>
Classi di Personaggi Umani .....	3
Chierico .....	3
Incantesimi Clericali: Settimo Livello .....	3
Druido .....	4
Incantesimi Druidici: dal Primo al Settimo Livello .....	4
Guerriero .....	6
Mago .....	6
Incantesimi dei Maghi: Ottavo e Nono Livello .....	6
Ladro .....	11
Classi di Personaggi Semi-Umani .....	12
Nano .....	12
Elfo .....	12
Halfling .....	12
Tabella dei Tiri per Colpire .....	14
<b>ARMIE D'ARMATURE NUOVE .....</b>	<b>15</b>
Armi & Armature Personali .....	15
Maestria dell'Arma .....	15
Descrizione delle Armi .....	15
Tabella della Maestria dell'Arma .....	20
Effetti Speciali .....	22
<b>ASSEDIO .....</b>	<b>23</b>
Equipaggiamento d'Assedio .....	23
Tabella Equipaggiamento d'Assedio .....	28
Il <i>Regolamento d'Assedio</i> .....	29
Espansione delle Regole del <i>Regolamento di Guerra</i> per Assalti a Fortificazioni .....	

**ATTENZIONE:** Questo manuale è stato concepito per essere usato insieme al **DUNGEONS & DRAGONS®** Set Base, Expert e Companion. Non spiega come giocare. Devi già possedere le regole Base, Expert e Companion per poter utilizzare le informazioni qui contenute

Dungeons & Dragons, D&D ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.

# Introduzione

Questo è il quarto set di regole per la serie di gioco DUNGEONS & DRAGONS®. Può essere usato solo avendo le regole dei set precedenti.

Ciò che era partito con il *Set Base* (Livelli 1-3), e continuato attraverso i *Set Expert* (Livelli 4-14) e *Companion* (Livelli 15-25) viene finalmente portato a una conclusione quando i personaggi raggiungono i più alti livelli di forza e gloria (Livelli 26-36).

Viene fornita una sezione in modo che potrai sperimentare la grandezza e la forza di personaggi di alto livello anche se il tuo personaggio preferito non è ancora arrivato così in alto. Il quarto set si basa su cerche epiche cerche e sullo sfidare la forza degli Immortali in un viaggio nella leggenda!

## Il Gioco è Completo

Alla fine il ciclo è completo. I giocatori e il Dungeon Master possono provare l'esperienza di raggiungere gli ultimi livelli delle possibilità mortali con il D&D® *Set Master*.

Nel *Set Base* hai imparato a strisciare per i dungeon e sconfiggere il male. Nel *Set Expert* ti sei avventurato per le terre selvagge, esplorando il vasto mondo e diventando l'eroe cui eri destinato. Poi, nel *Set Companion*, hai scalato il pinnacolo del successo e fondato reami, conquistando terre inesplorate e combattendo orde barbariche. Ora, nel *Set Master*, puoi librarti in volo attraverso il cielo e nelle pagine della leggenda.

Questi manuali sono scritti per giocatori esperti. Comincia leggendo il *Manuale del Giocatore Master*, che espande ulteriormente le abilità dei personaggi prima di rivolgere l'attenzione al *Manuale del Dungeon Master*. Queste regole sono scritte per mantenere bilanciato il gioco agli alti livelli. Se scopri contraddizioni tra questo set e i precedenti, dovrai usare le regole descritte qui. Vengono offerte molte regole opzionali per aggiungere varietà al gioco, ma è tua scelta usarle o meno.

I personaggi di livello Master sono quelli che sono arrivati al 26° livello d'esperienza o più. Devono ora fronteggiare sfide e avventure di proporzioni epiche e diventare parte del piano degli Immortali. Ora fronteggerai intrighi, sfide extra terrene, e catastrofi da far scuotere il mondo.

Giocare con personaggi di livello Master richiede molta attenzione sia da parte dei giocatori che del DM. Dovrai chiamare in causa le tue abilità di diplomatico e di investigatore per avere in pugno le complesse situazioni che fronteggerai mentre interpreti il tuo personaggio, e inventare soluzioni

creative per risolvere insormontabili disparità. Ci saranno ancora gloriose battaglie e tesori da vincere, ma ora ti troverai faccia a faccia col disegno divino.

### Contenuto

Il *Manuale del Giocatore* completa le abilità e le caratteristiche di tutte le classi dei personaggi. Di notevole interesse sono i nuovi incantesimi di alto livello, incluso il più potente incantesimo conosciuto dall'uomo, il *desiderio*.

Poi, ci sono molti sistemi opzionali nuovi, cioè la *Maestria dell'Arma* e la *Guerra d'Assedio*. Nella *Maestria dell'Arma*, i personaggi si possono specializzare nell'uso di certi tipi d'arma e diventare molto più esperti, causando maggiori danni, guadagnando bonus difensivi e l'abilità di eseguire manovre speciali. La categoria delle armi lunghe è stata suddivisa in diverse armi nuove. La sezione sulla *Guerra d'Assedio* fornisce i dettagli sulle armi usate per attaccare castelli e fortificazioni, e un supplemento al *Regolamento di Guerra* chiamato *Regolamento d'Assedio*.

Il *Libro del Dungeon Master* ha ancora le tre sezioni ormai standard nei set di regole: *Nuove Procedure*, *Mostri*, e *Tesori*. Sono stati forniti nuovi e potenti mostri per sfidare perfino il più avventato spaccone. I *Tesori Magici* fanno un passo avanti verso l'irreale, con l'introduzione dei manufatti. Questi oggetti magici sono così potenti che solo gli Immortali stessi potevano crearli, e i semplici mortali si troveranno di fronte a una grossa sfida nel cercare di controllarne il potere.

La sezione delle *Procedure* riguarda molti concetti importanti. L'anti-magia, una specie di *dissolvi magie* permanente. E' introdotta una nuova, e più potente, forma di quest'incantesimo che è in

grado di negare anche gli effetti degli oggetti magici per un po' di tempo. Vengono fornite chiarificazioni sulle entrate dei domini e molti suggerimenti per il DM nel tener conto di tutti gli eventi. la sezione riguardante la modifica di incontri e mostri per raggiungere gli scopi del DM introduce un metodo rapido per determinare l'equilibrio di un incontro da usare con mostri di alto livello. Altre regole introdotte sono quelle sui lanciatori di incantesimi non umani e sulle gerarchie dei non-morti per rendere un mostro più di una semplice sfida. Vengono dati suggerimenti per convertire un nuovo mostro, il mistico, in una classe di personaggio. E alla fine, vengono introdotti gli Immortali, con informazioni su come i personaggi possano scoprire i sentieri dell'Immortalità.

Ora che il DM e i giocatori hanno raggiunto un alto grado d'esperienza, sono forniti suggerimenti e regole opzionali in modo che essi possano scegliere ciò che vogliono nel loro gioco. Vengono dati suggerimenti per avventure, ma è lasciata al DM la scelta delle sfide che possono impegnare i suoi giocatori. Leggi libri sul folklore e di grandi saghe per l'ispirazione.

Ora, il tuo limite è solo la tua immaginazione. Lasciati trasportare dal fascino dell'avventura; le terre della leggenda ti aspettano!

## Descrizione delle Classi di Personaggi

Le informazioni di questo manuale sono compatibili con quelle della nuova edizione del *Manuale delle Regole Expert*. Se la copia del tuo *Manuale delle Regole Expert* non ha un riquadro con scritto "Nuova Edizione!", usa le tabelle di combattimento, i Tiri Salvezza, l'acquisizione di incantesimi e le abilità dei ladri aggiornate di questo manuale.

## Personaggi Classi—Umano

Qui vengono dati i dettagli per i personaggi di livello 26-36; i dettagli per i livelli più bassi sono dati nei set precedenti. Il *Set Base* riguarda i livelli 1-3; il *Set Expert* i livelli 4-14; e il *Set Companion* i livelli 15-25.

### Chierico

Tutte le regole sul lancio degli incantesimi sono date nel *D&D® Set Base* ed *Expert*.

Ogni incantesimo marcato con un asterisco (\*) è invertibile. Ogni incantesimo clericale invertibile può essere invertito durante il lancio e non c'è il bisogno di memorizzarlo nella forma inversa.

Ogni incantesimo nella lista qui sotto è seguito da una spiegazione completa. Una C = *D&D® Set Companion*, manuale del giocatore (pagina 4) dell'edizione del 1984.

### TABELLA ESPERIENZA DEL CHIERICO

Livello	PX	Incantesimi x Liv. 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 bonus dovuti alla Costituzione.

### TABELLA TIRISALVEZZA DEL CHIERICO

Livello:	25-28	29-32	33-36
Veleno			
o Raggio della Morte	3	2	2
Bacchette Magiche	4	3	2
Pietrificazione o Paralisi	4	3	2
Soffio del Drago	4	3	2
Incantesimi, Verga			
o Bastone Magico	4	3	2

### TABELLA PERSCACCIARE INON-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 Scacciamento automatico, 2d6 Dadi Vita di non-morti

D Distruzione automatica, 2d6 Dadi Vita

D+ Distruzione automatica, 3d6 Dadi Vita

D# Distruzione automatica, 4d6 Dadi Vita

### INCANTESIMI CLERICALI DEL 7° LIVELLO

1. Desiderio (descritto sotto)
2. Parola Sacra (C13)
3. Resurrezione Integrale\* (C13)
4. Ristorazione\* (C13)
5. Sopravvivenza (pagina 3)
6. Stregoneria (pagina 3)
7. Terremoto (C13)
8. Viaggiare (pagina 4)

### Incantesimi Clericali del Settimo Livello

#### Desiderio

Raggio d'azione: Speciale

Durata: Speciale

Effetti: Speciali

L'incantesimo desiderio è utilizzabile solo da un

chierico di 36° livello e con Saggiozza 18.

Un desiderio è il più potente incantesimo che un chierico possa avere. Non si trova mai su pergamena, ma può essere trovato, in casi rari, in qualsiasi altro oggetto (un anello, per esempio).

Una guida più estesa per i desideri è data a pagina 9, con la descrizione degli incantesimi dei maghi.

#### Sopravvivenza

Raggio d'azione: A contatto

Durata: 1 ora per livello del lanciatore

Effetti: Protegge una creatura da tutti i danni non magici dovuti all'ambiente circostante

Quest'incantesimo protegge il ricevente da ogni tipo di condizione avversa, cioè calore ed freddo normali, mancanza d'aria, e così via. Mentre l'incantesimo è in azione, il lanciatore non ha bisogno né di aria, né di cibo né d'acqua né di dormire. L'incantesimo non protegge da qualsiasi tipo di danni magici, soffi, o ferite da parte di creature. Protegge da tutti i danni causati dalle naturali condizioni su tutti i piani di esistenza. Esempio: un chierico può usare quest'incantesimo in una tempesta di sabbia, evitando ogni danno derivato dalle condizioni ambientali; sotto terra o sott'acqua, per sopravvivere senz'aria, o nello spazio, per sopravvivere magicamente nel vuoto.

#### Stregoneria

Raggio d'azione: 0 (solo il chierico)

Durata: 1 turno

Effetti: permette al lanciatore di usare un incantesimo su pergamena, o altri oggetti per i maghi

Usando quest'incantesimo, il chierico acquisisce il potere di usare un oggetto normalmente utilizzabile solo dai maghi: come una bacchetta o una pergamena che contenga incantesimi di 1° o 2° livello (incantesimi di 3° livello o più non possono essere lanciati, sebbene siano presenti sulla pergamena). Quest'abilità dura un turno o finché la pergamena o l'oggetto non viene usato. Il chierico apprende magicamente il modo di usare l'oggetto in questione, come se il personaggio fosse un mago. Per quanto concerne durata ed effetto dell'incantesimo dei maghi, il livello del lanciatore è trattato come fosse il minimo necessario per lanciare l'incantesimo.

#### Viaggiare

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 turno per livello del lanciatore

Effetti: permette viaggi aerei e gassosi

Quest'incantesimo permette al chierico di muoversi in fretta e liberamente, e nei piani di esistenza.



Il lanciatore (solo lui) può *volare* alla stessa maniera permessa dall'incantesimo dei maghi, con un movimento di 108 m (36 m).

Il chierico può anche entrare in un vicino piano di esistenza, semplicemente concentrandosi 1 round. Ci si può spostare al massimo di un piano per turno. Se desiderato, il chierico può portare con sé una creatura per ogni 5 livelli di esperienza. (arrotondato per eccesso; per esempio, un chierico di 29° livello può portare nel suo viaggio altre 5 creature). Tutti gli altri, per esserne influenzati devono toccare o essere toccati mentre il chierico lancia l'incantesimo e avviene lo spostamento. Ogni creatura che non volesse subire gli effetti deve vincere un Tiro Salvezza vs. Incantesimi. Il chierico deve andare con gli altri, e non può mandarli mentre rimane indietro.

Mentre durano gli effetti dell'incantesimo, il lanciatore (solo lui) può assumere la forma gassosa concentrando per un intero round (se interrotto non accade nulla). Diversamente dalla pozione, tutto l'equipaggiamento diventa parte della nuvola gassosa. In questa forma, il lanciatore può viaggiare alla velocità di 216 m (72 m). Mentre è gassoso, il chierico non può usare oggetti o incantesimi, ma non può subire danni se non dalla magia (armi o certi incantesimi). In forma gassosa non si può passare attraverso un incantesimo protezione dal male o barriera anti magia.

## Druido

### INCANTESIMI DRUIDICI DEL 1° LIVELLO

1. Fuoco Fatuo (C14)
2. Localizzare (C15)
3. Predire il Tempo (C15)
4. Scopri Pericolo (descritto sotto)

### INCANTESIMI DRUIDICI DEL 2° LIVELLO

1. Crea Fuoco (C15)
2. Oscurare (C15)
3. Scalda Metalli (descritto sotto)
4. Torci Legno (C15)

### INCANTESIMI DRUIDICI DEL 3° LIVELLO

1. Apnea (C15)
2. Blocca Animali (C15)
3. Evoca Fulmini (C15)
4. Protezione dal Veleno (pagina 5)

### INCANTESIMI DRUIDICI DEL 4° LIVELLO

1. Controllo della Temperatura (C15)
2. Evoca Animali (pagina 5)
3. Porta Vegetale (C15)
4. Protezione dai Fulmini (C15)

### INCANTESIMI DRUIDICI DEL 5° LIVELLO

1. Barriera Anti-piante (C16)
2. Controlla Vento (C16)
3. Dissoluzione\* (pagina 5)
4. Passa Pianta (C16)

### INCANTESIMI DRUIDICI DEL 6° LIVELLO

1. Barriera Anti-animali (C16)
2. Evocazione del Tempo Atmosferico (C16)
3. Smuovi Legno (pagina 5)
4. Trasporto Via Piante (C16)

### INCANTESIMI DRUIDICI DEL 7° LIVELLO

1. Controlla Tempo Atmosferico (C16)
2. Evoca Elementali (pagina 5)
3. Metallo in Legno (C16)
4. Morte Volante (C16)

## Incantesimo Druidico del Primo Livello

### Scopri Pericolo

Raggio d'azione: 1,5 m per livello del lanciatore  
Durata: 1 ora

Effetti: Rivela ogni pericolo

Questo incantesimo combina alcuni effetti di individuazione del male e scopritrappole. Mentre l'incantesimo ha effetto, il druido può concentrarsi su luoghi, oggetti o creature entro il raggio d'azione. Occorre un round completo di concentrazione per esaminare un m<sup>2</sup> di area, una creatura o un piccolo oggetto (uno scrigno, un'arma o piccoli oggetti.).

Grandi oggetti richiedono più tempo. Dopo aver esaminato la cosa, il druido conoscerà ogni cosa sia immediatamente pericolosa, potenzialmente pericolosa, o benigna (tutto rispetto al punto di vista del druido). Nota che molte creature sono potenzialmente pericolose. Questo incantesimo può individuare veleni, mentre altri incantesimi non lo fanno. La durata è di 1 ora piena quando è usato all'aperto nel Piano Primario; da qualsiasi altra parte, la durata è di mezz'ora.

## Incantesimo Druidico del Secondo Livello

### Scalda Metalli

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 7 round

Effetti: Scalda un oggetto metallico

Questo incantesimo scalda lentamente un oggetto e poi lo raffredda. Può agire su un oggetto metallico fino a 5 m di ingombro per livello del lanciatore. Un druido di 12° livello, per esempio, può scaldare una spada, uno del 20° può scaldare una spada a due mani, e uno del 36° una lancia da cavaliere.

Il riscaldamento non causa danni a oggetti magici. Armi normali o altri oggetti possono danneggiarsi criticamente, specialmente se fatti di legno e metallo (come un normale lancia), appena il legno brucia.

Se l'oggetto è tenuto in mano, il riscaldamento procura danni al proprietario: 1 punto danno durante il primo round, 2 nel secondo, 4 nel terzo, 8 nel quarto e poi decresce nello stesso modo (per un totale di 22 punti ferita dopo i 7 round). Non sono permessi Tiri Salvezza, ma la resistenza al fuoco nega tutti i danni. L'oggetto può essere lasciato, naturalmente, e le creature con bassa intelligenza hanno l'80% di probabilità di fare così per ogni round. Nel 4 round il calore fa prendere fuoco a cuoio, legno, carta e altri oggetti infiammabili a contatto.

Appena l'incantesimo è lanciato, non serve concentrazione, il calore e il raffreddamento si creano automaticamente. Un incantesimo *dissolvi magie* può fermare gli effetti, ma normali azioni (immersione in acqua, ecc.) no.

Se un oggetto è conficcato in un avversario (come una freccia o un pugnale), la creatura può rimuovere l'oggetto, ma perde l'iniziativa per quel round (e subisce i punti ferita da calore appropriati). Nota che i danni da calore rovinano la concentrazione, la vittima non può lanciare incantesimi per ogni round nel quale il danno inflitto dall'incantesimo è di disturbo.

### Incantesimo Druidico del Terzo Livello

#### Protezione dal Veleno

Raggio d'azione: A contatto  
 Durata: 1 turno per livello del lanciatore  
 Effetti: Da a una creatura l'immunità a tutti i veleni

Per tutta la durata dell'incantesimo, il ricevente è completamente immune agli effetti dei veleni, inclusi i gas (anche dall'incantesimo *nube mortale*). Questa protezione si estende agli oggetti trasportati (protezione dalla velenosa presenza degli spiriti, per esempio). In più, il ricevente ottiene un +4 sui Tiri Salvezza vs. Soffio velenoso di un drago verde, o simile, ma non dalla pietrificazione del gorgone.

### Incantesimo Druidico del Quarto Livello

#### Evoca Animali

Raggio d'azione: 108 metri  
 Durata: 3 turni  
 Effetti: Chiama e rende amici animali normali

Con questo incantesimo il druido può evocare ogni o tutti i normali animali entro il raggio d'azione. Ha effetto solo su creature normali, non magiche, esclusi insetti, antropoidi, umani, semi-umani, ma inclusi mammiferi, rettili, anfibi, ecc. Il druido può scegliere uno o più animali conosciuti, può chiamare solo un tipo specifico, o evocare ogni cosa all'interno del raggio d'azione. Il totale di DV di animali che rispondono è uguale al livello del druido. Trattandosi di piccole creature normali (rane, topi, piccoli uccelli, scoiattoli, ecc.) valgono  $\frac{1}{10}$  di DV ognuna.

Gli animali che subiscono gli effetti accorrono alla loro massima velocità, e capiranno il linguaggio del druido mentre l'incantesimo ha effetto. Gli saranno amici e offriranno il loro aiuto, entro la loro possibilità. Se attaccato, in ogni caso, un animale evocato normalmente fuggirà e l'incantesimo è rotto per quell'animale. Comunque, se il druido è attaccato quando arrivano gli animali evocati, questi animali attaccheranno immediatamente l'avversario, fuggendo se falliscono un controllo sul Morale.

Questo incantesimo può essere usato per calmare animali ostili incontrati durante avventure.

### Incantesimo Druidico del Quinto Livello

#### Dissoluzione\*

Raggio d'azione: 72 metri  
 Durata: 3-18 giorni  
 Effetti: Liquefa 270 m<sup>2</sup>

Identico all'incantesimo dei maghi, questo effetto cambia un volume di solido o roccia (ma non costruzioni) in una palude di fango. Può subire gli effetti un'area profonda o spessa 3 m, e di superficie massima 270 m<sup>2</sup>. Il druido può scegliere l'esatta larghezza e lunghezza (6x45, 9x30, ecc.), ma l'intera area deve stare entro i 72 m del raggio d'azione. Le creature che si muovono nel fango sono rallentate fino al 10% della loro normale velocità, e possono restarvi intrappolate.

L'inverso dell'incantesimo, *indurire*, tramuta lo stesso volume di fango in roccia, ma permanentemente. Una vittima che si trovi nel fango può tentare un Tiro Salvezza vs. Incantesimi per evitare di restare intrappolato.

### Incantesimo Druidico del Sesto Livello

#### Smuovi Legno

Raggio d'azione: 9 metri  
 Durata: 1 turno per livello del druido  
 Effetti: Spinge via tutti gli oggetti in legno

Quest'incantesimo crea un'invisibile onda di forza, lunga 36 metri e alta 18. Il suo punto centrale può essere creato da qualsiasi parte entro 9 m dal lanciatore. Quest'invisibile onda si muove immediatamente in direzione orizzontale, come specificato dal lanciatore, a una velocità di 3 m per round. Se desiderato, il muro di forza può essere fermato in ogni momento, ma non può più essere mosso.

Tutti gli oggetti in legno a contatto o che vengono a contatto con l'onda di forza diventano parte di essa e si muoveranno con lei. L'onda di forza continua a muoversi finché non raggiunge il raggio d'azione massimo (108 m), e poi si ferma là per il resto della durata. Gli oggetti catturati non sono rovinati dall'effetto, ma armi (archi, balestre, molte lance e giavellotti, ecc.) e oggetti magici (bacchette, bastoni, ecc.) in legno sono inutilizzabili mentre sono intrappolati dall'onda.

Appena creata, l'onda di forza non richiede concentrazione. Comunque, il lanciatore può far svanire gli effetti concentrandosi per un round.

Quest'incantesimo è molto utile durante un combattimento di massa (contro un gruppo di arcieri) e nelle avventure in acqua (per muovere navi). Comunque, l'incantesimo non potrà muovere costruzioni permanenti (come abitazioni o pa-



lazzi) o altri oggetti fissi (come gli alberi).

### Incantesimo Druidico del Settimo Livello

#### Evoca Elementali

Raggio d'azione: 72 metri  
 Durata: 6 turni  
 Effetti: Evoca un elementale con 16 DV

Questo incantesimo permette al lanciatore di evocare un qualsiasi elementale per incantesimo (vedere il *Set Expert*). Solo uno di ogni tipo di elementale (aria, terra, fuoco e acqua) può essere evocato in un giorno. L'elementale capirà i comandi del druido ed eseguirà ogni compito sia nelle sue possibilità (trasportare, attaccare, ecc.) il lanciatore richieda. Diversamente dall'incantesimo dei maghi, non serve concentrazione per controllare la creatura. Può essere rimandata nel suo piano a un semplice comando del lanciatore, o con l'uso di incantesimi come *dissolvi magie* o *distruzione del male*.

**Guerriero**



TABELLA ESPERIENZA DEL GUERRIERO

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 bonus dovuti alla Costituzione.

TABELLA TIRISALVEZZA DEL GUERRIERO

Livello:	25-27	28-30	31-33	34-36
Veleno				
o Raggio della Morte	4	3	3	2
Bacchette Magiche	4	4	3	2
Pietrificazione o Paralisi	5	4	3	2
Soffio del Drago	4	3	2	2
Incantesimi, Verga				
o Bastone Magico	5	4	3	2

Note Speciali: Vedi il *Set Companion* Manuale del Giocatore, pagina 18, per le opzioni di combattimento dei guerrieri: Schiantare, Parata, Disarmare, e Attacchi Multipli.

**Mago**

Tutti i dettagli riguardanti il lancio di incantesimi sono dati nei *Set Base* ed *Expert*. Ogni incantesimo segnato con un asterisco (\*) è invertibile. Tutti gli incantesimi invertibili devono essere memorizzati nella forma invertita per poter essere usati.

C=D&D® *Set Companion* Manuale del Giocatore.

TABELLA TIRISALVEZZA DEIMAGHI

Livello:	25-28	29-32	33-36
Veleno			
o Raggio della Morte	4	3	2
Bacchette Magiche	4	3	2
Pietrificazione o Paralisi	4	3	2
Soffio del Drago	6	4	2
Incantesimi, Verga			
o Bastone Magico	3	2	2

**Incantesimi**

Qualsiasi danno causato da un incantesimo non può superare i 20 dadi (di qualsiasi tipo) di danno.

**INCANTESIMIDEIMAGHIDELL'8° LIVELLO**

1. Barriera Mentale\* (C24)
2. Campo di Forza (descritto sotto)
3. Charme Multiplo\* (C24)
4. Clonare (pagina 7)

5. Creare Mostri Magici (pagina 8)
6. Danza (C24)
7. Metamorfosi di Ogni Oggetto (C25)
8. Nube Esplosiva (C24)
9. Parola Accecante (C25)
10. Permanenza (C25)
11. Simbolo (C25)
12. Viaggiare (pagina 8)

**INCANTESIMIDEIMAGHIDEL9° LIVELLO**

1. Cambiaforma (pagina 8)
2. Cancellor\* (C26)
3. Circostanza (pagina 8)
4. Creazione di Qualunque Mostro (pagina 8)
5. Cura (pagina 9)
6. Desiderio (pagina 9)
7. Ferma Tempo (pagina 10)
8. Immunità (pagina 10)
9. Labirinto (C26)
10. Parola Mortale (C26)
11. Prisma (pagina 10)
12. Pioggia di Meteore (C26)

**Incantesimi dei Maghi dell'Ottavo Livello**

**Campo di Forza**

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: 6 turni

Effetti: Crea una barriera invisibile

Questo incantesimo crea una barriera o un oggetto di pura forza invisibile e immobile. Non ha

TABELLA ESPERIENZA DEL MAGO

Livello	PX	Incantesimi per 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 bonus dovuti alla Costituzione.

quasi spessore, ma non può essere né rotto né distrutto se non con un incantesimo *disintegrazione* o con un *desiderio*; neanche un *dissolvi magie* può avere influenza. Le forme del campo di forza sono limitate alle seguenti: sfera, parte di sfera, superficie piatta, cilindro, scatola quadrata o rettangolare con lati piatti, parte di questa scatola. Il raggio della sfera può avere un massimo di 6 metri. Le superfici piatte o loro combinazioni possono avere fino a 450 m<sup>2</sup> di area totale. Il campo di forza non può avere forma irregolare e la sua superficie deve essere perfettamente levigata. Non c'è dimensione minima.

Il campo di forza non può apparire all'interno di solidi o creature. Ogni parte del campo che è in quella condizione, non appare, lasciando un buco nel campo di forza. In più, gli spigoli del campo di forza non sono affilati e non causano danni, in nessun modo. Il campo di forza rimane dov'è messo e non può essere mosso se non con un *desiderio*.

Niente può attraversare il campo di forza. Incantesimi, proiettili, colpi, soffi vari, e qualsiasi altra forma d'attacco rimbalza indietro arrivato a contatto con il campo di forza. Comunque un *teletrasporto* o un *porta dimensionale* possono bypassarlo; questi incantesimi permettono al lanciatore di uscire dalla normale esistenza rientrando in qualsiasi altro luogo. Il campo di forza esiste solo su un piano di esistenza. Quindi, viaggi interplanari (via *cancello* o con altri modi) possono attraversarlo.

Ogni creatura/e completamente rinchiusa da un campo di forza sigillato, non morirà di fame, non soffrirà di mancanza d'aria, o in alcun modo non sarà danneggiata dallo stare rinchiuso. Un campo di forza sigillato protegge magicamente ogni cosa al suo interno dalla morte naturale. Questo può non proteggere dai danni o dalla morte causata da attacchi provenienti dall'interno del campo.

E' usato comunemente come barriera o gabbia, un campo di forza può facilmente essere usato per creare un piano invisibile, scale, sedie, o altri oggetti. Un campo di forza può essere reso permanente dall'incantesimo *permanenza*, ma è soggetto a un *dissolvi magie*, e se rimosso, il campo di forza scomparirà immediatamente malgrado la *permanenza*, un campo di forza può essere sempre eliminato con *disintegrazione* o con un *desiderio*.

### Clonare

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: Permanente

Effetti: Fa crescere un duplicato di una creatura da un pezzo dell'originale

Un clone è un esatto duplicato di un'altra creatura vivente, cresciuta da un pezzo dell'originale usando quest'incantesimo. Non serve che il pezzo

sia vivo mentre si lancia l'incantesimo.

Un clone umano o semi-umano è raro e può essere molto pericoloso. Un clone di un'altra creatura vivente è una cosa molto comune chiamata simulacro. Un personaggio può avere un solo clone allo stesso tempo; i tentativi di fare cloni multipli di un singolo personaggio falliscono automaticamente. I non-morti e i costruiti non possono essere clonati, in quanto non sono creature viventi.

**Cloni umani e semi-umani:** Per creare un clone umano o semi-umano, questo incantesimo deve essere lanciato su una libbra di carne originale. Il costo di altri materiali usati nella clonazione è di 5.000 mo per DV dell'originale. Il clone si sveglia solamente quando è completamente cresciuto; questo richiede una settimana per DV dell'originale. Quando è completo, il clone non è magico e non può essere dissolto dalla magia.

Se l'umano o il semi-umano originale non è più in vita quando il clone si sveglia, il clone ha tutte le fattezze, statistiche (abilità), e memorie possedute dall'originale da quando la carne è stata presa. Questo è un punto molto importante. Per esempio, un mago del 20° livello può lasciare una libbra della sua carne con una pergamena di questo incantesimo, così egli potrà essere clonato nel caso morisse; ma se il personaggio guadagna altri 10 livelli e poi muore, il clone sarà il giovane mago di 20° livello.

Se un clone è un duplicato di una persona ancora in vita, o se l'originale morto resuscita, si viene a creare una situazione molto pericolosa. Tutte e due le forme divengono immediatamente cosce l'una dell'altra. Esiste poi un legame parziale fra le loro menti; ognuna può sentire le emozioni dell'altra (ma non altri pensieri). Se una forma è danneggiata, anche l'altra subisce gli stessi danni (viene concesso un Tiro Salvezza per dimezzarli). Questo effetto non si applica allo *charme*, *sonno*, cure o altri effetti che non causano danni. Il clone è immediatamente ossessionato dal bisogno di distruggere l'originale e non ci sarà niente che lo possa distogliere dal suo scopo. Dal momento in cui viene a sapere del suo originale, ha un giorno per livello del creatore (il lanciatore dell'incantesimo) per riuscire nel suo intento. Se ha successo, egli vive in pace; ma se fallisce diventa pazzo.

Quando un clone diventa pazzo, l'originale perde permanentemente un punto di Intelligenza e un punto di Saggezza. L'originale può anche diventare pazzo come il suo clone (5% di probabilità al giorno, non cumulativa). Se ciò accade, la vittima e il clone muoiono una settimana dopo, tutti e due morti per sempre e non recuperabili, neanche da un *desiderio*.

Note Speciali: Se l'originale e il clone sono tenuti in diversi piani di esistenza, non c'è legame mentale, e i due precedenti paragrafi non vanno applicati. Non ci sono malattie e i due rimangono

inconsci l'uno dell'altro. Se essi vengono poi a trovarsi casualmente sullo stesso piano, il legame mentale si instaura e non potrà più essere rotto se non con la distruzione o del clone o dell'originale.

**Altri cloni:** Un clone di qualsiasi altra creatura vivente (non umana o semi-umana) è chiamato simulacro. C'è bisogno dell'1% di carne dell'originale, e il costo degli altri materiali è di 5600 mo per punto ferita dell'originale. Come un normale clone, il tempo richiesto per far crescere un simulacro è di una settimana per DV dell'originale.

Un simulacro obbedisce sempre al suo padrone (il lanciatore). Capisce tutti i linguaggi parlati dal lanciatore. Entro un raggio di 3 metri per livello del lanciatore è in grado di ricevere comandi mentali se il creatore si concentra. Un simulacro è un mostro incantato. Può essere bloccato dalla *protezione dal male* ed è magico; un incantesimo *dissolvi magie* (con le normali probabilità) può farlo svanire senza lasciarne traccia.



L'allineamento del simulacro è lo stesso del lanciatore, indifferentemente dall'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, dei punti ferita e dei danni per attacco dell'originale. Il DM tira il d% per ogni abilità speciale; questa è presente nel simulacro se il risultato è fra 1 e 50. Comunque un simulacro appena cresciuto non può mai avere l'abilità di lanciare incantesimi dell'originale.

Se la creatura originale è viva, il simulacro non può crescere oltre questo punto. Se la creatura originale muore (o è già morta), il simulacro incrementa le sue abilità, guadagnandone un 5% per ogni settimana fino a un massimo di 90% delle statistiche dell'originale. Quando è completo, il DM tira di nuovo per vedere quali abilità speciali, inclusi gli incantesimi prima mancanti, sono state guadagnate (usando il 90% di probabilità per ognuna; possono anche essere tutte presenti).

### Crea Mostri Magici

Raggio d'azione: 18 metri

Durata: 2 turni

Effetti: Crea uno o più mostri

Questo incantesimo è simile a quello del 7° livello *creazione di mostri normali*, tranne per il fatto che questo può creare anche mostri con abilità speciali (fino a 2 asterischi). Il raggio d'azione e la durata sono il doppio dell'incantesimo minore. Tutti gli altri dettagli sono gli stessi: le creature sono scelte dal lanciatore, si materializzano nell'aria e svaniscono alla fine dell'incantesimo.

Il totale di DV di mostri apparsi è uguale al livello del mago che lancia l'incantesimo. Non possono essere creati umani e semi-umani, ma sono permessi i non-morti. Creature con 1-1 DV sono trattate come 1 DV; creature con 1/2 DV sono contate come 1/2 DV.

Note Speciali: Per creare un costruito (come definito nel *Set Companion* nel manuale del DM), si vede usare del materiale particolare insieme all'incantesimo. Solo un costruito può apparire, indifferentemente dai DV del lanciatore; ma è permanente, e non svanisce alla fine della durata. Il costruito, comunque, può avere solo 2 asterischi o meno. Il costo del materiale è di almeno 5.000 mo per asterisco (o più, dipende dalla vostra campagna).

### Viaggiare

Raggio d'azione: 0

Durata: 1 turno per livello del lanciatore

Effetti: Permetti viaggi aerei e gassosi

Questo incantesimo permette al mago di muoversi velocemente e liberamente, persino fra i piani di esistenza.

Il lanciatore (solo), può volare alla stessa maniera permessa dall'incantesimo dei maghi, con un movimento di 108 metri per turno e 36 metri per round, e può anche entrare in un vicino piano di esistenza solo concentrandosi per 1 round. Si può passare per al massimo un piano per turno. Il lanciatore può portare con sé un'altra creatura per ogni livello d'esperienza. Vedere l'incantesimo *viaggiare clericale*.

Mentre c'è l'effetto dell'incantesimo, il lanciatore può assumere la forma gassosa concentrandosi per un intero round. (Se interrotto, non avviene il cambiamento.) Diversamente dagli effetti della pozione, tutto l'equipaggiamento diventa parte della nuvola gassosa. In questa forma si può viaggiare a una velocità massima di 216 metri per turno e 72 metri per round.

Mentre è gassoso, il mago non può lanciare incantesimi o usare oggetti magici, ma non può neanche essere danneggiato se non dalla magia (armi o alcuni incantesimi). Un essere gassoso non può passare attraverso una *protezione dal male* o una *barriera anti-magia*.

### Incantesimi dei Maghi del Nono Livello

#### Cambiaforma

Raggio d'azione: 0 metri

Durata: 1 turno per livello del lanciatore

Effetti: Il lanciatore può cambiare forma

Questo incantesimo è simile a quello di 4° livello *autometamorfosi*, ma è molto più potente. Il lanciatore può diventare un'altra creatura o un oggetto in tutti gli aspetti tranne che nella mente, i punti ferita e i Tiri Salvezza. La CA, i Tiri per Colpire, le forme di attacco speciali, le immunità e altri dettagli sono quelli della forma presa.

Un mago può lanciare incantesimi solo nella forma di bipedi umanoidi (semi-umani, goblin, orchi, giganti, ecc.). Il lanciatore non può assumere una forma specifica (come quella di uno specifico personaggio, un Dominatore Elementale o un Immortale), ma può assumere l'aspetto, non le abilità speciali, di una classe di personaggi.

### Circostanza

Raggio d'azione: Contatto

Durata: Indefinita

Effetti: Prepara un altro incantesimo

Questo potente incantesimo agisce come un grilletto per un altro incantesimo di 4° livello o meno che normalmente non causa danni. Mentre viene lanciato l'incantesimo *circostanza*, il mago deve descrivere una situazione. Quando questa situazione si verifica, il secondo incantesimo agisce automaticamente e immediatamente, come se venisse lanciato al momento.

Esempi di uso corretto:

“Quando sono colpito o toccato da qualsiasi creatura vivente che non è un chierico Neutrale o Legale, esclusi i miei amici Charlie McGonigle e Sally Naso d'Argento (circostanza), allora uno *charme mostri* sulla creatura che mi ha toccato o colpito (effetti dell'incantesimo).”

“Quando ho 8 pf o meno e sono in un dungeon in pericolo (circostanza), allora una *porta dimensionale* su me stesso per una destinazione a 2,5 cm sopra il livello del terreno, direttamente sopra o, se è più lontana di 108 metri, alla più lontana area non occupata entro il raggio d'azione che ho visto entro un periodo di 12 ore prima del verificarsi di questa circostanza.”

Ogni oggetto o creatura può avere al massimo un incantesimo *circostanza*; neanche un *desiderio* può permettere applicazioni multiple. La descrizione della *circostanza* deve essere sia dettagliata e sia semplice, ma è limitata negli effetti: può essere messa in relazione con qualcosa entro 36 metri dall'evento grilletto. Una circostanza basata su un evento molto distante è al di là delle capacità dell'incantesimo. Il bersaglio e l'effetto del secondo incantesimo devono sempre essere specificati, se ci sono dettagli mancanti che invece dovevano essere menzionati, il secondo incantesimo non si verifica.

Un incantesimo di *circostanza* non ha una durata massima. Può rimanere per secoli prima che la situazione descritta si verifichi.

### Creazione di Qualunque Mostro

Raggio d'azione: 27 metri

Durata: 3 turni

Effetti: Crea uno o più mostri

Questo incantesimo è simile all'incantesimo di 7° livello *creazione di mostri normali* e di 8° livello *crea mostri magici*, ma con poche limitazioni sul tipo di creatura da far apparire. Il raggio d'azione e la durata sono triple di quelle della versione del 7° livello. Gli umani ed i semi-umani non possono essere creati, ma è possibile ogni altra creatura, indifferentemente dal numero di abilità speciali

(asterischi). Comunque, se si desidera una creatura con tre o più asterischi, il lanciatore deve averne studiata attentamente una (sia viva che morta) per almeno 1 ora per diventare capace di ricrearla con questo incantesimo. Come gli incantesimi minori, il massimo di dadi vita dipende dal livello del lanciatore.

Note Speciali: Per creare un costruito (come descritto nel *Set Companion*), devono essere usati dei materiali appropriati. Può apparire un solo costruito, indifferentemente dai dadi vita del lanciatore; ma permanentemente, e non svanisce alla fine della durata dell'incantesimo. Come con l'incantesimo di 8° livello, il costo dei materiali è di un minimo di 5000 mo per asterisco. Se il costruito ha 4 o più asterischi (come un drolem), il costo è duplicato (o più, chiedete al vostro DM).

I mostri *creati* di ogni tipo, vengono bloccati dagli effetti di *protezione dal male* e *barriera anti magia*.

#### Cura

Raggio d'azione: Tocco (una creatura)

Durata: Permanente

Effetti: Cura tutto

L'effetto di quest'incantesimo è identico a quello dell'incantesimo clericale di 6° livello *guarigione*. Quando usato per curare ferite, la cura quasi tutte, lasciandone solo 1d6. Può rimuovere una maledizione, neutralizzare veleni, curare malattie, curare cecità o rimuovere perfino qualsiasi effetto di *demenza precoce*.

#### Desiderio

Raggio d'azione: Speciale

Durata: Speciale

Effetti: Speciali

Un incantesimo *desiderio* è disponibile solo a maghi di 33°-36° livello che abbiano Intelligenza 18 o più. Il *desiderio* è il più potente incantesimo che un mago possa avere. Non può mai essere trovato su una pergamena, ma può essere messo ovunque.

**Pronuncia di un Desiderio:** Il giocatore deve dire o, meglio, scrivere l'esatto desiderio voluto dal personaggio.

Il DM dovrebbe cercare di mantenere l'equilibrio del gioco, dimostrandosi né generoso e né difficile nel decidere gli effetti di un incantesimo *desiderio*. Ricorda che i *desideri* dovrebbero essere in grado di far poco. Perfino un *desiderio* mal pronunciato, ma fatto con buone intenzioni, può avere buoni risultati. Comunque, se il *desiderio* è fatto con bramosia o con intenti malvagi, si dovrà fare ogni sforzo per trovare interpretazioni differenti. Se necessario, un *desiderio* può perfino non

essere permesso, non avendo così nessun effetto. Ogni volta che un *desiderio* fallisce o è frainteso, il DM è tenuto a spiegare (dopo il gioco) il problema o il difetto nella pronuncia.

Qui ci sono alcuni esempi di desideri falliti:

“Desidero conoscere tutto su questo dungeon” può avere il risultato di far conoscere sì tutto, ma solo per un secondo, e poi si dimentica tutto.

“Desidero un milioni di mo” può essere accordato facendo cadere le mo sul personaggio, e poi facendole svanire.

“Desidero possedere immediatamente e permanentemente il potere visivo di un basilisco e conservare allo stesso tempo tutte le mie abilità speciali ed oggetti” è un *desiderio* ben pronunciato, ma sbilanciato. I personaggi sono già abbastanza potenti. Questo desiderio può avere come risultato la crescita di una testa di un basilisco, oltre che alla propria, o la crescita di un occhio in più—senza palpebra—lasciando il personaggio estremamente vulnerabile agli altri attacchi visivi.

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

**Effetti Possibili:** Se il *desiderio* danneggia un'altra creatura, questa può eseguire un Tiro Salvezza vs. Incantesimi. Se il Tiro Salvezza ha successo, la vittima subisce solo metà degli effetti e l'altra metà si riflette sul lanciatore (che può anche lui tirare per evitarli, ma con una penalità di -4 sul Tiro Salvezza). Un desiderio pronunciato attentamente può, comunque, muovere (Esempio: *teletrasporto*) un'altra creatura se nessun danno viene inflitto nel processo, senza Tiro Salvezza. Il Tiro Salvezza viene applicato solo alla creatura, non agli oggetti trasportati o posseduti.

Un *desiderio* può essere usato per ottenere tesori, fino a un massimo di 50.000 mo per *desiderio*. Comunque, il lanciatore perde 1 PX per ogni mo, i PX così persi non possono venir recuperati magicamente.

Un *desiderio* può essere usato, se il DM desidera, per ottenere oggetti magici per un certo periodo. Generalmente, ogni oggetto è preso da qualche altra parte, non creato dal nulla. I Manufatti sono al di là del potere dei *desideri*. Il lanciatore può produrre qualsiasi oggetti magico fino a +5. L'oggetto rimane per 1-6 turni.

Un *desiderio* può essere usato per cambiare temporaneamente un punteggio di una caratteristica fino a un minimo di 3 ed a un massimo di 18. Questo effetto rimane per soli 6 turni.

I desideri possono anche essere usati per incrementare permanentemente un punteggio di una caratteristica, ma il costo è molto alto. Si deve usare un numero di desideri pari al punteggio cui si vuole arrivare. Tutti i desideri devono essere lanciati entro una settimana. Si può incrementare un punteggio di una caratteristica di un solo punto alla

volta. Per incrementare la vostra Forza da 15 a 16 ci vogliono 16 desideri. Per portarla a 17 ci vogliono altri 17 desideri. I desideri non possono essere usati per abbassare permanentemente un punteggio di una caratteristica.

Un *desiderio* non può incrementare il numero massimo di livelli degli umani, il 36° livello è assoluto, e così mantenuto dagli Immortali. Comunque, un *desiderio* può permettere a un semi-umano di guadagnare un Dado Vita addizionale (per un nuovo massimo di 9 per gli halfling, 11 per gli elfi e 13 per i nani). Questo influisce solo sui pf, e non cambia nessun'altra abilità (come i Tiro per Colpire, il numero di incantesimi degli elfi, ecc.).

Un *desiderio* può cambiare un semi-umano in un umano, o viceversa. Questo cambiamento è permanente, e il ricevente non diventa magico. Gli halfling e i nani diventano guerrieri dello stesso livello. Gli elfi diventano maghi o guerrieri (non tutti e due) a scelta del lanciatore. I livelli di esperienza possono allora essere guadagnati normalmente come le classi umane. Un umano si trasforma in un semi-umano dello stesso livello, ma non più del normale livello della razza. Se il *desiderio* è fatto da un altro, la vittima può eseguire un Trio Salvezza vs. Incantesimi con un bonus di +5 per evitare gli effetti. Appena la razza di un personaggio cambia, sono necessari due *desideri* per invertire gli effetti, e, per altri cambiamenti, ognuno richiede un numero doppio del precedente (4, 8, 16, ecc.). Un *desiderio* può essere usato per duplicare ogni incantesimo dei maghi di 8° livello di potere o meno, o ogni incantesimo clericale del 6° livello o meno. Questo uso comune di un *desiderio* non è soggetto a un accurato scrutinio da parte del DM, ed è facile che abbia successo rispetto ad altri tipi.

Un *desiderio* può, qualche volta, essere usato per cambiare un risultato di un evento passato. Questo è normalmente limitato ad eventi del giorno prima. Una battaglia persa può essere vinta, o le perdite possono essere ridotte di molto. Una morte in mischia può essere trasformata in una condizione molto vicina alla morte; una perdita permanente può essere resa temporanea. Il DM deve avvisare i giocatori quando i *desideri* sono vicini al limite del loro potere.

Note Importanti: Ogni volta che un effetto viene descritto come non modificabile “perfino con un *desiderio*” questa regola scavalca tutte le altre. Comunque, *desideri* multipli possono a volte avere successo anche dove uno singolo non ha nessuna possibilità (a scelta del DM).

### Ferma Tempo

Raggio d'azione: 0

Durata: 2-5 round

Effetti: Permette al lanciatore di muoversi per 2-5 round mentre ogni altra cosa è ferma

Al lanciatore, sembra che questo incantesimo fermi il tempo. Fa muovere il lanciatore così velocemente che tutte le altre creature sembrano ferme, nel "tempo normale". Dal punto di vista del lanciatore, l'effetto dura 2-5 round. Il lanciatore può eseguire un'azione durante ognuno di questi round magici. Il fuoco, il freddo, i gas, ecc., normali o magici, possono ancora danneggiare il lanciatore. Mentre il *ferma tempo* ha effetto, comunque, le altre creature sono invulnerabili agli attacchi e incantesimi del lanciatore. Incantesimi con durate diverse da "istantanea" possono essere creati in modo che creino l'effetto quando il tempo si ristabilisce. Nota che il **tempo non trascorre** durante gli effetti di quest'incantesimo; le durate di altri incantesimi riprendono dopo che il *ferma tempo* termina.

Gli oggetti tenuti da persone nel tempo normale non possono essere rimossi, ma altri oggetti (inclusi quelli indossati o trasportati da altri) non sono "bloccati". Il lanciatore è completamente individuabile da quelli nel "tempo normale". Comunque, il mago non può passare attraverso gli effetti degli incantesimi *protezione dal male* e *barriera anti magia* mentre è sotto gli effetti del *ferma tempo*.

### Immunità

Raggio d'azione: Contatto (una creatura)

Durata: 1 turno per livello del lanciatore

Effetti: Conferisce immunità o resistenza ad alcuni incantesimi e armi

Questo incantesimo dà alla creatura toccata la totale immunità a tutti gli incantesimi di 1°, 2°, e 3° livello. In più, incantesimi di 4° e 5° livello hanno solo la metà dei normali effetti, o un quarto se è concesso il Tiro Salvezza ed ha successo. Ogni effetto che è quantificabile può essere ridotto in questa maniera. Questi effetti includono durata, bonus, penalità, danni, ecc. Se necessario, arrotondate in favore del ricevente. Per esempio, se il ricevente fosse la vittima di un *infliggi ferite critiche*, risulterebbero solo 3-10 punti danno.

Il ricevente è anche completamente immune a tutti i proiettili (normali o magici), armi normali o d'argento, e subisce la metà dei danni inferti da armi da mischia magiche. Questo va applicato solo alle armi; artigli, morsi, soffi e altre forme di attacco naturali, non sono bloccati.

Concentrandosi, il ricevente può lasciare la

protezione, permettendo agli incantesimi (come *cura ferite*) di avere i normali effetti. Se lasciata, l'*immunità* è totalmente assente per quel round (inclusa la protezione dalle armi), ma ritorna automaticamente alla fine del round.

Un *desiderio* pronunciato attentamente può estendere questa protezione, dando l'immunità anche agli incantesimi di 4° livello e dalle armi +1, e metà danni dai normali effetti degli incantesimi di 5° e 6° livello. Non è possibile nessun'altra protezione.

### Prisma

Raggio d'azione: 18 metri

Durata: 6 turni

Effetti: crea una barriera multicolore

Questo incantesimo crea una barriera di molti colori luccicanti, come una luce attraverso un prisma. Questo muro è spesso 5 cm con 3 mm fra i colori. Gli effetti devono essere o una sfera di 3 m di raggio, centrata sul lanciatore, o una superficie piana (verticale o orizzontale) fino a 45 m<sup>2</sup> di area. Qualsiasi sia la forma, il *muro prismatico* non può essere mosso (perfino da un *desiderio*). Il lanciatore può passarci attraverso liberamente ed indenne, con ogni oggetto desiderato. Tutte le altre creature e oggetti che vengono a contatto o che passano attraverso il *muro prismatico* subiscono gli effetti della magia, partendo dal primo colore toccato. Un *desiderio* o una verga dissolvi magia possono rimuovere solo 3 colori, non di più. Ogni persona con una *barriera anti magia* (incluso il lanciatore) non può passare attraverso il muro, ma il tentativo non la danneggia.

Per irrompere attraverso un *muro prismatico*, devono essere applicati nell'ordine corretto i rimedi dati (vedi più avanti). Quando ha successo, il colore appropriato svanisce. Se una creatura si lancia contro un *muro prismatico*, subisce 84 punti ferita dai primi 3 colori (niente Tiro Salvezza), e dopo deve fare i 4 Tiri Salvezza richiesti per i 4 colori seguenti. Se sopravvive, la creatura deve passare di nuovo attraverso i colori, nell'ordine inverso, per uscirne.

Il *muro prismatico* si estende nei più vicini piani di esistenza (L'Etereo se lanciato nel Piano Primario), apparendo là come un solido muro indistruttibile. Non può essere quindi bypassato con viaggi dimensionali o planari.

I colori e gli effetti del *prisma* sono sempre gli stessi; quando creato, il lato viola è sempre dalla parte del lanciatore.

Rosso: Blocca tutti i proiettili magici; infligge 12 punti ferita. Negato da un freddo magico.

Arancio: Blocca tutti i proiettili normali; infligge 24 punti ferita. Negato da una qualsiasi luce

magica.

Giallo: Blocca tutti i soffi; infligge 48 punti ferita. Negato da un incantesimo *dardo incantato*.

Verde: Blocca tutti gli effetti di identificazione (inclusa quella delle sfere di cristallo, ESP, ecc.). Chiunque lo tocchi deve vincere un Tiro Salvezza vs. Veleno o morire. Negato da un incantesimo *passa pareti*.

Blu: Blocca tutti gli attacchi velenosi, gassosi e visivi. Chiunque lo tocchi deve vincere un Tiro Salvezza vs. Pietrificazione o restare pietrificato. Negato dall'incantesimo *disintegrazione*.

Indaco: Blocca tutta la materia, vivente o no. Chiunque lo tocchi deve vincere un Tiro Salvezza vs. Incantesimi o essere trasportato (da un *cancello*) in un Piano Esterno determinato casualmente, e con la probabilità (50%) di essere perso per sempre. Negato dall'incantesimo *dissolvi magie*.

Viola: Blocca la magia di tutti i tipi. Chiunque lo tocchi deve vincere un Tiro Salvezza vs. Bacchetta Magica o cadere incosciente e pazzo (curabile solo con un *desiderio* o con un incantesimo *guarigione*). Negato dall'incantesimo *luce perenne*.

Ladro



TABELLA DELLE ABILTA' SPECIALI

Livello	Scassinare	Trappole	Trappole	Scalare Pareti in	Muoversi in Silenzionelle	Nascondersi 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	58	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	41	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
Liv	SS	ST	RT	SP	MS	NO	SV*	SR

TABELLA ESPERIENZA DEL LADRO

Livello	PX
26	2.200.000
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 bonus dovuti alla Costituzione.

TABELLA TIRI SALVEZZA DEL LADRO

Livello:	25-28	29-32	33-36
Veleno			
o Raggio della Morte	3	2	2
Bacchette Magiche	4	3	2
Pietrificazione o Paralisi	3	2	2
Soffio del Drago	4	3	2
Incantesimi, Verga			
o Bastone Magico	4	3	2

\* Svuotare Tasche: sottrarre 5% per ogni livello o DV della vittima. Esempio: un ladro di 32° livello tenta di derubare un mago del 26° livello. La probabilità è di 175 (normale) meno 130 (5 volte 26), cioè 45%. Il ladro viene colto sul fatto con un tiro di 91 o più (più del doppio delle possibilità di successo).

Percentuali maggiori del 100%: Una serratura inceppata o difficile da scassinare, una trappola ben nascosta, pareti scivolose, o un rumore debolissimo possono causare una penalità alla normali probabilità (-5%, -10%, -20%, ecc.). Se, dopo aver applicato le penalità, la probabilità fosse ancora di 110 o più, portatela a 99%; deve sempre esserci almeno un 1% di probabilità di fallire in ogni caso. Comunque, non modificate mai le possibilità di Muoversi in Silenzio o Nascondersi nelle Ombre a meno che il ladro non debba eseguire azioni molto difficili (tentare di muoversi in silenzio ma velocemente, nascondersi quando molto vicini a una luce intensa, ecc.)

**Nano****TABELLA DESPERIENZA DEL NANO**

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, sono permesse le opzioni di combattimento dei guerrieri. (Vedere il Set Companion a pag. 18.) Per l'opzione di Attacco Multiplo, sono permessi due attacchi a 660.000 PX e tre attacchi a 2.200.000 PX.

Punti Ferita: 1d8 per livello fino al 9° compreso, modificato dalla Costituzione se applicabile. Oltre, si aggiungono 3 pf per livello, senza modifiche dovute alla Costituzione.

**TABELLA TIRISALVEZZA DEL NANO**

Livello:	1-3	4-6	7-9	10-12
Veleno				
o Raggio della Morte	8	6	4	2
Bacchette Magiche	9	7	5	3
Pietrificazione o Paralisi	10	8	6	4
Soffio del Drago	13	10	7	4
Incantesimi, Verga				
o Bastone Magico**	12	9	6	3

\*\* A 1.400.000 PX, i nani subiscono solo metà dei danni degli incantesimi, o 1/4 se il Tiro Salvezza ha successo.

**Elfo****TABELLA ESPERIENZA DELL'ELFO**

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, sono permesse le opzioni di combattimento dei guerrieri. (Vedere il Set Companion a pag. 18.) Per l'opzione di Attacco Multiplo, sono permessi due attacchi a 850.000 PX e tre attacchi a 2.600.000 PX.

Punti Ferita: 1d6 per livello fino al 9° compreso, modificato dalla Costituzione se applicabile. Si aggiunge 1 pf al 10° livello senza modifiche dovute alla Costituzione.

**TABELLA TIRISALVEZZA DELL'ELFO**

Livello:	1-3	4-6	7-9	10
Veleno				
o Raggio della Morte	12	8	4	2
Bacchette Magiche	13	10	7	4
Pietrificazione o Paralisi	13	10	7	4
Soffio del Drago**	15	11	7	3
Incantesimi, Verga				
o Bastone Magico	15	11	7	3

\*\* A 1.600.000 PX, gli elfi subiscono solo metà danni da attacchi basati sul soffio, o 1/4 se il Tiro Salvezza ha successo.

**Halfling****TABELLA ESPERIENZA DELL'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, sono permesse le opzioni di combattimento dei guerrieri. (Vedere il Set Companion a pag. 18.) Per l'opzione di Attacco Multiplo, sono permessi due attacchi a 900.000 PX e tre attacchi a 3.000.000 PX.

Punti Ferita: 1d6 per livello, modificato dalla Costituzione se applicabile.

**TABELLA TIRISALVEZZA DELL'HALFLING**

Livello:	1-3	4-6	7-8
Veleno			
o Raggio della Morte	8	5	2
Bacchette Magiche	9	6	3
Pietrificazione o Paralisi	10	7	4
Soffio del Drago**	13	9	5
Incantesimi, Verga			
o Bastone Magico***	12	8	4

\*\* A 2.100.000 PX, gli halfling subiscono solo metà danni da attacchi basati sul soffio, o 1/4 se il Tiro Salvezza ha successo.

\*\*\* A 300.000 PX, gli halfling subiscono solo metà danni da attacchi basati su incantesimi, o 1/4 se il Tiro Salvezza ha successo.

**CLASSID'ATTACCODEISEMI-UMANI****CLASSI**

A B C D E F G H I J K L M

<b>NANO</b>	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
<b>ELFO</b>	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
<b>HALFLING</b>	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 si raggiunge il livello massimo



# TABELLA DEI TIRI PER COLPIRE (Tutti i Personaggi)

(vedi manuale del DM, pagina 11, per i dettagli)

Classe & Livello																							
M	C/L**	G	SU***	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	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	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
16-20	13-16	10-12	B	*1	*0	1	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
			C	*2	*1	*0	1	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
			D	*3	*2	*1	*0	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
21-25	17-20	13-15	E	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
			F	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
26-30	21-24	16-18	G	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
			H	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
31-35	25-28	19-21	I	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
			J	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9
36	29-32	22-24	K	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	3	4	5	6	7	8
			L	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	3	4	5	6	7
			M	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	3	4	5	6	7
				*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	3	4	5	6
				*12	*11	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	3
				*14	*13	*12	*11	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	3
M	C/L**	G	SU***	-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	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	32
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	31
11-15	9-12	7-9	A	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	31
16-20	13-16	10-12	B	15	16	17	18	19	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	31
			C	14	15	16	17	18	19	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	31
			D	13	14	15	16	17	18	19	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
21-25	17-20	13-15	E	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
			F	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
26-30	21-24	16-18	G	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
			H	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	21	22	23	24	25	26	27
31-35	25-28	19-21	I	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	21	22	23	24	25	26
			J	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	21	22	23	24	25
36	29-32	22-24	K	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	21	22	23	24
			L	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	21	22	23
			M	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	21	22
				3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	21
				2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
				2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

\* Manca solo con 1. Aggiungiti i punti (il numero dato) ai danni totali.

NOTE: 1. Sebbene 20 sia il massimo punteggio, i bonus lo possono portare a 21 o più.

\*\* Sia chierici che ladri

2. Classi d'armatura peggiori di 9 sono possibili a causa delle penalità della Destrezza e magia.

\*\*\*Classi d'attacco dei semi-umani

A livello di gioco master, la vostra campagna diventa molto complicata e sono in gioco alti obiettivi. Se hai cominciato con un guerriero, ora sei un governatore, con un dominio o un regno nelle tue mani. Sei meglio armato e meglio protetto, con abilità in gran varietà di armi rispetto a quelle che avevi quando hai cominciato la tua carriera. Alcuni giorni puoi aver bisogno di proteggere il tuo castello dagli invasori. O forse ti troverai al di fuori di un castello vicino, determinato a prenderlo.

Vai avanti a leggere e impara il valore della nuova armatura e delle nuove armi a tua disposizione. Scopri come puoi studiare la maestria delle armi per incrementare le tue abilità in combattimento. Conosci le macchine d'assedio che puoi usare per assediare una fortificazione nemica...o che possono venir usate contro la tua.

## Armatura & Armi

### Armatura Completa

L'armatura completa racchiude l'indossatore in un involucro d'acciaio, con delle giunture a catena per permettere il movimento. Spesso è chiamata armatura a piastre (differente dalla corazza di piastre), armatura gotica, o armatura da giostra.

#### Vantaggi

Un'armatura completa da sola da una CA 0. Può essere usata con uno scudo per ottenere una CA di -1. Riduce i danni inflitti da molti effetti che comprendono un'area (fuoco, freddo, gas, acido) inclusi i soffi. Il danno base è ridotto di 1 per dado di danno, e l'indossatore ha un +2 sul Tiro Salvezza. Il danno minimo, comunque, sarà sempre di 1 per dado di danno. Per esempio, il danno procurato da un soffio di un piccolo drago rosso (DV 10, pf 57) è ridotto di 1 per dado di danno (-10) a 47; il guerriero nella sua armatura completa può fare un Tiro Salvezza vs. Soffio del Drago con un +2, per subire solo metà danni (24).

Le armature complete magiche riducono i danni ancora di più, di 1 per dado di danno in più per ogni +2 (arrotondando per difetto).

Se un guerriero in una armatura completa è su una montatura, e ha assistenza; gli svantaggi di ingombro, movimento lento, e sorpresa, possono essere minimizzati (vedi sotto).

#### Svantaggi

Un'armatura completa è voluminosa e ingombrante. L'ingombro è di 750 mo. Deve essere fatta su misura, la taglia deve essere esatta; il costo è di 250 mo. Quelle magiche sono proporzionalmente più vevoli, in media il 50% in più del valore di una corazza di piastre della stessa forza magica.

L'armatura completa è sgraziata in alcune situazioni, specialmente per rialzarsi da una posizione prona e/o montare su destriero. Se lo si tenta da soli si ha una probabilità di 1/6. Ai tempi medievali, questo problema fu risolto dall'uso di una cinghia legata all'indossatore che veniva issato in aria e riabbassato sulla montatura. Nel gioco di D&D®, si assume che il tentativo di rialzarsi abbia automaticamente successo se c'è aiuto disponibile.

L'armatura completa è rumorosa e lenta. Si possono facilmente sentire i crick e i clank fino a 36 m di distanza ed è quindi negata qualsiasi possibilità di sorpresa. Il movimento dell'indossatore è di 9 metri per turno. Un guerriero ci mette 3 turni interi per indossarla.

L'armatura completa non da protezioni aggiuntive dagli attacchi visivi (come quello della medusa) o elettrici (come quello del soffio del drago blu).

L'indossatore ha una penalità di -5 quando usa la balestra o altri accessori per proiettili. Se da solo, subisce una penalità di -1 sul tiro sorpresa.

## ARMATURE PER CAVALLI (BARDATURE)

Tipo	CA	Costo	Ingombro
da Giostra	0	700 mo	5.000 mo
a Zona	2	600 mo	4.000 mo
a Piastre	3	500 mo	3.000 mo
a Bande	4	400 mo	3.000 mo
di Maglia	5	150 mo	1.500 mo
a Scaglie	6	75 mo	400 mo
di Cuoio	7	40 mo	250 mo

\* Un cavallo può ancora caricare, anche se a velocità ridotta, perfino se ingombrato dall'armatura

## Maestria dell'Arma

Nel normale sistema di combattimento, ogni personaggio conosce automaticamente il modo di usare ogni tipo di arma disponibile, sempre entro le restrizioni delle classi di appartenenza. Il seguente sistema di maestria dell'arma dà al PG la possibilità di studiare intensamente un'arma oppure di studiarne tipi diversi, ma meno in profondità, dando, in ogni caso, un vantaggio rispetto ad altri personaggi o mostri che non ne hanno studiato l'uso.

Il sistema di maestria dell'arma è opzionale e può essere applicato facilmente a qualsiasi livello di personaggi.

### Abilità e Limiti

Se questo sistema di maestria dell'arma viene inserito nel gioco *devono* essere usate le seguenti regole. Per una guida nell'inserimento di questo sistema in una campagna già in atto vedere "Applicazioni Retroattive".

**Armamento limitato:** Quando un personaggio umano viene creato, il giocatore è limitato nella scelta del tipo di armi da usare a un numero base di due. La conoscenza di un'altra arma può essere tentata al raggiungimento dei seguenti livelli di potere: 3, 6, 9, 11, 15, 23, 30, 36. Un'altra arma può essere aggiunta ogni 200.000 PX acquisiti dopo il 36° livello. Per conoscere ed aggiungere un'arma al suo equipaggiamento il personaggio deve essere addestrato nel suo uso; vedere "Dettagli sull'Addestramento".

A causa della loro lunga vita e del loro stile di vita selvaggio, i semi-umani partono con il livello di abilità Addestrato in tutte le armi non a loro proibite. I semi-umani possono addestrarsi per raggiungere i più alti livelli di maestria dell'arma alla stessa maniera degli umani. L'addestramento è possibile solo ai livelli 4 e 8 (e 12 per i nani) e ogni 200.000 PX raggiunti in seguito.

**Maestria dell'arma:** Un personaggio può decidere di addestrarsi per diventare più abile con un'arma che sta già usando piuttosto che imparare l'uso di una nuova. L'ammontare di quest'abilità è chiamato Livello di Maestria.

Un personaggio appena creato può avere solo una conoscenza a livello Addestrato delle armi con cui inizia. I livelli di maestria sono: Addestrato, Abile, Esperto, Maestro, Gran Maestro.

**Uso di armi non studiate:** Un personaggio che non è addestrato all'uso di un'arma si dice Inesperto. Se un personaggio tenta di usare un'arma non studiata l'attacco avviene come se avesse il livello di maestria Addestrato, ma infligge solo la metà dei danni. L'uso di armi da tiro e da lancio riceve una penalità di -1 al tiro per colpire.

### Uso di Armi da Parte dei Mostri

Un mostro può aumentare la sua abilità nell'usare le armi solo se normalmente usa armi per attaccare. Deve trovare un addestratore disposto ad insegnargli, e il livello massimo raggiungibile è determinato dall'Intelligenza. (DM: Vedere la sezione delle procedure del *Manuale del DM del Set Master* per il punteggio dell'Intelligenza dei mostri.) Solo gli umani ed i semi-umani possono diventare Gran Maestri.

### Opzioni per i Guerrieri

Il DM può permettere ai guerrieri di partire con 3 o 4 armi invece che con 2. In più, un guerriero può aggiungere un'arma ai livelli 19, 27 e 33.

# Maestria dell'Arma

## Opzioni per i Maghi

Le seguenti opzioni possono essere usate con o senza il sistema di maestria dell'arma. Il DM può, se desidera, ampliare il numero di armi permesse ai maghi, includendo le seguenti: cerbottana, rete, frusta e bastone. Comunque molte campagne funzionano perfettamente bene anche se i maghi sono limitati all'uso dei pugnali.

## Applicazioni Retroattive

Questi cambiamenti possono essere aggiunti a una campagna già in atto esaminando attentamente ogni personaggio. I personaggi, spesso hanno poche armi preferite. Si assume che la conoscenza di queste rimanga, ma la conoscenza dell'uso appropriato di altre armi deperisca a causa del loro inutilizzo. Rivedere i limiti sul numero di armi permesso; molti giocatori non saranno disturbati da esso.

I problemi vanno risolti, il DM deve cercare di trovare una soluzione. Riferisciti al "Cambiamento di Realtà" (nel *Manuale del DM* nella sezione delle procedure) per altri suggerimenti.

Appena si effettua il cambiamento di regola, se il DM desidera, può permettere che esistano personaggi di alto livello con un livello di maestria maggiore di Addestrato. Il limite massimo è comunque l'Esperto.

Per fare questo cambiamento si calcola il numero di addestramenti che un personaggio può aver effettuato e dividere il numero fra le abilità. Es., un personaggio di 3° livello ha un arco, una spada, una spada e una mazza. Gli è permesso avere 3 armi (3 momenti di addestramento). Decide di utilizzarli così:

Inesperto	nell'uso della mazza
Addestrato	nell'uso dell'arco
Abile	nell'uso della spada

## Dettagli sull'Addestramento

Per aumentare la conoscenza dell'uso di un'arma, un personaggio deve essere addestrato da qualcuno (trovato durante le avventure o mediante annunci) con una conoscenza nella specifica arma uguale o maggiore.

Dopo aver trovato l'addestratore che da le istruzioni necessarie, lo studente deve pagare tutta la somma richiesta prima che l'addestramento cominci. Per le mo e il tempo richiesti, vedere la tabella "Tempo e Costo dell'Addestramento".

Una possibilità di successo o di fallimento va applicata ad ogni periodo. Il fallimento può accadere perché l'addestratore non ha la sufficiente conoscenza o non sa trasmetterla agli altri, o perché lo studente non può completamente assorbire le nuove informazioni. La possibilità di successo varia a seconda del livello di maestria dell'addestratore e

dello studente, (vedere la tabella "Probabilità di Successo Dell'Addestramento").

La probabilità di successo va testata a metà del periodo di addestramento, e lo studente deve essere subito informato del risultato. Lo studente può ora continuare l'addestramento o fermarlo. Se l'addestramento è destinato a fallire, ma viene portato a termine lo stesso, lo studente potrà dopo studiare ancora con un altro addestratore con un bonus del +10%. Se lo studente sceglie di lasciare l'addestramento a metà strada, non ci sono benefici, ma la metà della somma pagata viene rimborsata. (Gli addestratori caotici, comunque, possono non rimborsare lo studente).

### TEMPO E COSTO DELL'ADDESTRAMENTO

Conoscenza da raggiungere	Tempo richiesto	Costo richiesto
Addestrato (nuova arma)	1 sett.	100mo
Abile	2 sett.	250mo
Esperto	4 sett.	500mo
Maestro	8 sett.	750mo
Gran Maestro	12 sett.	1000mo

### POSSIBILITA' DI SUCCESSO DELL'ADDESTRAMENTO

Maestria dello studente	-Maestria dell'addestratore-				
	Addestrato	Abile	Esperto	Maestro	Gran Maestro
Nessuna	60	80	95	99	99
Addestrato	01	50	70	90	95
Abile	—	01	40	60	80
Esperto	—	—	01	30	50
Maestro	—	—	—	01	20

### LIMITI PER L'USO DI ARMI DA PARTE DEI MOSTRI

Intelligenza	Massimo livello raggiungibile
fino a 11	Addestrato (solamente)
12-15	Abile
16-17	Esperto
18	Maestro

## Benefici dell'Addestramento

Tutti i bonus e gli usi speciali per ogni arma nel sistema di gioco sono dati sulla "Tabella delle Armi". Ogni arma, quando confrontata ad altri usi simili ha degli aspetti migliori e altri che sono peggiori. Un'arma può venir scelta per le sue migliori prestazioni contro avversari che usano armi, o per i suoi usi speciali (come parare proiettili,

intrappolare un avversario). Il DM può, se desidera, modificare questi benefici. Ogni nuova arma aggiunta al sistema di gioco deve essere assegnata alla categoria bilanciando benefici e debolezze.

## Applicazione dei Benefici

I benefici dati dalla maestria di un'arma vanno applicati prima di ogni altra modifica. Questo può essere importante; i guerrieri e i semi-umani possono con ciò guadagnare abbastanza bonus per portare il tiro per colpire avversario a 2 o meno, attivando così l'opzione di attacco multiplo. Il più grande danno disponibile dalla abilità extra può essere cruciale quando l'abilità di prendere alle spalle di un ladro può raddoppiare i danni.

Alcuni benefici avvengono solo se il giocatore annuncia che essi vengono usati (come parata, disarmare, o altre azioni). Il giocatore deve sempre avvisare il DM prima di usare una di queste opzioni. E' troppo tardi dirlo dopo che il colpo è andato a segno.

Il bonus sulla classe d'armatura (CA) forniti dalla maestria di un'arma devono essere applicati automaticamente in tutte le situazioni in cui sono applicabili. Comunque, il DM può preferire che gli venga ricordato.

## Benefici sull'Attacco

Molti bonus sui punti ferita (pf) e sui tiri per colpire variano dal tipo di avversario. Avversari che attaccano con armi da tiro a due mani hanno difese simili a quelli che attaccano con armi proprie del corpo (denti, artigli, ecc.). Questo tipo di avversario è indicato come "A". Avversari che usano armi da mischia o armi che si usano facendole ruotare o che si lanciano (include la fionda, le bola, ma escludendo gli altri tipi di armi da tiro) devono difendersi differenzialmente. Questi avversari sono indicati come "M".

Se un avversario può essere messo in tutte e due le categorie (come un topo mannaro che usa una spada, e che può alternare l'attacco con la spada all'attacco col morso), viene sempre assegnato alla categoria più favorevole per lui (non favorevole al giocatore che attacca). Comunque, se questo tipo di avversario lascia l'arma, diventa immediatamente della categoria "M".

Ogni arma è migliore quando attacca una o l'altra di queste categorie di difesa. Ogni descrizione di un'arma mostra un avversario primario (la categoria di difesa sulla quale l'arma è più efficace) e uno secondario (l'altra categoria, sul quale l'arma è meno efficace).

## Bonus sui tiri per colpire

—Applicare ogni bonus o penalità connesso alla Forza a tutti gli attacchi con armi da mischia e da lancio.

—Applicare ogni bonus o penalità connesso alla Destrezza a tutti gli attacchi con armi da tiro.

La sola arma su cui le abilità non hanno effetto è la lancia da cavaliere, l'uso di quest'arma è completamente dipendente dalla montatura.

Quando un addestramento è completato con successo annotate il nuovo bonus al tiro per colpire (vedere tabella) così come gli altri benefici specifici dati nella descrizione dettagliata dell'arma.

#### TABELLA DEI BONUS AI TIRI x COLPIRE

Inesperto	Nessun Bonus
Addestrato	Nessun Bonus
Abile	+2
Esperto	+4
Maestro	+6 vs. Primario
	+4 vs. Secondario
Gran Maestro	+8 vs. Primario
	+6 vs. Secondario

**Gittata dell'Attacco:** Ricordati che la gittata delle armi da tiro e da lancio è, quella indicata se ci si trova in un dungeon, ma va moltiplicata per tre se ci si trova all'aperto.

#### Benefici sulla Difesa

Molte armi possono essere usate sia in manovre di attacco che di difesa. In difesa, queste manovre danno un bonus alla CA del difensore. Il bonus sulla CA si applica solo per un numero predefinito di round. L'uso dei bonus sulla CA non conta come un'azione, il personaggio è in grado di svolgere le normali azioni.

Possono ancora essere usate le semplici manovre di difesa descritte nel *Set Base* da tutti i personaggi:

**Arretrare Combattendo:** si arretra a velocità dimezzata per non avere penalità sulla CA.

**Ritirata:** scappare a più della velocità normale, senza la protezione dello scudo e dando in più un bonus di +2 al tiro per colpire dell'avversario.

#### Effetti della Disperazione

I bonus sull'attacco e sulla difesa speciale possono causare disperazione e paura in alcuni avversari. Il numero di creature che possono subire un controllo del Morale addizionale varia a seconda della maestria dell'utilizzatore dell'arma, come segue:

Abile	fino a 4 DV o livelli
Esperto	fino a 8 DV o livelli
Maestro	fino a 12 DV o livelli
Gran Maestro	fino a 16 DV o livelli

L'avversario deve avere un'Intelligenza al di sopra di quella animale. Le seguenti situazioni forzano un addizionale Controllo del Morale:

—Se l'utilizzatore infligge il massimo dei danni disponibili.

—Se l'utilizzatore evita tutti i danni in un round

grazie all'abilità di parare i colpi.

—Se l'utilizzatore disarmo 2 o più avversari nello stesso round.

Il DM può aggiungere altre situazioni speciali, se desidera.

Se un Controllo del Morale è richiesto, il DM applica le regole standard (*Set Base*). Se il controllo del Morale fallisce, la vittima cercherà di fuggire o di arrendersi alla prima opportunità. Una vittima che è un PG deve effettuare un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte con successo o fuggire per 1-6 round. Il livello dei personaggi va usato invece dei DV per determinare il massimo livello su cui la disperazione ha effetto.

#### Note Dettagliate sulle Armi

Quando si sceglie un'arma per il personaggio, devi prendere in considerazione la mente del personaggio; scegliete quelle che il personaggio (non necessariamente il giocatore!) crede di trovare più utili. Attenzione alle restrizioni standard. Gli Half-ling devono trovare normalmente armi di piccole dimensioni, e solo il DM regolerà la loro disponibilità.

In ogni categoria sono presenti armi che danno un ampio range sui punti danno. Un basso numero di punti danno è compensato da effetti speciali. Quando trovi un'arma adatta, riesamina le altre entro la stessa categoria che offre danni ed effetti speciali comparabili, e considerane il potenziale (disponibile grazie all'addestramento). Sii sicuro della tua scelta finale; sarà definitiva.

#### Promemoria Speciale

1. I bonus e gli effetti speciali si applicano solo quando si usa quel particolare tipo di arma, non altre con effetti simili.
2. I bonus dati non sono cumulativi. Applicate solo le informazioni date per quel livello di maestria, ignorando i bonus dei livelli più bassi.

#### Descrizione delle Armi

**Armi da Lancio:** Queste armi possono essere usate in mischia o possono essere scagliate verso un bersaglio. Con queste armi si aggiungono i bonus/penalità derivanti dalla Forza sia al tiro per colpire che ai punti danno.

**Armi da Tiro:** Queste armi non possono essere usate nella mischia o contro bersagli ad una distanza di 1,5 metri o meno, a meno che il bersaglio non si possa muovere. Quest'arma manca automaticamente anche ogni bersaglio che sia a una distanza maggiore della sua gittata massima. Ogni distanza che è minore o uguale ad una gittata, ma più grande

della gittata precedente è considerata appartenente alla gittata più alta fra le due. Il tiro per colpire è modificato dai bonus o dalle penalità derivanti dalla Destrezza o da bonus magici. la distanza del bersaglio modifica il tiro per colpire.

Tutti i bersagli entro la gittata corta =+1

Tutti i bersagli entro la gittata media =0

Tutti i bersagli entro la gittata lunga =-1

Il riparo è qualsiasi cosa che nasconde un bersaglio. Un riparo che nasconde il bersaglio, ma può essere penetrato è detto Riparo Soffice. Un riparo che protegge il corpo del bersaglio, ma non può essere penetrato è detto Riparo Solido. Se il bersaglio è riparato, le seguenti penalità modificano il tiro per colpire:

#### Il bersaglio è Riparo Soffice Riparo Solido

Coperto per 1/4	-1	-2
Coperto per 1/2	-2	-4
Coperto per 3/4	-3	-6
Coperto del tutto	-4	Impossibile

**Balestra Leggera:** Quest'arma ha bisogno di due mani per essere caricata, ma una sola per sparare.

**Balestra Pestante:** Quest'arma è grande e pesante. Se l'utente non ha una forza di 18, quest'arma può sparare solo ogni due round.

**Cerbottana:** Questo tubo cavo può variare in lunghezza da 15 cm fino a 1,2 m. L'utente soffia un piccolo dardo avvelenato sul suo bersaglio attraverso il tubo. Il dardo è solitamente imbevuto di un veleno mortale, ma il DM può scegliere di usare una droga che causi altri effetti (paralisi, sonno, delirio). La vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza vs. Veleno o subire gli effetti spiegati nella tabella.

**Armi Lunghe:** Le armi lunghe consistono in vari tipi di lame montate su una lunga asta. Le armi lunghe possono essere usate solo dai guerrieri, dai nani e dagli elfi. Grazie alla loro lunghezza, le armi lunghe possono attaccare un nemico da dietro un altro personaggio che sta combattendo con lo stesso nemico.

Un'arma lunga può essere usata con le regole opzionali di combattimento per i guerrieri (vedi *Set Companion*). Comunque, il disarmo può essere effettuato solo se lo dice la descrizione dell'arma.

Il tiro per colpire con le armi lunghe subisce una penalità di -3 per ognuno dei seguenti casi:

—L'utente è un nano.

—L'utente attacca da dietro un compagno di grandi dimensioni.

—Il compagno di fronte sta usando un'ascia da battaglia, delle bola, una fionda, una spada o una frusta.

## Padronanda dell'Arma

---

—Il compagno di fronte sta usando un'arma a due mani.

Gli addestramenti nell'uso di queste armi a due mani danno la possibilità di parare alcuni attacchi con rapide manovre circolari.

Le armi lunghe sono generalmente raggruppate in tre categorie: da stoccata (attacco a fondo), da taglio, o una combinazione di varie armi. Le teste delle armi lunghe presentano leggere variazioni che aggiungono però abilità speciali. Gli uncini servono per agganciare un nemico e buttarlo a terra. Le lame curve permettono di bloccare attacchi e disarmare il nemico. Gli effetti speciali di ogni arma sono descritti separatamente.

I tipi di armi lunghe sono:

**Alabarda:** Quest'arma è sia da stoccata che da taglio: ha un'ampia ascia in testa, una punta in cima e un uncino dalla parte opposta dell'ascia.

**Ascia d'Arme:** Quest'arma da taglio ha una piccola ascia in testa fissata ad un'asta di lunghezza variabile (1,5-4,5 metri).

**Picca:** Questa è un'arma da stoccata ed ha una corta ed acuminata punta alla fine di una lunghissima asta (3,6-5,4 metri).

Altre armi lunghe che possono essere usate sono:

**Ascia ad Uncino:** Quest'arma ha una lunga e pesante ascia ad una sola lama con un uncino sul retro fissato in avanti. Usa tutte le regole dell'alabarda, ma la ascia ad uncino può anche stordire ai livelli di maestria di Maestro e Gran Maestro.

**Buttafuoco:** Quest'arma ha una corta punta acuminata affiancata da due lame più corte alla base. Usa le statistiche e i punteggi per parare dell'alabarda. La forza può essere usata per disarmare dal livello di maestria Abile in poi. Quest'arma può essere preparata contro le cariche.

**Giusarma:** Quest'arma assomiglia ad una roncola, ma con una punta fina sul retro della lama che si curva in avanti. Usa le statistiche e i punteggi per parare di una picca. La giusarma ha l'abilità di uncinare.

**Gladio:** Quest'arma ha un'ampia lama simile ad un coltello da cucina. Usa le statistiche e i punteggi per parare di un'ascia d'arme. Quest'arma può essere preparata contro le cariche.

**Partigiana:** La partigiana ha un'ampia testa li lancia con due uncini alla base che puntano in avanti. Usa tutte le regole della picca, ma questa arma può anche disarmare. Quest'arma può essere preparata contro una carica.

**Roncola:** E' un'arma leggera; la roncola ha una lunga e stretta lama ad un filo solo (come una falce). Usa le statistiche e i punteggi per parare di una scure d'arme. In più, la roncola, ha l'abilità di uncinare come l'alabarda.

**Roncone:** Il roncone ha una grande, pesante e ampia lama, come una mannaia. Usa le statistiche

di un'ascia d'arme, ma quest'arma ha un +2 sui punti danno. Usa i punteggi per parare dell'alabarda. Il roncone causa danni doppi come un pugnale.

**Scure d'Arme:** Quest'arma ha una pesante lama a forma di ascia con una lunga punta che si protende in avanti. Usa le statistiche dell'alabarda, ma ha l'abilità di parare di una picca. La scure d'arme può essere preparata contro una carica.

**Spiedo:** Lo spiedo ha una lunga punta con due lame curve e aguzze, insieme formano la forma di un tridente. Usa le statistiche e i punteggi per parare della picca. Quest'arma può essere usata per disarmare dal livello di maestria Abile in poi. Lo spiedo può essere preparato contro una carica.

**Spuntone:** Lo spuntone ha una lama elaborata, possibilmente ondulata o con frange. Usa le statistiche della lancia da fante, ma non può essere lanciata. Usa i punteggi per parare di un'alabarda. Lo spuntone può raddoppiare i punti danno come il pugnale e può essere preparato contro le cariche.

**Armi raramente da lancio:** Queste armi sono normalmente usate nella mischia, ma ad alti livelli di maestria possono essere lanciate in situazioni disperate. Per lanciare queste armi, l'attaccante deve effettuare un normale tiro per colpire modificato dalla Forza. Se la manovra è inaspettata, l'attaccante, prima guarda se il nemico è sorpreso (1-2 su 1d6). Se la vittima non è sorpresa, può effettuare un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte per dimezzare i danni.

**Bastone:** Questo bastone ha un diametro di 5 cm ed è lungo da 1,2 m a 1,8 m. Può essere usato da qualsiasi classe.

**Bola:** Una lunga corda con all'estremità due oggetti pesanti, quest'arma è usata per intrappolare i nemici. Se preso dalle bola, la vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte o subire gli effetti speciali descritti nella tabella. Se il bersaglio ha un bonus sulla CA a causa di un riparo, il bonus va applicato anche ai Tiri Salvezza della vittima. Le bola sono scomode da trasportare e possono ingarbugliarsi. Per ogni bola trasportata in più, l'ingombro triplica: prima bola=5mo, seconda bola=15mo, terza bola=45mo, ecc.

**Clava:** Una torcia è una clava infiammata, così la maestria con la torcia è la stessa che con la clava. Comunque, un personaggio Inesperto, usando una torcia, non dimezza i danni, ma infliggerà sempre 1-4 pf a causa del fuoco.

**Due Armi:** Il DM può opzionalmente permettere ad un personaggio di attaccare con due armi. Il secondo attacco deve essere trattato come se fosse

effettuato da un PG con un livello di maestria più basso di un livello e con una penalità di -4. Se il personaggio è Inesperto con l'arma, questa non può essere usata come seconda arma.

**Frusta:** Una frusta può essere usata o per intrappolare o per causare danni. Il modo in cui essa è usata va dichiarato prima di eseguire l'attacco. Se l'attaccante tenta di intrappolare, la vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte o subire gli effetti descritti in "Effetti Speciali".

**Lancia da Cavaliere:** Una lancia da cavaliere può essere usata solo quando si è su una montatura. Quest'arma infligge danni doppi se colpisce dopo una carica di 18 metri. Non può essere usato lo scudo se si è a livello di maestria Addestrato. L'opzione di attacco multiplo può essere usata, ma solo se ogni attacco è diretto ad un avversario diverso. Una lancia può essere usata per aumentare i bonus sulla difesa, ma ogni round in cui questa è usata per difendere infligge solo la metà dei danni.

Una lancia usata su una montatura volante è fissata alla sella e non può servire come difesa.

**Manganello:** Questo è un piccolo sacchetto di cuoio riempito con sabbia o con metallo pesante. Infligge solo pochi danni, ma permette di mettere K.O. il nemico. I nemici di dimensione maggiore dell'attaccante non possono essere messi K.O. Se l'attaccante colpisce la testa o il collo del suo nemico, la vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte o subire degli effetti speciali descritti nell'apposita tabella.

**Martello da Lancio:** Questo è un martello con un corto manico e una larga testa, è usato per schiacciare oppure può essere lanciato.

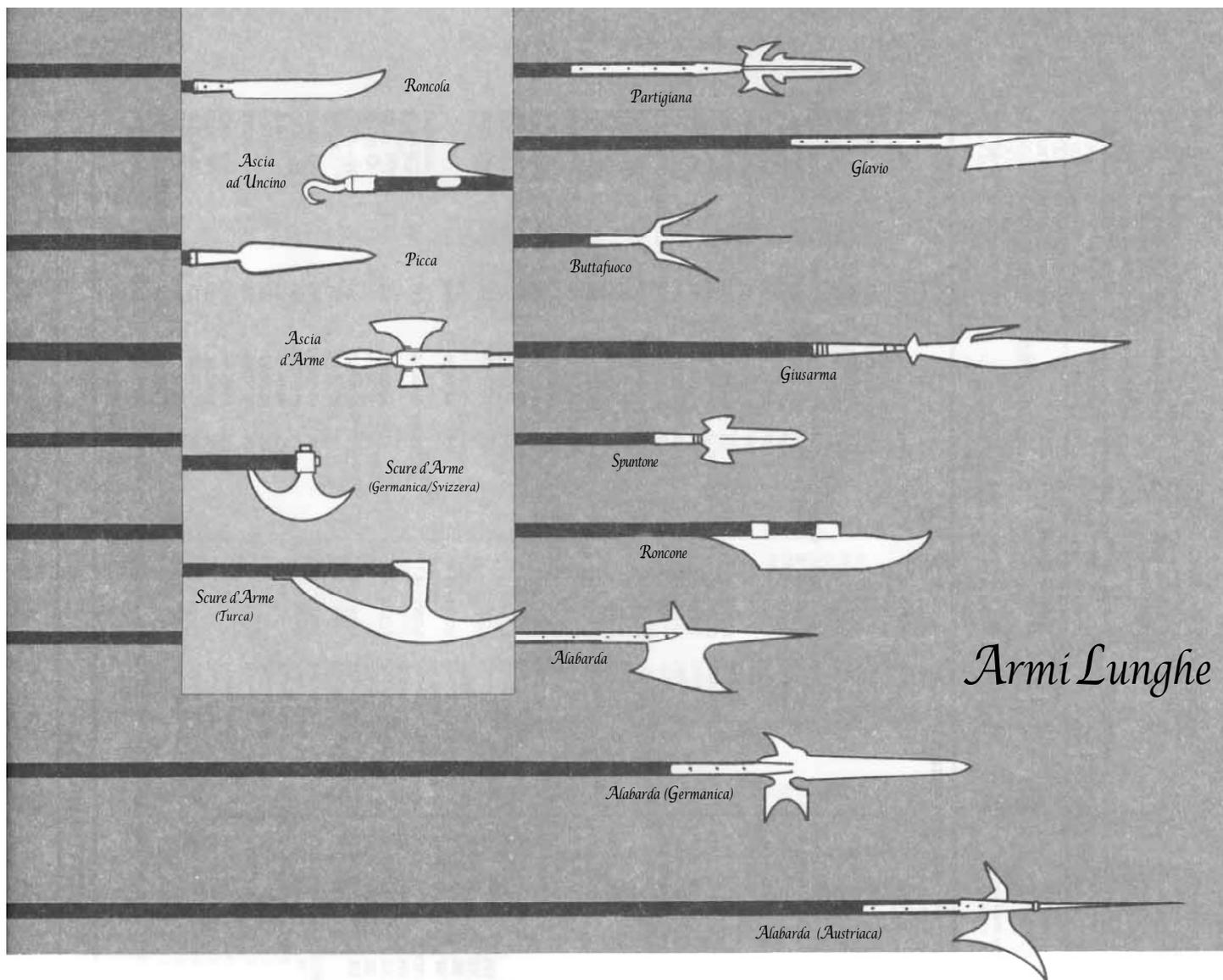
**Oggetti:** Questi oggetti non sono delle armi, ma possono essere lanciati verso un bersaglio. Quando degli oggetti sono scagliati, si considera il lanciatore come se fosse a livello di maestria Addestrato senza dimezzamento dei danni.

Gli oggetti solitamente lanciati sono:

**Pietra:** Questa è una roccia delle dimensioni di un pugno o meno. Quando si lancia un oggetto che può procurare danni da contusione trattatelo come se fosse una pietra. I bonus della Forza si applicano al tiro per colpire e ai punti danno.

**Olio Infiammato:** L'olio infiammato causa 1-8 punti danno ogni round ad un bersaglio che sia nel fuoco. L'olio lanciato brucia per soli 2 round.

**Acqua Benedetta:** L'acqua benedetta può danneggiare solo i non-morti e le creature incantate dal male.



## Armi Lunghe

**Rete:** Una rete non infligge danni. E' usata per intrappolare e catturare un nemico. La vittima deve vincere un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte o subire gli effetti descritti nella tabella. Le reti possono essere di varie misure; se il bersaglio è troppo grande per la rete, questo ottiene un bonus sul Tiro Salvezza per evitare gli effetti. Usando la tabella determinate di quante misure è più grande la vittima rispetto alla rete. Per ogni misura più grande la vittima riceve un bonus di +4 sul Tiro Salvezza. Un tiro di 1 sbaglia sempre a meno che il bonus non sia di +20 o più.

### Grandezza della vittima Misura della rete\*

Molto piccola	(fino a 30cm)	60 x 60cm
Piccola	(fino a 1m)	1,2 x 1,2m
Media	(fino a 1,8m)	1,8 x 1,8m
Grande	(fino a 3m)	2,7 x 2,7m
Molto grande	(fino a 4,5m)	3,6 x 3,6m
Enorme	(fino a 6m)	4,8 x 4,8m
Gigantesca	(fino a 9m)	7,5 x 7,5m

\* O l'equivalente in metri quadrati.

Le reti di dimensioni 1,2 x 1,2 metri o meno possono essere usate con una mano. Le reti più

grandi richiedono due mani.

**Scudi Armati:** Queste armi sono degli scudi con delle lame. Benché goffi e fragili, uno scudo permette di effettuare un secondo attacco quando si usano armi ad una mano. Solo i guerrieri, i ladri e i semi-umani possono usare queste armi. I mostri li usano raramente.

Lo scudo si può rompere durante le battaglie. Si testa la rottura dello scudo quando il tiro per colpire senza modifiche è il minimo che occorre. (Se un tiro di 9 o più prende un nemico e il dado fa propri 9 si fa il controllo.) Ogni volta che rompe, una delle lame dello scudo diventa inutilizzabile. La possibilità che lo scudo si rompa è di 1-5 su 1d10. I bonus degli scudi magici vanno aggiunti al tiro del dado, e i bonus delle armi magiche del nemico vanno sottratti. Si applica anche una penalità di -1 per ogni 10 punti danno fatti da un attacco nemico.

**Scudo Cornato:** Questo è un piccolo scudo circolare di 30 cm e si tiene con una cinghia al braccio. Una singola punta si protende dal centro. Questo scudo è molto resistente e non si rompe mai.

**Scudo con Pugnali:** Questo è un piccolo scudo tondo con una o due lame che partono dai bordi opposti.

**Scudo con Spade:** Questo è uno scudo di media misura ed ha una o due spade o lame di lancia attaccate ai bordi opposti (se tondo) o alle estremità (se oblungo).

**Scudo con Zanne:** Questo grande scudo ha da una a quattro corte lame attaccate ai bordi opposti. Può avere anche una punta centrale. A causa della sua misura, questo scudo richiede due mani per essere usato e non può essere usato con un'altra arma.

**Spada Bastarda:** Quest'arma speciale può essere usata o con una mano o con due mani. Se usata con due mani, non si può usare lo scudo e si perde sempre l'iniziativa.

### Tabella della Maestria dell'Arma

#### Come Usare La Tabella della Maestria dell'Arma

La Tabella delle Armi è divisa in 4 categorie basate sul modo in cui le armi vengono utilizzate. Nuove spiegazioni delle qualità speciali delle armi sono date nella "Descrizione delle Armi".

Le armi indicate come "armi da mischia raramente da lancio" fanno parte delle armi da lancio.

# TABELLA DELLE ARMI

## ARMIDI DA TIRO

ARMA	MST	GITTATA	F	DIFESA	EFFETTI SPECIALI §
<b>ARMA</b>					
<b>ARCO CORTO</b>	AD	15/30/45	1d6	—	—
(B)  P = M N	AB	18/33/48	d6 + 2	M:-1CA/1	Riarzo (c)
# # » 0	ES	24/39/51	d6+ 4	M:-1CA/2	Riarzo (c)
CST: 25mo	MS	27/39/54	P:d8 + 6 S:d4 + 6	M:-2CA/2	Riarzo (c)
ING: 20mo	GM	33/42/57	P:d10 + 8 S:d6 + 7	M:-2CA/2	Riarzo (c)
<b>ARCO LUNGO</b>	AD	21/42/63	1d6	—	—
(B)  P = A	AB	27/45/66	1d8 + 1	M:-1CA/1	Riarzo (cm)
# # » 0	ES	33/51/69	1d10 + 2	M:-2CA/1	Riarzo (cm)
CST: 40mo	MS	39/54/72	P:3d6 S:d10 + 4	M:-2CA/2	Riarzo (cm)
ING: 30mo	GM	45/60/75	P:4d4 + 2 S:d10 + 6	M:-2CA/2	Riarzo (cm)
<b>BALESTRA LEGGERA *</b>	AD	18/36/54	1d6	—	—
(B)  P = M	AB	18/36/54	d6 + 2	A:-1CA/1	Stordimento (c)
# # » 0	ES	22,5/39/54	d6 + 4	A:-2CA/2	Stordimento (c)
CST: 30mo	MS	22,5/39/54	P:d8 + 6 S:d4 + 6	A:-2CA/3	Stordimento (c)
ING: 50mo	GM	27/42/54	P:d6 + 7 S:2d4 + 5	A:-3CA/3	Stordimento (c)
<b>BALESTRA PESANTE *</b>	AD	24/48/72	2d4	—	—
(C)  P = M	AB	27/48/72	2d6	A:-1CA/1	Stordimento (cm)
# # » 0	ES	30/51/72	2d6 + 2	A:-2CA/2	Stordimento (cm)
ING: 80mo	MS	33/51/72	P:3d6 + 2 S:d12 + 4	A:-3CA/2	Stordimento (cm)
CST: 50mo	GM	36/54/72	P:4d4 + 4 S:d10 + 6	A:-3CA/3	Stordimento (cm)
<b>BOLA *</b>	AD	6/12/18	1-2	—	—
(C)  P = M	AB	7,5/12/18	1-3	M:-1CA/1	Strangolamento (20) + §
# # » 0	ES	9/15/21	2-4	M:-2CA/2	Strangolamento (19-20) + §
CST: 5mo	MS	10,5/15/21	3-5	M:-3CA/3	Strangolamento (18-20) + §
ING: 5mo	GM	12/18/24	4-6	M:-4CA/3	Strangolamento (17-20) + §
<b>CERBOTTANA (fino a 60cm)</b>	AD	3/6/9	Nessuna	—	—
(C)  P = T	AB	4,5/6/9	Nessuna	—	—
# # » 0	ES	4,5/7,5/10,5	Nessuna	—	—
CST: 3mo	MS	6/7,5/10,5	Nessuna	—	—
ING: 6mo	GM	7,5/9/12	Nessuna	—	—
<b>CERBOTTANA (60cm o +)</b>	AD	6/7,5/9	Nessuna	—	—
(C)  P = T	AB	6/7,5/9	Nessuna	—	—
# # » 0	ES	7,5/9/12	Nessuna	—	—
CST: 6mo	MS	9/10,5/12	Nessuna	—	—
ING: 15mo	GM	9/12/15	Nessuna	—	—
<b>FIONDA</b>	AD	12/24/48	1d4	M:-1CA/2	Stordimento (cm)
(B)  P = M	AB	12/24/48	1d6	M:-2CA/3	Stordimento (cm)
# # » 0	ES	18/33/51	2d4	M:-3CA/3	Stordimento (cm)
CST: 2mo	MS	18/33/51	P:3d4 S:d8 + 2	M:-3CA/3	Stordimento (cm)
ING: 20mo	GM	24/39/54	P:4d4 S:d10 + 2	M:-4CA/4	Stordimento (cm)

## ARMIDI DA MISCHIA E SPESSE DA LANCIO

ARMA	MST	GITTATA	F	DIFESA	EFFETTI SPECIALI §
<b>ACCETTA</b>	AD	3/6/9	1d6	—	—
(B)  P = A	AB	4,5/7,5/10,5	d6 + 2	A:-1CA/1	—
# # » 0	ES	7,5/10,5/13,5	d6 + 3	A:-2CA/2	—
CST: 4mo	MS	9/12/15	P:2d4 + 4 S:d6 + 4 §	A:-3CA/2	—
ING: 30mo	GM	12/15/18	P:2d4 + 7 S:d6 + 6 §	A:-3CA/3	—
<b>GAVELLOTTO</b>	AD	9/18/27	1d6	—	—
(X)  P = M	AB	9/18/27	d6 + 2	—	—
# # » 0	ES	12/24/36	d6 + 4	—	—
CST: 1mo	MS	12/24/36	P:d6 + 6 S:d4 + 6 §	—	—
ING: 20mo	GM	15/30/45	P:d6+9 S:d4+8 §	—	—
<b>LANCIA DA FANTE * §</b>	AD	6/12/18	1d6	—	—
(B)  P = T	AB	6/12/18	d6 + 2	—	—
# # » 0	ES	12/18/22,5	2d4 + 2	—	—
CST: 3mo	MS	12/18/22,5	2d4 + 4	—	—
ING: 30mo	GM	18/22,5/27	2d4 + 6	—	—
<b>MARTELLO</b>	AD	3/6/9	1d4	—	—
(M)  P = M	AB	3/6/9	d4 + 2	A:-1CA/2	Stordimento (cm)
# # » 0	ES	6/9/13,5	d6 + 2	A:-2CA/3	Stordimento (cm)
CST: 4mo	MS	6/9/13,5	P:d6 + 4 S:d4 + 4 §	A:-3CA/4	Stordimento (cm)
ING: 25mo	GM	9/15/18	P:d6 + 6 S:d4 + 6 §	A:-4CA/5	Stordimento (cm)
<b>OGGETTI SCAGLIATI *</b>	AD	3/9/15	Pietra: 1-3 § Olio in fiamme: 1d8 § Acqua Santa: 1d8 §	—	Stordimento (c) Incendiare
<b>PUGNALE</b>	AD	3/6/9	1d4	—	—
(B)  P = M	AB	4,5/7,5/10,5	1d6	M:-1CA/1	Danni Doppri (20)
# # » 0	ES	6/9/13,5	2d4	M:-2CA/2	Danni Doppri (19-20)
CST: 3mo	MS	7,5/10,5/15	P:3d4 S:2d4 + 2 §	M:-2CA/2	Danni Doppri (18-20)
ING: 10mo	GM	9/15/18	P:4d4 S:3d4 + 1 §	M:-3CA/3	Danni Doppri (17-20)
<b>RETE *</b>	AD	3/6/9	Nessuna	—	Bloccaggio §
(C)  P = A	AB	4,5/7,5/10,5	Nessuna	T:-2CA/1	Bloccaggio § (TS-1)
# # » 0	ES	6/9/12	Nessuna	T:-4CA/2	Bloccaggio § (TS-2)
CST: 1mo/mo <sup>2</sup>	MS	7,5/10,5/13,5	Nessuna	T:-6CA/3	Bloccaggio § (P:TS-4) (S:TS-2)
ING: 10mo/mo <sup>2</sup>	GM	9/12/15	Nessuna	T:-8CA/4	Bloccaggio § (P:TS-6) (S:TS-3)
<b>TRIDENTE *</b>	AD	3/6/9	1d6	—	—
(C)  P = A	AB	3/6/9	d8 + 1	—	—
# # » 0	ES	6/9/13,5	d8 + 4	—	—
CST: 5mo	MS	6/9/13,5	P:d8 + 6 S:d6 + 6 §	—	—
ING: 25mo	GM	6/13,5/18	P:d6 + 9 S:d4 + 8 §	—	—

## Abbreviazioni

- (B) D&D Regole Set Basic  
 (X) D&D Regole Set Expert  
 (C) D&D Regole Set Companion  
 (M) D&D Regole Set Master  
 (P) Tipo di bersaglio primario  
 (S) Tipo di bersaglio secondario  
 (M) Creature che attaccano con armi da mischia o da lancio  
 (A) Creature che attaccano con armi da tiro o con armi naturali  
 (T) Tutti i tipi di bersaglio, nessuna distinzione  
 # Arma ad una mano

- # # Arma a due mani, si perde sempre l'iniziativa  
 # Accessorio o per sparare proiettili  
 # L'arma può essere lanciata  
 † L'arma da mischia, raramente o mai da lancio  
 X Arma può essere usata solo quando si carica  
 • Arma piccola  
 0 Arma media  
 0 Arma grande, di solito a due mani  
 0 Note special, vedila descrizione dell'arma
- CST Costo  
 /m Per metro  
 ING Ingombro  
 mo Monete d'oro  
 MST Maestria  
 AD Livello Addestrato  
 AB Livello Abile  
 ES Livello Esperto  
 MS Livello Maestro  
 GM Livello Gran Maestro  
 Nessuna Danni insignificanti, trattati come zero  
 d Tipo di dado da lanciare
- Non applicabile  
 Modificatore solo per quest' effetto dell'arma  
 Bonus alla CA del personaggio da usare solo contro il numero di attacchi per round indicato.  
 In molti casi, il bonus alla CA è limitato ad una categoria di bersaglio.  
 DdD: Vieni  
 L'arma può essere preparata contro una carica  
 Reaggio Corro/Medio/Lungo  
 Vedi Effetti Speciali per i dettagli



# Effetti Speciali

Dadi Vita o Livelli della Vittima	Bonus ai Tiri Salvezza	Risultato dei Tiri Salvezza Falliti				
		CERBOTTANA	RETE	Addestrato/ABile	MANGANELLO Esperto/Maestro	Gran Maestro
Fino a 1	Nessuno	Morte	Bloccaggio	Knockout	Knockout	Knockout
1 + 1 a 3	+ 1	75% pf + Paralisi	Bloccaggio	Knockout	Knockout	Knockout
3 + 1 a 6	+ 2	50% pf + Paralisi	Rallentamento	Stordimento	Knockout	Knockout
6 + 1 a 9	+ 3	50% pf	Rallentamento	Stordimento	Stordimento	Knockout
9 + 1 a 12	+ 4	25% pf	Ritardo	Ritardo	Stordimento	Stordimento
12 + 1 a 16	+ 5	25% pf	Ritardo	Ritardo	Ritardo	Stordimento
16 + 1 o più	+ 5	10% pf	Ritardo	Ritardo	Ritardo	Ritardo

Tiro Salvezza necessario:

Veleno

Raggio della Morte

Raggio della Morte

**Bloccaggio:** Una vittima bloccata non può né attaccare, né lanciare incantesimi e né muoversi. La vittima può fare un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte ogni round per liberarsi.

**Carica:** Se l'utente carica per almeno 18 metri e colpisce il suo bersaglio, la vittima dell'attacco subisce danni doppi.

**Danni Doppi:** Quando un tiro per colpire senza modifiche è uno dei numeri indicati, l'arma infligge il doppio dei danni.

**Disarmare:** L'utente può tentare di disarmare invece di fare un attacco normale. L'attaccante deve effettuare un tiro per colpire. La vittima può salvarsi facendo un controllo sulla sua Destrezza. Se l'attaccante ha già l'abilità di disarmare, il tiro della vittima subisce una penalità di +5. La Destrezza dei PNG e dei mostri deve essere determinata dal DM oppure trattata come 11. Per ogni livello di maestria che l'attaccante ha accumulato dopo il livello Addestrato, la vittima subisce una penalità di +1 al suo controllo Destrezza.

**Incendiare:** Il fuoco ha una probabilità di incendiare ogni cosa infiammabile del 5% per punto ferita causato ogni round. Se un oggetto prende fuoco continuerà a bruciare per 1-6 round causando 1-4 punto ferita per round.

**Inesperto:** Se Inesperto con un'arma, l'utente attacca a livello di maestria Addestrato, ma infligge solo la metà dei danni ed ha una penalità di -1 sui tiri per colpire con le armi da tiro.

**Infilzare:** L'utente di quest'arma può decidere di infilzare il suo nemico se questi non ha più del numero indicato di DV invece di ripetere un altro attacco. Appena l'arma colpisce, rimane infilata nel corpo del nemico e non può essere tolta per 5-8 (1d4+4) round. Per ogni round, la vittima che è infilzata subisce automaticamente 1-6 punti danno.

**K.O.:** La vittima resta svenuta per 1d% di round.

**Morte:** I pf della vittima si riducono a zero.

**Paralisi:** Ci sono due tipi di paralisi. La prima "congela" sul posto una creatura per 1-6 round. Una creatura paralizzata è cosciente e consapevole di tutto ciò che accade, ma non può muoversi, attaccare, parlare o lanciare incantesimi. Il secondo tipo di paralisi è il risultato di un tentativo fallito di

Dadi Vita o Livelli della Vittima	Bonus ai Tiri Salvezza	Risultato dei Tiri Salvezza Falliti		
		Addestrato/ABile	BOLA O FRUSTA Esperto/Maestro	Gran Maestro
Fino a 1	Nessuno	Bloccaggio	Bloccaggio	Bloccaggio
1 + 1 a 3	+ 1	Bloccaggio	Bloccaggio	Bloccaggio
3 + 1 a 6	+ 2	Rallentamento	Bloccaggio	Bloccaggio
6 + 1 a 9	+ 3	Rallentamento	Rallentamento	Bloccaggio
9 + 1 a 12	+ 4	Ritardo	Rallentamento	Rallentamento
12 + 1 a 16	+ 5	Ritardo	Ritardo	Rallentamento
16 + 1 o più	+ 5	Ritardo	Ritardo	Ritardo

Tiro Salvezza Necessario:

Raggio della Morte

strangolamento che lascia la vittima ancora debole di muoversi per 2-12 round. Un'attacco portato a una creatura paralizzata colpisce automaticamente. Ogni incantesimo di cura può servire ad eliminare l'effetto della paralisi, ma se usato per questo scopo non curerà ferite.

**Parata:** In aggiunta ad ogni attacco, l'utente di quest'arma può tentare di parare il numero indicato di attacchi, sia provenienti dalla mischia che da armi da tiro e da lancio ogni round. Per parare ogni attacco, il personaggio deve vincere un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte.

**Preparare:** Se l'utente è consapevole della carica di un nemico, l'arma può essere preparata contro la carica. Se l'arma colpisce il nemico che carica, infligge il doppio dei danni.

**Rallentamento:** La vittima è rallentata ed è in grado di effettuare i suoi movimenti solo a velocità dimezzata. Non può lanciare incantesimi.

**Ritardo:** La vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza oppure perde l'iniziativa nel round successivo. Se il Tiro Salvezza non è specificato è un Tiro Salvezza vs. Paralisi. Per gli attacchi da armi da tiro e da lancio questo effetto accade solo per la gittata indicata.

**Rottura:** Ogni volta che l'utente o il suo nemico, col tiro per colpire fa l'esatto numero necessario, c'è la possibilità che una delle lame dello scudo si rompa. Tirare 1d10. Se il risultato è fra 1 e 5, si è rotta una lama.

**Secondo Attacco:** L'utente è in grado di eseguire un secondo attacco con uno scudo armato mentre sta attaccando con un'altra arma ad una mano.

**Stordimento:** Se la vittima ha approssimativamente le stesse dimensioni dell'attaccante o meno, questa è stordita se fallisce un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte. Una creatura stordita si muove a 1/3 della sua velocità e non può attaccare o lanciare incantesimi. La vittima soffre anche di una penalità di -2 su tutti i Tiri Salvezza. Deve essere effettuato un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte ogni round per vedere se la vittima si ristabilisce. Per le armi da tiro e da lancio questi effetti avvengono solo per la gittata indicata.

**Strangolamento:** Se l'attaccante fa col tiro per colpire il numero indicato, senza modifiche, la vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza vs. Raggio della Morte o essere immediatamente paralizzata, e morirà in 3-8 (1d6+2) round a meno che non venga liberata. Se la vittima viene liberata rimane paralizzata per 2-12 round.

**Uncinare:** Invece di fare un normale attacco, l'utente di quest'arma può tentare di uncinare e buttare a terra un nemico. L'attaccante deve effettuare un tiro per colpire. Questo attacco causa i danni minimi, ma la vittima deve eseguire con successo un Tiro Salvezza vs. Paralisi o cadrà a terra. Quando si attacca un nemico caduto si applica al tiro per colpire un bonus di +4. Un nemico caduto ha una penalità di -2 a tutti i suoi tiri per colpire e di -4 ai Tiri Salvezza finché è per terra. Impiega un round per rialzarsi.

**Veleno:** Vedere la tabella degli effetti.

**% pf:** La vittima perde questa percentuale di pf sui suoi pf totali.

Le seguenti note vengono offerte come informazioni storiche, per stimolare l'immaginazione e dare una più dettagliata conoscenza dei conflitti d'assedio medioevali.

La sezione d'assedio del *Regolamento di Guerra* presuppone che tutte o alcune delle seguenti armi vengano messe all'opera, e che alcune difese appropriate siano a portata di mano e vengano usate. Per una veloce soluzione di qualsiasi assalto a una fortezza (o una città murata o una fortezza enorme), puoi ancora usare questo sistema.

Comunque, non tutti gli attacchi a una fortezza risulterebbero negli assedi. Questo è particolarmente vero se sono presenti potenti maghi, la magia è in grado di produrre risultati molto sorprendenti.

Quando tutte e due le parti hanno potenti maghi, la battaglia potrebbe essere risolta velocemente, che vinca uno o l'altro, dipende dalla tattica usata. Il *Regolamento di Guerra* ha, in questi casi, regole inadeguate. Si raccomanda di dedicare un'intera sessione di gioco per battaglie di questa entità.

Se insorge un lungo periodo d'assedio, deve essere messo in risalto un punto importante: il costo dovuto dalla paga delle truppe e dal loro mantenimento deve essere applicato rigorosamente. Le spese sono storicamente (e così deve essere anche nel gioco) il più grosso ostacolo di una guerra d'assedio.

I giocatori di una battaglia d'assedio devono decidere il modo in cui giocarla. Ci sono tre metodi:

1. Giocare normalmente una partita di D&D® basata sull'assedio.
2. Usare il *Regolamento d'Assedio* (regole espanse del *Regolamento di Guerra* per gli assedi).
3. Usare il sistema di base del *Regolamento di Guerra*.

**1. Partita normale:** Ogni giocatore dovrebbe rivedere il suo equipaggiamento d'assedio, ignorando qualsiasi informazione che si riferisce al *Regolamento di Guerra*, e leggere la sezione speciale sui Danni (sotto).

**2. Regolamento d'Assedio:** Questa sezione da le istruzioni passo-passo per usare il *Regolamento d'Assedio*. Rivedi le descrizioni generali dell'equipaggiamento d'assedio, poi salta alle regole del *Regolamento d'Assedio*.

**3. Regolamento di Guerra:** Vedi il D&D® *Set Companion* per i dettagli. In una situazione d'assedio, si applica un bonus di +50 al Valore di Battaglia (VB) del difensore. (Vedi Fase 4: Esito del Combattimento, Libro 2, pagina 14, e rileggi le modifiche minori per l'assedio, pagina 15.)

## Fortificazioni

Note Generali: Le Classi d'Armatura sono usate solo riguardo il lancio di proiettili; usa una CA 6 se l'attaccante è entro il raggio di mischia. Qualsiasi oggetto che è parte di un muro o di una torre (come una porta, una finestra, ecc.) è in sé stesso difficile che sia colpito da proiettili, ma uno qualsiasi di tali attacchi che colpisce una CA -4 o più colpisce il muro della struttura vicino al bersaglio.

I muri di un edificio in pietra sono spessi 30 cm; quelli di tutte le altre strutture (torre esterna, portineria, torre, ecc.) sono spesse 45 cm.

Quando usate il *Regolamento di Guerra*, i bonus del VB vanno applicati solo alla forza difensiva, e solo se rimane all'interno della fortificazione. Nota che questi bonus rimpiazzano lo standard bonus di +50 per una fortificazione (e altri, vedi il *Regolamento d'Assedio* per i dettagli).

## Descrizione di Oggetti e PNG Specialisti

### Termini Tattici

Nelle descrizioni seguenti, si farà menzione alle seguenti tattiche disponibili per le forze che attaccano una fortificazione:

**Bombardamento:** Le truppe delle forze attaccanti prendono una posizione distante dalla fortificazione, ma entro il raggio d'azione dell'artiglieria. Il fuoco dell'artiglieria è la sola forma di combattimento; non avvengono mischie o lancio di proiettili.

**Impegno:** Le forze attaccanti sono entro il raggio d'azione dei proiettili. Il combattimento è intermittente, di qualsiasi tipo tranne che la mischia.

**Assalto:** Le forze attaccanti tentano attivamente di penetrare la fortificazione in qualsiasi modo possibile. Il combattimento è principalmente corpo a corpo, con qualche lancio di proiettili, ma solitamente senza il fuoco dell'artiglieria.

## Armi d'Assedio

Qui vengono descritte tre tipi di armi d'assedio: artiglieria (catapulta e trabocco, chiamata anche fuoco indiretto), fuoco diretto (balista), armi da sfondamento (trivella e ariete). L'artiglieria e il fuoco diretto sono utili sia all'attaccante che al difensore durante le situazioni d'assedio. Le armi da sfondamento sono utili solo all'attaccante.

### Artiglieria (Fuoco Indiretto)

L'artiglieria è usata per infliggere danni alle costruzioni da grandi distanze. Possono essere influenzate anche equipaggiamento e creature. L'artiglieria non può essere puntata su un bersaglio mobile.

E' necessario un artigliere (vedi PNG Specialisti d'Assedio) per ogni pezzo d'artiglieria. I tiri per colpire sono fatti usando il livello dell'artigliere (come un guerriero). Tutti i membri del gruppo dell'artiglieria devono essere addestrati e guidati nei loro lavori.

L'artiglieria può essere usata per sbarramento, facendo fuoco a una capacità del 150% per una settimana (con un corrispondente incremento del VB, colpi sparati, ecc.) Uno sbarramento deve essere poi seguito da una settimana di riposo completo o fuoco lento, l'ultima comporta una penalità (50% di perdite, VB, ecc.)

### Munizioni dell'Artiglieria

Possono essere usati tre tipi di munizioni con questo tipo di artiglieria: palle normali, palle di pece e trattate, e cariche speciali.

La palla normale è una semplice roccia, di solito con un diametro dai 9 cm ai 60 cm. La palla normale può danneggiare qualsiasi tipo di bersaglio.

Le palle trattate o le palle di pece sono di materiali infiammabile e appiccicoso, di solito vengono incendiate prima del lancio. La palla trattata è pece con un'aggiunta di materiali che provocano un fuoco rapido e difficile da estinguere. Si devono preparare appositamente gli accessori d'artiglieria che dovranno sparare questi proiettili, aggiungendo del metallo per evitare i danni. Queste palle possono dar fuoco a qualsiasi tipo di bersaglio, ma infliggono danni solo a quelli infiammabili e alle creature.

I proiettili speciali sono oggetti insoliti o creature di qualsiasi tipo. Nel medioevo, l'artiglieria era usata per scagliare animali ammalati all'interno delle fortificazioni (comunque questo ha poco effetto nel gioco, perché i chierici possono curare le malattie facilmente). venivano anche lanciati i corpi dei nemici, per abbassare il morale dei sopravvissuti.

Una catapulta può essere montata su una nave, ma non il trabocco. Il proiettile normale usato per l'artiglieria navale è più piccolo di uno per la terraferma, ma sono fatti con più accuratezza, scolpiti con un bordo seghettato per massimizzare i danni e minimizzare il peso.

I danni e i costi delle munizioni per settimana per ogni arma (dati a pagina 28) sono basati sull'uso di proiettili normali. Detrai il costo dalla cassa del possedimento del governatore che usa l'artiglieria.

Nella guerra d'assedio, molti colpi dell'artiglieria

## Equipaggiamento d'Assedio

ria mancano il bersaglio. I colpi d'artiglieria spesi possono essere raccolti e riusati. Spesso si possono raccogliere rocce nei dintorni del luogo dell'assedio, e i pezzi delle costruzioni danneggiate possono essere usati come proiettili normali. I difensori possono minimizzare il costo delle munizioni con la raccolta dei proiettili degli attaccanti e dalle macerie delle fortificazioni danneggiate.

### Catapulte (Figura 1)

La catapulta è un enorme cucchiaio di legno montato su un'intelaiatura di legno. La parte più bassa del cucchiaio è fissata a corde attorcigliate, così la tensione su queste mantiene il cucchiaio quasi verticale. Quando il cucchiaio viene tirato giù, le corde si tendono ancora di più. Il cucchiaio viene assicurato poi in questa posizione, caricato con proiettili, e rilasciato. Questo ruota velocemente verso l'alto descrivendo un arco finché non urta una barra orizzontale fermandosi di colpo; il proiettile continua per la sua strada descrivendo una traiettoria parabolica. La gittata varia a seconda della tensione delle corde. Un artigiere addestrato conosce la tensione appropriata per la gittata voluta.

Ci sono due tipi di catapulta—leggera e pesante. Sia l'una che l'altra possono essere montate su un carro con ruote per il trasporto.

*Catapulta Leggera:* la catapulta leggera è stata introdotta nel *Set Expert*. Queste regole sull'artiglieria rimpiazzano quelle informazioni. Se una fortezza è vicino a un porto, un lago o lungo una costa, le catapulte montate su una nave possono essere usate insieme a quelle a terra.

*Catapulta Pesante:* Quest'arma è molto simile alla catapulta leggera, ma può sparare proiettili più pesanti e ha una gittata più lunga.

### Trabucco (Figura 2)

In alcune parti simile alla catapulte, un trabucco è un'enorme barra di legno con una fionda a una estremità, montata su una intelaiatura di legno a mo' di altalena. Invece di usare le corde e la tensione come "motore", la barra è montata su un perno, così parte della barra è rivolta verso il bersaglio. Un grande cesto o una rete pendono da tale lato della barra e viene riempito con dei pesi. Le corde vengono usate per tirare verso il basso il lungo braccio con la fionda e per bloccarlo in posizione di caricamento.

Quando rilasciato, il peso fa abbassare il braccio più corto di colpo, e il braccio più lungo ruota velocemente verso l'alto. La fionda si apre mentre i pesi terminano la loro corsa, causando la partenza del proiettile lungo una alta e lunga traiettoria a parabola. La gittata è determinata dalla quantità di pesi caricati nel cesto o nella rete, e dalla posizione del cesto sul braccio più corto.

### Fuoco Diretto

Un'arma da fuoco diretto è un'arma a proiettili che fa fuoco direttamente su un bersaglio ed ad alta velocità, invece di lanciare un proiettile indirettamente a una velocità relativamente bassa. Archi, balestre, e fionde sono armi a fuoco diretto. Una grande arma a fuoco diretto, la balista (Figura 3), è usata comunemente nelle guerre d'assedio.

Una balista è molto simile a una normale balestra, e fu proprio il suo predecessore. E' molto più grande (spesso lunga da 1,5 a 3 metri) e montata su una piattaforma o su un carretto con ruote. Qui è descritta solo la più grande balista (con ruote) per l'uso d'assedio; sono possibili, però, anche forme più piccole, con una gittata ed un danno proporzionalmente minore. Il tipo medioevale era circa la metà della balista data qui.

Le munizioni della balista somigliano a lance con una grande testa. E' quasi inutile contro le costruzioni, ma può infliggere alcuni danni all'equipaggiamento. E' disegnata, come una balestra, come arma da usare contro le creature.

I tiri per colpire di una balista sono quelli di un guerriero di livello uguale al numero della dei componenti della sua squadra. Non sono necessari specialisti per manovrare una balista, sebbene sia richiesto un po' di addestramento.

### Armi da Sfondamento

Un'arma da sfondamento è un accessorio usato per creare un buco in un muro o in altre costruzioni. Questo può essere fatto in due modi diversi: martellando finché nel muro non si apre una breccia, o scavando un buco attraverso il muro. Le armi usate per ognuno di questi metodi sono rispettivamente l'ariete e la trivella.

Le armi da sfondamento sono usate solo negli Assalti, e solo dagli attaccanti. Non sono necessari specialisti per il loro uso, e per i loro operatori non c'è bisogno d'addestramento.

Le armi da sfondamento sono resistenti al fuoco subendo solo metà dei danni durante tutto il tempo che l'attacco influisce (sia se attaccate con fuoco sia mentre bruciano).

### Ariete (Figura 4)

Un ariete un grande e pesante tronco d'albero o simile, solitamente con estremità metallica. Questa estremità è ripetutamente scagliata contro un bersaglio, come una porta, usando la forza bruta per causare danni.

C'è bisogno di un uomo per ogni 30 cm di lunghezza, quando si corre con un ariete per causare danni a un bersaglio, sebbene un ariete possa essere trasportato da un numero minore di uomini. L'ariete viene spesso impiegato saldamente attaccato a

robuste catene attaccate a una baracca a galleria con ruote o a un campanile (vedi equipaggiamento vario). L'ariete è allora facilmente fatto oscillare contro il bersaglio. Quando l'ariete è usato in questo modo, è necessario un uomo per ogni 60 cm di lunghezza dell'ariete.

### Trivella (Figura 5)

La trivella è simile per certi aspetti all'ariete sospeso, essendo un lungo e pesante accessorio simile a un tronco, appeso a catene. La sua punta metallica è simile a un cavatappi. Diversamente dall'ariete, essa è montata in una culla di catene piuttosto che fissata saldamente, così da ruotare liberamente. Delle corde sono attorcigliate intorno alla trivella, e tirate alternativamente dai due lati da due gruppi di 4 uomini ciascuno.

La direzione della rotazione della trivella si alterna. Altri due uomini sono necessari per mantenere la trivella ferma contro la struttura che fa da bersaglio.

## Equipaggiamento d'Assedio Vario

I due tipi fondamentali di equipaggiamento d'assedio vario sono (1) equipaggiamento usato solo negli Assalti, e (2) equipaggiamento utile sia per l'Assalto che per l'Impegno. L'equipaggiamento vario è utile solo agli attaccanti, non ai difensori.

### Equipaggiamento d'Assalto

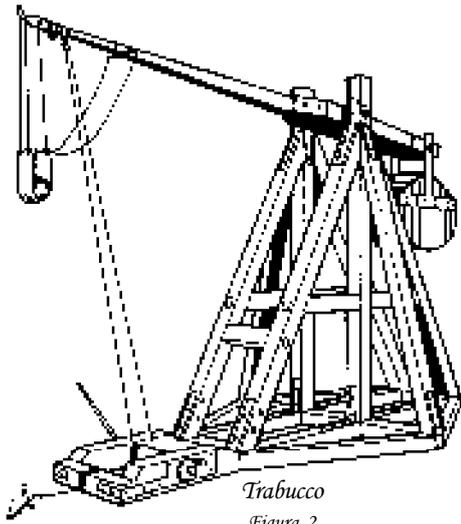
#### Torre d'Assedio (Figura 6)

Una torre d'assedio è una scala protetta. Il campanile standard è una costruzione su ruote alta 9 metri, costituita da un'ossatura di legno resistente e pareti fini. I muri sono ricoperti da strati di pelle d'animale non conciate o umide, per minimizzare i danni provocati dal fuoco. L'interno della costruzione contiene una scala ben costruita. Una o due porte alla base conducono nella costruzione. Sulla cima della torre vi è un ponte mobile controllato dall'interno. Alcuni scalini conducono al soffitto della torre, con l'accesso protetto da una botola, sbarrata dall'interno.

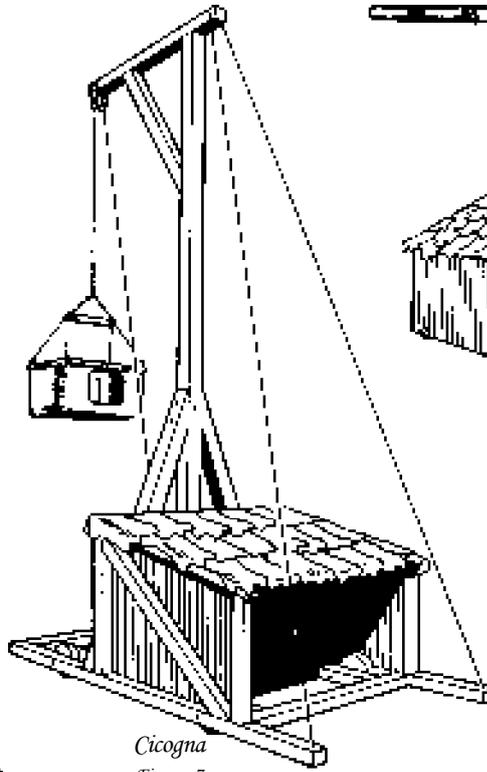
Durante l'uso, la torre d'assedio, viene spinto o trainato fino alle mura; poi le truppe entrano dalle porte e salgono la scala. Quando pronti; il ponte mobile viene abbassato dando accesso alla cima del muro e dando la possibilità alle truppe di gettarsi nella mischia. Alcune truppe possono prendere posizione in cima alla torre, aggiungendo alla mischia sulla cima delle mura un fuoco di proiettili. Se la torre d'assedio è soggetto ad un attacco basato sul fuoco, subisce a pieno i danni iniziali, ma può non prendere fuoco (metà delle normali probabilità).



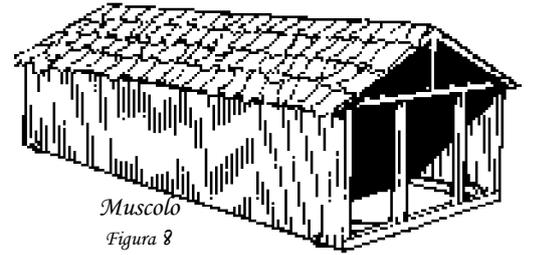
*Ariete*  
*Figura 4*



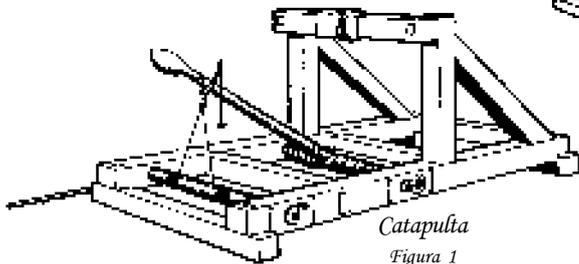
*Trabucco*  
*Figura 2*



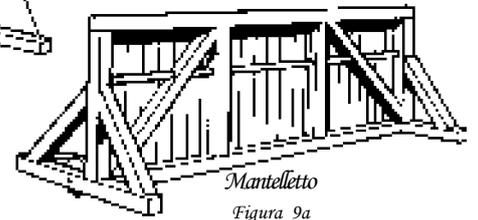
*Cicogna*  
*Figura 7*



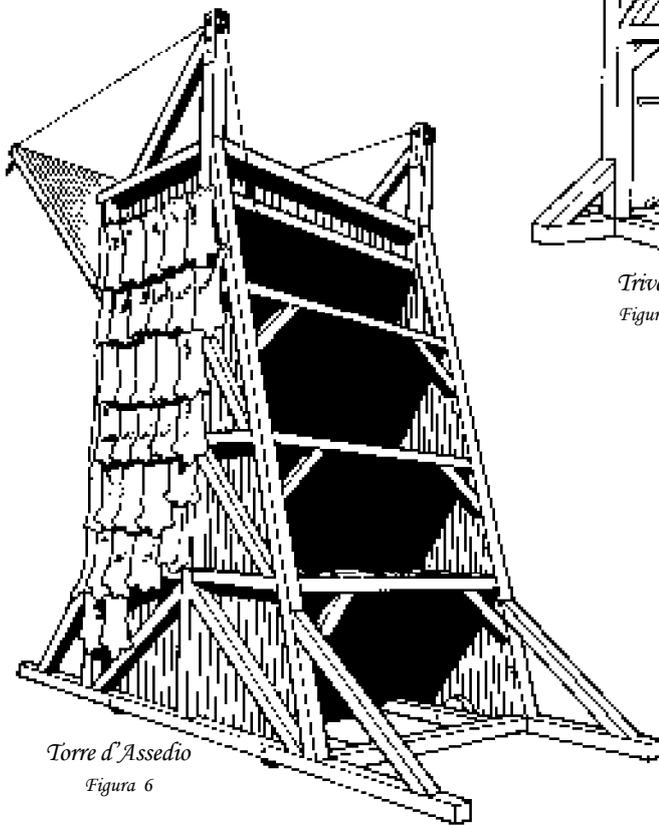
*Muscolo*  
*Figura 8*



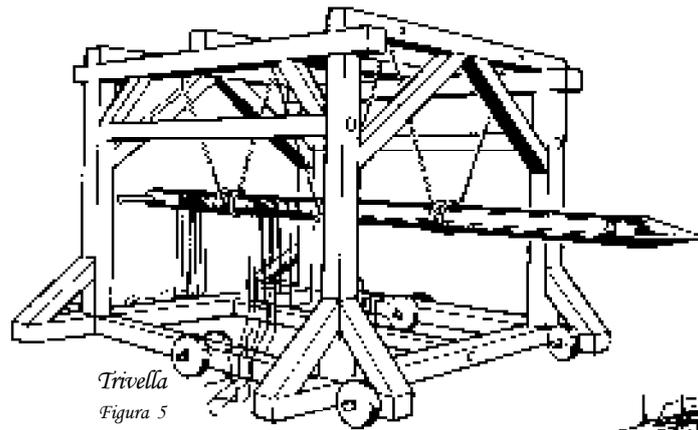
*Catapulta*  
*Figura 1*



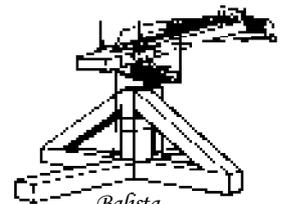
*Mantelletto*  
*Figura 9a*



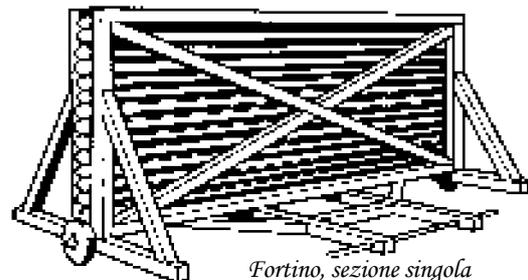
*Torre d'Assedio*  
*Figura 6*



*Trivella*  
*Figura 5*



*Balista*  
*Figura 3*



*Fortino, sezione singola*  
*Figura 9b*

## Equipaggiamento d'Assedio

### Cicogna (Figura 7)

Una cicogna è una macchina usata per sollevare un piccolo numero di truppe oltre o fino alla cima delle mura o di altra costruzione. Consiste in una intelaiatura leggera, simile a quella di un campanile, con una lunga trave che si protende dalla cima, e una carrucola sulla trave. Un grande cesto, capace di trasportare fino a 4 uomini, viene alzato da corde per mezzo di una carrucola collegata a un verricello. La velocità di ascesa dipende dal numero di uomini che operano nella cicogna e dal numero di truppe nel cesto.

Una cicogna è usata normalmente per sollevare fino alle mura truppe bene armate o di alto livello (quelle che possono sopportare alcuni proiettili prima del momento in cui possono gettarsi nella mischia).

### Scala (Figura 8)

La scala d'assedio è una versione più grande e robusta di quella comune. È più efficace quando usata con il fattore sorpresa o contro difensori già impegnati da attaccanti di un campanile o di un elevatore. Usate da sole, le scale sono facilmente rovesciabili dai difensori.

Per rovesciare una scala, moltiplicate il numero dei difensori (fino a 4) che tentano di rovesciare la scala per 4. Questo è il Tiro Salvezza che l'attaccante deve eseguire ogni round per far sì che la scala non si rovesci.

### Altro Equipaggiamento

I tre oggetti descritti sotto, galleria, mantelletto e fortino, sono resistenti ai danni da fuoco. Ognuno subisce metà dei danni normali tutte le volte, sia dai danni iniziali sia da quelli dovuti alla combustione.

### Muscolo (Figura 8)

Questo accessorio protettivo è una costruzione di legno con una leggera intelaiatura. Ha i muri delle fiancate, ma non quelli alle estremità. Il tetto è normalmente ricoperto con pelli d'animale o con un manto umido per minimizzare i danni causati dal fuoco. Un muscolo standard è lungo 6, largo 3 e alto 3 metri. Servono 20 uomini per il trasporto, e fornisce un bonus di -12 alla Classe d'Armatura di quelli all'interno.

Il muscolo è usato molto spesso insieme a un ariete o una trivella, che viene appesa al soffitto con catene prima di avanzare verso il nemico. È usato anche dai minatori.

### Mantelletto (Figura 9a)

Un mantelletto è un muro di legno, costruito su ruote che ne facilitano il movimento. Il mantelletto standard è lungo 2,5 e alto 1,2 metri e può fare da scudo per un massimo di 5 uomini. Chi è protetto da un mantelletto riceve un bonus alla Classe d'Armatura di -4.

I mantelletti sono usati spesso dalle truppe che spingono un campanile fino alle mura, e da quelli che operano con un elevatore. Sono anche impiegati per le truppe che eseguono un'operazione di Impegno.

### Fortino (Figura 9b)

Un fortino è un pesante muro di legno, costruito a sezioni. È mobile, ma con difficoltà. Ogni sezione del muro è lunga 2,5 e alta 1,2 o 1,5 metri. Quelli protetti da un fortino guadagnano un bonus di -8 sulla Classe d'Armatura.

Il fortino è usato comunemente dagli attaccanti nelle operazioni di Impegno vicino alle mura.

### Danni alle Strutture

I range di danno dati per creature, armi d'assedio, ed effetti magici sono per gli attacchi contro le creature. Le armi d'assedio e le costruzioni sono, comunque, molto resistenti ai danni. Le seguenti formule sono usate per determinare quanti danni sono causati quando si attaccano le strutture. Le categorie dei bersagli sono definite come le seguenti:

*Creatura* comprende tutti i mostri viventi e i non-morti, e i personaggi. Si usano i range di danno normali

*Struttura in legno* comprende tutto l'equipaggiamento d'assedio, vascelli il legno, carri, capanne, e parti il legno di costruzioni in pietra.

*Costruzione in pietra* comprende muri, costruzioni e altre strutture fatte principalmente in pietra, e comprende ripari naturali come scogliere e colline.

L'equipaggiamento e le strutture non hanno Tiro Salvezza contro gli attacchi speciali.

### Attacchi di Creature

Qualsiasi creatura può attaccare un bersaglio di legno, ma la struttura in legno subisce solo la metà dei danni da attacchi fisici. Se la creatura si ciba di legno, sono inflitti i danni interi.

Solo le creature di taglia maggiore o uguale a quella di un orco possono infliggere danni a costruzioni in pietra mediante un attacco fisico. Le costruzioni in pietra subiscono solo 1 punto danno ogni 5 punti ferita inflitti, arrotondati per eccesso. Se la creatura è in grado di scavare la pietra sono inflitti i danni interi. Ogni creatura che non può scavare la pietra e non sta usando un'arma subisce 1-6 punti ferita ogni volta che attacca.

Gli attacchi con proiettili contro strutture in legno o in pietra hanno effetto solo quando sono sparati da un'arma d'assedio o scagliate da una creatura di taglia uguale o maggiore di quella di un orco.

### Attacchi Speciali

Gli attacchi speciali comprendono abilità naturali delle creature, incantesimi, ed effetti magici. Gli

attacchi speciali che provocano danni fisici si trattano così:

#### *Contro strutture in legno:*

—Metà dei danni normalmente inflitti.  
—Se l'attacco è un incantesimo e nessun range di danno è dato (come *disintegrazione*), infligge 5 punti danno per livello dell'incantesimo.

#### *Contro strutture in pietra:*

—Causa 1 punto danno per ogni d6 di danno.  
—O (se l'attacco non usa d6), causa 1 punto danno per ogni 5 punti danno del massimo possibile, arrotondato per eccesso.  
—Se l'attacco è un incantesimo e non è dato nessun range di danno, causa 2 punti danno per livello dell'incantesimo.

Altri effetti speciali sono descritti sotto.

*Acido:* Questo attacco causa danni interi al legno, ma solo i normali danni strutturali alla pietra.

*Allagamento:* Un allagamento è una forte onda di acqua che si schianta contro la struttura. I danni sono soggetti alle normali riduzioni strutturali per i danni fisici. Il danno è uguale a 3-24 punti danno per 3 metri di altezza dell'onda o di profondità della bocca di una diga rotta. Se l'allagamento proviene da un lago, esso rimane per 1 round ogni 90 m<sup>2</sup> di superficie del lago.

*Armi Magiche:* Quando è usata un'arma magica, i bonus magici devono essere aggiunti solo dopo aver fatto la riduzione per le strutture.

*Caduta:* Le strutture in legno e in pietra subiscono metà dei danni normali causati dalla caduta.

*Chivistello Magico:* Questo incantesimo rende un'arma d'assedio inutilizzabile per tutta la durata dell'incantesimo.

*Costruiti:* Questi mostri causano danni con le normali riduzioni, ma non subiscono danni quando attaccano strutture in pietra.

*Cristallizzazione:* Questo attacco indebolisce sia il legno che la pietra (strutture). Tutti i susseguenti attacchi fisici al punto indeboliti causano il doppio di normali danni strutturali, fino a un totale di 50 punti danno, quando l'effetto cessa.

*Dissoluzione:* Questo incantesimo funziona solo contro la pietra non lavorata e non ha effetto contro le mura di un castello. Se lanciato su un basamento sotto un muro, c'è il 10% di probabilità per incantesimo che 3 metri di muro crollino.

*Elementale dell'Acqua:* Questa categoria comprende hydrax e ondine. Attacchi contro il legno causano normali danni strutturali, ma attacchi contro la pietra causano solo 1 punto danno per ogni 10 punti inflitti, arrotondati per eccesso.

*Elementale dell'Aria:* Questa categoria comprende djinni, servo fluttuante e segugio invisibile. Attacchi da queste creature causano i danni strutturali normali, ma non hanno effetto sulla pietra.

*Elementale del Fuoco:* Questa categoria comprende efreeti e elioni. Attacchi di queste creature

causano danni strutturali normali come il fuoco, ma il fuoco non si estingue finché la creatura rimane entro 9 metri dal fuoco.

**Elementale della Terra:** Questa categoria comprende kryst, creature di un'orda. Attacchi contro il legno causano i normali danni strutturali, ma contro la pietra ne causano il doppio.

**Fulmine:** Questo è trattato come un attacco fisico contro il legno e la pietra, con il 5% di probabilità di incendio ogni 2 punti danno.

**Fuoco:** Le strutture in legno possono essere danneggiate dal fuoco, ma subiscono solo 1 punto danno per ogni d6 di danno o ogni 5 punti danno massimo possibile, arrotondato per eccesso. In più, oggetti in legno attaccati dal fuoco possono prendere fuoco, subendo altri danni. La probabilità di incendiarsi è del 5% per punto danno causato da ogni attacco. Se un oggetto prende fuoco, subisce 1 punto danno nel primo round, 3 fino alla fine del primo turno, 6 fino al secondo e 12 per ogni ulteriore turno, fino alla distruzione. Ogni creatura all'interno della struttura in fiamme subirà un danno pari a 1d6 per punti danno subito dalla struttura. Qualsiasi struttura infiammabile vicino a una struttura in fiamme può prendere fuoco a sua volta con una probabilità del 5% per ogni turno in cui la struttura brucia. Se sono disponibili acqua, terra e lavoratori, possono tentare di estinguere il fuoco. Ogni turno che il fuoco viene soffocato, il giocatore deve tirare 1d6 ogni 10 lavoratori. Questo è il numero di punti danno strutturali estinti quel turno. Se il numero è maggiore del danno da fuoco per quel turno, il fuoco è estinto. Solo 10 persone possono fronteggiare un fuoco per ogni 9 metri di superficie. Ogni lavoratore subisce 1 punto danno per ogni punto, danno strutturale inflitto quel turno.

Se il fuoco è stato causato da proiettili trattati o da un drago, i lavoratori possono estinguere solo la metà del normale numero di punti.

La pietra non brucia, ma le parti in legno di costruzioni in pietra, sì (tetti, pavimenti, porte, ecc.). I danni da fuoco sono gli stessi di quelli delle strutture, ma solo il 10% del totale di punti ferita della costruzione in pietra può bruciare.

**Gas Velenosi:** Nessun effetto.

**Ghiaccio:** Un attacco basato sul ghiaccio funziona allo stesso modo della cristallizzazione, ma dura per 1-6 turni solo.

**Gravità:** Ogni cosa sollevata da questo incantesimo

subisce i danni da caduta come se cadesse da 6 metri. Comunque, qualsiasi cosa attaccata o radicata al terreno non subisce gli effetti.

**Lava:** La lava funziona come il fuoco quando attacca sia il legno che la pietra, ma causa danni doppi. La lava causa 1d6 per m<sup>2</sup>.

**Metamorfosi di ogni Oggetto:** C'è una possibilità del 10% che l'incantesimo non abbia effetto quando lanciato contro strutture in legno o pietra. La metamorfosi può creare una breccia in un muro di pietra.

**Morte Volante:** Vedere Sciame di Insetti.

**Palla Nera:** Trattate questo mostro come un incantesimo *disintegrazione*.

**Passa Pareti:** Questo incantesimo non ha effetto sul legno, ma causerà una breccia in una struttura in pietra.

**Ragnatela:** Se usata su un'arma d'assedio, questo incantesimo la rende inutile per tutta la sua durata.

**Rimpicciolimento:** Una Lumaca Notturna può rimpicciolire un oggetto o una creatura fino a 50.000 mo di peso. C'è il 10% di probabilità che l'abilità non abbia effetto sul legno o sulla pietra (strutture). Se influisce, la struttura si rimpicciolisce a 1/6 e funziona a 1/6 degli effetti.

**Sciame di Insetti:** Questo attacco causa danni interi a strutture in legno, ma nessun danno a costruzioni in pietra.

**Smuovi Legno:** Questo incantesimo non causa danni, ma muove oggetti di legno del suo raggio di azione a meno che non siano fissati solidamente.

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

### Difese Speciali:

Alcuni incantesimi possono essere lanciati sulle strutture in legno e in pietra. Vengono applicati i normali effetti in tutti i casi. In aggiunta, muri magici, *ragnatele* e *crescita dei vegetali* possono essere usati per chiudere una breccia per la durata dell'incantesimo.

## PNG Specialisti d'Assedio

I seguenti PNG sono necessari per ogni operazione che comprende l'uso di equipaggiamento d'assedio.

### Artigliere (250 mo per livello al mese)

Un artigliere è un PNG addestrato ed esperto nelle operazioni di assedio con l'artiglieria (catapulta e trabocco). E' necessario un artigliere per ogni pezzo d'artiglieria. Gli artiglieri hanno livelli di esperienza, come le classi di personaggi. Un artigliere di 1° livello (4250 mo al mese) è relativamente comune, ma artiglieri di secondo livello (500 mo al mese) sono più rari. I loro livelli crescono come quelli dei guerrieri, ma l'artiglieria guadagna 50-100 PX per giorno di bombardamento. non possono guadagnare PX in altri modi (come dai tesori o da mostri sconfitti).

**Calcolo dei Colpi Sparati:** Il numero approssimativo di colpi in una settimana in un assedio varia da numero del gruppo, misura dell'artiglieria e munizioni disponibili. La seguente formula può essere usata per una buona approssimazione. Moltiplicate la velocità di attacco (come frazione colpi/round) per 10.000. Il risultato è il numero di colpi effettuati in una settimana. Per esempio, una catapulta leggera con il gruppo al completo spara ogni 5 round, così la sua velocità di attacco è 1/5, e il numero di colpi per settimana è 2.000. Questo comprende operazioni normali per 9 ore al giorno alla metà della massima velocità di fuoco.

### Ingegnere d'Assedio (1.000 mo al mese)

Un ingegnere d'assedio progetta l'equipaggiamento e assiste il comandante nel suo uso tattico. Un ingegnere d'assedio dev'essere assunto se si usa un qualsiasi equipaggiamento d'assedio speciale (esclusi la scala e il fortino). un ingegnere è necessario ogni 5 pezzi d'equipaggiamento grande usati. L'equipaggiamento grande comprende tutti i mantelletti, campanili e elevatori, ma non l'artiglieria.

Gli ingegneri possono supervisionare truppe usate come minatori. Un ingegnere è necessario per ogni scavo. In un giorno, un minatore può scavare 8 m<sup>3</sup> di roccia dura, 16 m<sup>3</sup> di roccia tenera o 24 m<sup>3</sup> di terra ben impaccata. Sono in grado di lavorare in uno scavo fino a 10 minatori.

## Abbreviazioni

Costo	Valore in mo per lunghezza o altezza	A	Assalto		
Taglia	Dato sempre come altezza x larghezza x lunghezza. Questa è la taglia standard; equipaggiamento più grande o più piccolo può essere costruito usando una frazione dell'altezza per determinare il costo addizionale.	CA	Classe d'Armatura		ma per alcuni oggetti, a causa della traiettoria ad arco.
		CA+	Bouns conferito alle truppe che si fanno scudo con l'oggetto	Danno	L'ammontare di danni inflitti alle creature.
		I	Impegno	Capacità di Fuoco	A che velocità l'arma può sparare, data come copli per round.
		PF	Punti ferita dell'equipaggiamento	VB+	Bonus al VB, da usare con il Regolamento d'Assedio
Ing	Ingombro. Il primo numero è per gli oggetti trasportati; il secondo per gli oggetti provvisti di ruote e traino.	Eqp	Equipaggio. Il numero di uomini per avere l'equipaggio completo.		
		Gittata	Gittata corta (+1), media, e lunga (-1). Viene dato anche la gittata mini-		

## Equipaggiamento d'Assedio

### ARMID'ASSEDIO

TIPO	COSTO	ING	CA	PF	EQU	GITTATA	DANNO	CAPACITA' DI FUOCO	VB+	MUNIZ. COSTO/SETT.
<b>Balista</b>	75mo	6.000mo†	4	9	4	100/200/300 (Min:NA)	d10+6	1per2	+2	2.000
<b>Catapulta Leggera</b>	150mo	12.000mo†	4	18	6	200/250/300 (Min:150)	d8+8	1per5	+4	4.000
<b>Catapulta Pesante</b>	250mo	18.000mo†	0	27	8	250/325/400 (Min:175)	d10+10	1per6	+8	6.000
<b>Trabucco</b>	400mo	24.000mo†	0	36	12	250/400/500 (Min:100)	d12+13	1per6	+12	8.000
<b>Ariete (3 m)</b>	100mo	3.000mo	-4	50	10	—	d6+8	1per2	+4	—
<b>Trivella</b>	150mo	3.000mo	-4	50	10	—	d6+14	1per2	+4	—

Queste armi richiedono un equipaggio di almeno un quarto per funzionare. Se un equipaggio non è completo, ma è maggiore o uguale della metà del numero indicato: Munizioni, Costo delle Munizioni, VB+ e Capacità di Fuoco sono la metà del normale. Se un equipaggio si riduce sotto la metà ma non meno di un quarto: Costo delle Munizioni, VB+ e Capacità di Fuoco sono divise per 4. Si arrotonda sempre per difetto.

### ARMID'ASSEDIO

TIPO	COSTO	DIMENSIONE			PF	VB+
		STANDARD	ING.†	CA CA+		
<b>Torre d'Assedio (solo A)</b>	75mo/m altezza	alta 9 m	250.000mo†	0 -8	75	+10**
<b>Muscolo (solo A)</b>	45mo/m lunghezza	3 x 3 x 3 m	8.000mo†	4 -12	40	Due volte il valore di ariete o trivella
<b>Cicogna* (solo A)</b>	15mo/m altezza	alta 9 m	12.000mo†	4 0	15	+4** (+2 con Campanile)
<b>Fortino (A/I)</b>	12mo/m lunghezza	lunga 2,4 m	7.200mo†	0 -8	32	+4# (A) +6# (I)
<b>Mantelletto (A/I)</b>	6mo/m lunghezza	lunga 2,4 m	4.800mo†	0 -4	16	+2# (A) +3# (I)
<b>Scala (solo A)</b>	1mo/m altezza	alta 9 m	900mo	4 0	3	+2** (+2 con Campanile)

\* L'utilità della cicogna dipende dal numero di equipaggio usato. Un uomo può essere sollevato di 3 metri per round per ogni uomo dell'equipaggio.

Possono essere impiegati fino a 6 uomini per accessorio. Per ogni uomo sollevato, fino a un massimo di 4, sottraete 3 m per round.

\*\* Tutti i bonus richiedono che ci sia 1 pezzo ogni 1.000 uomini nell'esercito.

# Tutti i bonus richiedono che ci sia 1 pezzo ogni 100 uomini nell'esercito. (Numeri maggiori possono moltiplicare il bonus del VB fino a un massimo di x5.)

† Questi pezzi d'equipaggiamento possono essere trainati su ruote. L'ingombro diventa: 1/2 Ing.

### FORTIFICAZIONI

TIPO	COSTO	TAGLIA	CA	PF	VB+
<b>Barbacane</b>	37.000mo	Due Torri (9m x 6m) + portineria, cancello & ponte levatoio	-4 (6)	700	+14
<b>Bastione</b>	9.000mo	Pietra, semicerchio (9m x 9m)	-4 (6)	300	+6
<b>Cancello in Legno</b>	1.000mo	Rinforzato & sbarrato (3m x 6m)	-8 (2)	100	—
<b>Contenimento, Piazza di</b>	75.000mo	Pietra (24m x 18m x 18m)	-4 (6)	2.500	+50
<b>Edificio in Legno</b>	1.500mo	Due piani (36m di muro, porte, scale, pavimenti & tetto)	-4 (6)	40	+2
<b>Edificio in Pietra</b>	3.000	Due piani (36m di muro, porte, scale & tetto di legno)	-4 (6)	60	+6
<b>Finestra</b>	10mo	Aperta o sbarrata (1m x 30cm)	-12 (0)	—	—
<b>Fossato</b>	400mo	Fossato di terra (3m x 6m x 30m)	—	—	+16
		doppio se riempito di acqua o fango	—	—	+32
<b>Muro del Castello</b>	5.000mo	Pietra (6m x 1,5m x 30m) con merlature & scale	-4 (6)	500	+10
		(VB+ = +1/per 3m di sezione)			
(Breccia nel Muro)	—	(Attaccanti ottengono +1 sul VB/3m di breccia)			
<b>Muro di Legno</b>	1.000mo	Palizzata di Legno (6m x 1,5m x 30m) con camminatoio & scale	-4 (6)	300	+5
		(VB+ = +1 per 6m di sezione)			
<b>Ponte levatoio</b>	250mo	Legno rinforzato (3m x 6m)	-4 (8)	50	—
<b>Porta in Ferro o Pietra</b>	100mo	Rinforzata & sbarrata (2,1m x 1,5m)	-10 (2)	35	—
<b>Portineria</b>	6.500mo	Pietra (6m x 6m x 9m) include cancello e saracinesca	-4 (6)	550*	+11
<b>Spalto Merlato</b>	500mo	Parapetto merlat (lungo 30m)	-4 (6)	50	+1
<b>Torre da I Difesa</b>	30.000mo	Torre larga, pietra (9m x 9m)	-4 (6)	350	+7
<b>Torre da II Difesa</b>	15.000mo	Torre stretta, pietra (9m x 6m)	-4 (6)	250	+5

\* Questi punti ferita possono essere divisi per i componenti della fortificazione.

## Regole Espanse del Regolamento di Guerra per Assalti a Fortificazioni

Prima di iniziare, ogni giocatore dovrebbe avere informazioni dettagliate sui seguenti soggetti:

Il *Regolamento di Guerra* (D&D® *Set Companion* Libro 2, pagine 12-17)

Le truppe coinvolte (comprendono i leader, il normale equipaggiamento, e altri dettagli necessari al *Regolamento di Guerra*)

La fortificazione dei difensori (comprendendo lo spessore e la lunghezza delle mura, l'altezza di altre costruzioni, ecc.)

L'equipaggiamento d'assedio usato dalle due parti ed il numero di uomini per equipaggio di ogni pezzo, come applicabile

L'esatto costo mensile delle truppe mercenarie assoldate per combattere

L'esatto livello di tutti i chierici

L'esatto numero di tutte le razioni disponibili (vedi Sostentamento, sotto)

### Opzioni Disponibili

#### Opzioni degli Attaccanti

1. *Ritirata*: Le forze attaccanti abbandonano la battaglia completamente. Nessun combattimento avviene successivamente.

2. *Bombardamento*: Gli attaccanti mantengono una posizione distante dalla fortezza, ma entro la gittata della più piccola arma d'Artiglieria usata. Il fuoco dell'artiglieria e delle baliste è la sola forma di combattimento possibile.

3. *Impegno*: La forza attaccante si accampa vicino alla fortificazione. Viene usato qualche strumento d'assedio, ma non tutto (vedi Preparazione dell'Assedio).

4. *Assalto*: La forza attaccante utilizza tutto l'equipaggiamento disponibile e attacca con impeto, tentando di penetrare nella fortificazione. La forza attaccante guadagna un bonus di +5% (non +5) sul suo VB, ma le perdite dei difensori sono dimezzate del 5% (in effetti identica alla tattica standard). Il turno si svolge comunque normalmente.

#### Opzioni dei Difensori

I difensori possono in qualsiasi momento scegliere di lasciare la fortezza per eseguire un Assalto. Se esiste una via di fuga, i difensori possono scegliere di Ritirarsi. Se rimangono all'interno della fortificazione, eseguono un Impegno. I difensori non possono Bombardare.

Se i difensori effettuano un Assalto perdono tutti i bonus dovuti alla fortificazione, ma possono scegliere il momento dell'attacco (giorno o notte)

e guadagnano un +10% (non un +10) sul loro VB (arrotondato per eccesso), che rappresenta la sorpresa. Il combattimento si svolge normalmente, usando la Tabella degli Esiti del Combattimento (senza applicare le modifiche per l'assedio). Si usano le modifiche standard per le normali tattiche, ma l'attaccante (cioè il difensore che ha attaccato) può scegliere una nuova tattica, e non è ristretto dalla tattica d'assedio in corso. (Il numero dei difensori non va più moltiplicato per 4).

Se la fortificazione ha un'uscita segreta (possibilmente sotterranea), i difensori possono ritirarsi in segreto. Se il 10% della forza difensiva viene lasciata a mantenere le apparenze dell'intera forza, la ritirata del grosso della forza può avvenire in segreto e restarla per un po' di tempo, a seconda della tattica degli attaccanti. Se gli attaccanti stanno Impegnando la fortificazione, la ritirata viene scoperta una o due ore dopo l'alba. Se gli attaccanti stanno Bombardando, la ritirata non viene scoperta. Se gli attaccanti stanno Assaltando, la ritirata è scoperta dopo un turno di assedio. Il fatto che nella fortezza c'è solo una piccola parte della forza può, comunque, essere scoperta da una squadra speciale (vedi sotto).

Se la fortificazione dei difensori è circondata, le forze difensive possono Ritirarsi in normali termini. Se questo avviene visibilmente e durante il giorno, gli attaccanti ne vengono subito a conoscenza e possono attaccare il accordo con il *Regolamento di Guerra*. Se la ritirata avviene sotto la copertura dei buoi o dell'*invisibilità*, i difensori possono allontanarsi dagli attaccanti fino a una unità di terreno.

Se i difensori si ritirano, gli attaccanti possono o inseguirli, oppure occupare la fortificazione, o tutti e due (dividendo le loro forze). L'artiglieria non può muoversi abbastanza velocemente per inseguire una forza in libero movimento.

### Preparazione dell'Assedio

1. **Trovare le spese per entrambe le fazioni**: Possono esserci tre tipi di spese: la paga per i mercenari, il cibo e l'acqua, e le munizioni. Tutte queste spese devono essere calcolate per turno d'assedio, un'unità di tempo di una settimana. Rivedi le note dettagliate date per ognuno di questi argomenti alla fine di questa sezione. Ogni giocatore annota l'ammontare di ogni risorsa (denaro, razioni, e munizioni) presente all'inizio dell'assedio.

2. **Trovare il CDB, la Classe della Truppa, e il VB per ogni forza**: Ogni giocatore calcola privatamente questi dettagli, usando le regole standard del *Regolamento di Guerra*. (Vedi il Libro 2 del D&D® *Set Companion*, pagine 12-17, per le procedure.)

3. **Elenco, confronto dei dettagli d'asse-**

**dio**: Il giocatore difensore fa un elenco di mura, costruzioni, fossati, e altre parti della sua fortificazione, e in più di tutte le armi d'assedio palesi in uso. L'attaccante elenca tutto l'equipaggiamento d'assedio palese della forza attaccante. (Vedi Informazioni Celate, più avanti, per spiegazioni.) Questo elenco dovrebbe non includere il valore del VB. Quando terminato, gli elenchi vengono scambiati, e entrambe i giocatori possono farsi delle annotazioni, se desiderano. A opinione del DM, i rinforzi possono arrivare più tardi per aiutare i difensori o gli attaccanti. I giocatori che ricevono rinforzi devono stilare un secondo elenco e ricalcolare le spese, il CDB, la Classe della Truppa, e i bonus del VB.

4. **Calcolo dei bonus totali del VB**: Entrambe i giocatori si riprendono i loro elenchi e, privatamente, annotano i bonus del VB per ogni oggetto (correggendo anche qualsiasi falso dettaglio stilato nella fase precedente e aggiungendo l'equipaggiamento nascosto). I bonus del VB per molte armi d'assedio varia a seconda del numero di persone operanti per arma. Dovrebbe essere annotato l'esatto numero di persone per macchina, insieme al bonus del VB, per evitare errori.

5a. **Il difensore trova il punteggio totale del VB e i bonus delle armi d'assedio**: Il giocatore che difende somma il totale dei bonus difensivi al punteggio originale del VB per trovare il VB totale modificato. (Il punteggio non va rivelato ora.) I bonus aggiuntivi per le armi d'assedio varieranno a seconda della tattica usata dall'attaccante, ma si possono calcolare ora come segue:

*Gli Attaccanti Bombardano*: Somma tutti i bonus per l'artiglieria (catapulta e trabocco), più metà dei bonus dovuti alle baliste.

*Gli Attaccanti Impegnano*: Somma il doppio dei bonus dovuti all'artiglieria, e somma i bonus interi dovuti alle baliste.

*Gli Attaccanti Assaltano*: Ignora l'artiglieria e somma il doppio dei bonus dovuti alle baliste.

5b. **L'attaccante calcola il bonus del VB per ogni tattica**: Il giocatore attaccante calcola privatamente i bonus dovuti all'attrezzatura d'assedio che applicherà ad ogni tattica scelta, come segue:

*Bombardamento*: Vengono applicati tutti i bonus dovuti all'artiglieria, più metà dei bonus delle baliste.

*Impegno*: I bonus di balista, fortino e mantelletto vengono applicati interi. Possono essere applicati alcuni o tutti i bonus dell'artiglieria, a seconda se l'attaccante decide di usare l'artiglieria malgrado le possibili perdite all'interno degli equipaggi operanti sui pezzi.

*Assalto*: Vengono applicati tutti i bonus dell'artiglieria varia, più il doppio dei bonus delle baliste. Possono essere applicati i bonus dell'artiglieria se l'attaccante decide di usarla malgrado i possibili

## Regolamento d'Assedio

morti e feriti fra gli equipaggi operanti sui pezzi.

### Risolvere il Combattimento d'Assedio

1. **Detrarre le spese per la settimana di scontri:** Ignora questo passo per la prima battaglia dell'assedio. Applicalo alla seconda e alle seguenti. Se la forza difensiva sceglie di Impegnare, il combattimento d'assedio continua finché l'attaccante non decide di Ritirarsi. Ogni giocatore detrae le spese per il turno come segue:

a. **Pagamento:** Il denaro da pagare alle truppe mercenarie (una settimana di paga) è sottratto dalla cassa totale dei contendenti.

b. **Cibo:** Ogni contendente sottrae una settimana di cibo e acqua dalla sue scorte per tutte le truppe non coperte dagli incantesimi dei, chierici.

c. **Munizioni:** Ogni contendente sottrae una settimana di munizioni da ogni totale di munizioni delle armi d'assedio. Entrambe i contendenti possono aggiungere le munizioni guadagnate con la raccolta (vedi Stime d'Assedio: Munizioni).

d. **Spese del Dominio:** Se la fine del mese coincide con la fine di una settimana di battaglia, ogni contendente fa le modifiche appropriate alla loro cassa totale (del dominio), sottraendo le pesi ordinarie e sommando le normali entrate. Comunque, un governatore sotto assedio, non può ricevere le entrate del dominio. Se è stato precedentemente designato un reggente provvisorio, le entrate continuano normalmente.

### 2. Modifiche di campo il VB per la battaglia:

Le modifiche di battaglia per il rapporto delle truppe, il morale, l'ambiente, l'immunità e la fatica, devono essere fatte apertamente (ma senza rivelare il VB iniziale). Alcuni bonus dovuti al terreno vengono applicati (ma vedi Terreno, più avanti). Ricorda che quando si calcola il rapporto delle truppe, il numero di truppe che difendono una fortificazione va moltiplicato per 4. La fatica dura automaticamente per una settimana, invece che per 1-4 giorni.

Per le battaglie in cui ci sono grandi disparità di numero, la Tabella del *Regolamento di Guerra* (D&D® *Set Companion* Libro Due, pagina 14) è inadeguata. Rimpiazza l'ultima riga della tabella (" +100 se 8 a 1 o più") con le seguenti:

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

**Terreno:** Nel *Regolamento di Guerra* (D&D® *Set Companion* Libro Due, pagina 14), alcuni bonus dovuti al terreno si applicano solo ai difensori.

Ignora i seguenti bonus normali; essi sono rimpiazzati dai bonus delle costruzioni difensive più dettagliate, come calcolate nella Preparazione: se il difensore è attestato su una posizione di resistenza, se il difensore è dietro una muraglia, se l'unità è asserragliata in una roccaforte.

3. **Scegliere la tattica:** Ogni giocatore sceglie una tattica (come dettagliato del n° 5, sotto). Le possibili tattiche sono Ritirata, Bombardamento, Impegno e Assalto. Sebbene opzionali nel *Regolamento di Guerra*, le tattiche sono necessarie per il *Regolamento d'Assedio*; I difensori non possono Bombardare.

4. **Rivelare le tattiche e modificare il VB per l'attrezzatura d'assedio:** La tattica usata dall'attaccante va rivelata per prima. Se è usata la tattica Bombardamento, la tattica del difensore non deve essere rivelata ed usa solo i bonus del Bombardamento. Ogni giocatore prende i bonus per il VB che somma al VB del suo esercito.

5. **Trovare e applicare i risultati:** I dettagli per questa fase variano in base alla tattica dell'attaccante, come segue.

**Bombardamento:** Il giocatore che attacca somma i bonus per il VB guadagnati per l'uso dell'artiglieria e della balista. Lancia poi 1d10 per determinare le perdite inflitte alla forza difensiva. Il risultato va letto come una percentuale (10%, 20%, 30%, ecc.) del VB uguale al numero di DV di perdite inflitte ai difensori. Il difensore esegue la stessa procedura, ma lanciando 2d10.

Per esempio, l'attaccante ha un 85 punti di VB dell'artiglieria e il difensore 40. L'attaccante fa un 5, causando 42 1/2 Dadi Vita di perdite (50% di 85). Il difensore fa 11, causando 44 Dadi Vita di perdite (110% di 40).

**Impegno:** Ogni giocatore lancia un d%, e somma il risultato al proprio VB. Il giocatore col totale più alto vince questo round di assedio. Sottrarre il più basso dal totale (più alto, e vedere la Tabella Esiti del Combattimento (D&D® *Set Companion* Libro Due, pagina 15) per trovare le perdite e la fatica. (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 (togliete l'ultimo zero in tutti i casi).

b. Sia gli attaccanti che i difensori devono ignorare i cambiamenti di posizione; una Rotta o "—" sono trattati come fosse (per la stanchezza) "S".

c. Le perdite dei difensori sono metà della percentuale finale. Se è usata l'artiglieria, calcolate le perdite come per il Bombardamento.

**Assalto:** La procedura usata per l'assalto è identica a quella dell'Impegno, ma con le seguenti modifiche:

a. Le perdite sono metà del normale.

b. Gli esiti di combattimento Rotta o "—" indicano

che i perdenti sono ricacciati indietro. Se i difensori perdono, questi vengono portati fuori dalla fortificazione. Se perdono gli attaccanti, vengono forzati a una posizione di Bombardamento.

c. Le perdite dei difensori sono metà della percentuale finale. Se è usata l'artiglieria, seguite la procedura di Bombardamento.

### Perdite

Le perdite risultanti dalle tattiche di Impegno o Assalto sono applicate normalmente. Le perdite dovute al Bombardamento dell'artiglieria sono determinate separatamente, come spiegato sopra.

Le perdite dell'artiglieria dell'attaccante possono influenzare entrambe le parti, dipende dalla tattica usata dall'attaccante:

Bombardamento	100%	difensori	0%	attaccanti
Impegno	80%	difensori	20%	attaccanti
Assalto	60%	difensori	40%	attaccanti

Dividere il totale dei DV di perdite per la media dei DV delle truppe di più basso livello; il risultato è l'attuale numero di perdite. Come con quelle normali, si considerano metà perdite come morti e l'altra come feriti. Se la divisione da resto, non arrotondate, ma trattate il resto come feriti.

Può essere designata anche l'esatta truppa che subisce le perdite per un maggior realismo, ma non è obbligatorio. Note Speciali: Se è usata l'artiglieria in una battaglia in cui si usa il *Regolamento di Guerra* che non coinvolge fortificazioni, si raddoppiano le perdite, e si applica il 100% alle truppe nemiche.

### Altri Dettagli

#### Informazioni False o Celate

Nella fase 3 della Preparazione, i giocatori fanno un elenco e confrontano i dettagli dell'assedio. Entrambe i giocatori possono celare o esagerare certi dettagli.

**Dettagli delle Fortificazioni:** Lo spessore e l'altezza di mura, torri e campanili devono essere annotate, ma ogni giocatore può denunciare un'altezza o una larghezza fino a 1,5 m maggiore di quella reale.

**Attrezzatura Visibile:** L'attaccante deve rivelare l'esatto ed il corretto numero di pezzi dell'attrezzatura d'assedio visibile usata all'inizio della battaglia. Comunque, ulteriori attrezzature possono essere celate da grandi strutture. L'esistenza di tali armi segrete è rivelata appena vengono usate, quando i loro bonus vengono applicati al combattimento.

**Attrezzatura Invisibile:** L'*invisibilità* usata dalle due parti è utile per celare le armi solo se il nemico non ha un metodo per individuare l'invisibile. Se il nemico può vedere una squadra di muli che

trainano un'attrezzatura d'assedio invisibile, ma non può individuare l'invisibile, l'attaccante può denunciare l'arma d'assedio invisibile in modo scorretto.

### Spese e Contabilità d'Assedio

**Munizioni:** I proiettili usati dalle catapulte, trabocchi e dalle baliste devono essere contati nelle situazioni d'assedio. Le munizioni possono essere la spesa più grande dell'assedio.

Prima della battaglia, ogni giocatore annota l'ammontare di munizioni disponibili per ogni arma fra i dettagli dell'attrezzatura. Il costo per ogni arma delle munizioni settimanali viene fornito nelle tabelle dell'equipaggiamento. Le spese dovrebbero essere registrate, cosicché una unità equivale al valore settimanale delle munizioni. Notate che le spese sono sottratte dalla cassa del dominio e possono essere considerate parte denaro e parte servizi.

Nella fase 1 di ogni settimana di battaglia, entrambe i giocatori sottraggono le munizioni che vengono usate nel turno (settimana) seguente, sottraendo 1 (valore di una settimana) dal totale per ogni arma d'assedio. Ogni giocatore, poi, somma un numero che rispecchia la raccolta delle munizioni.

Le munizioni della balista non possono mai essere riusate; tutti i proiettili che mancano si rompono e sono inutili.

Le munizioni dell'artiglieria possono essere raccolte e riusate da qualsiasi delle due parti. I dettagli variano a seconda della parte che esegue l'operazione, come segue.

La forza difensiva è in grado di raccogliere solo poche munizioni perse. L'attaccante deve prima rivelare il numero totale di pezzi d'artiglieria che hanno sparato nella settimana precedente. Il difensore divide il totale per 4, il risultato è il numero di settimane di munizioni che il difensore può raccogliere.

I difensori possono anche decidere di distruggere le costruzioni in pietra e usare la pietra per le munizioni. Questo può essere fatto velocemente da pochi uomini. Ogni costruzione in pietra produce un numero di unità (che vale una settimana) di munizioni uguale al suo valore di VB. Comunque, il bonus di VB dovuto alla costruzione demolita deve essere subito detratto dal totale originale del difensore.

La forza attaccante è in grado di raccogliere molte più munizioni perse. Le munizioni possono essere raccolte fra quelle sparate dall'artiglieria la settimana precedente. L'ammontare varia a seconda della tattica usata nella corrente settimana:

Bombardamento:  $\frac{3}{4}$  di quelle sparate

Impegno:  $\frac{1}{2}$  di quelle sparate

Assalto:  $\frac{1}{4}$  di quelle sparate.

Queste cifre assumono che tutte le truppe disponibili siano usate come raccoglitori. Le truppe così impegnate non si riposano; ma non si stancano ulteriormente. Se il comandante permette alle truppe di riposarsi, l'ammontare di munizioni diventa la metà.

Se un'arma esaurisce le munizioni, non da più ulteriori bonus. Se un'arma non è usata per risparmiare munizioni, il suo bonus al VB non deve essere contato per quella settimana.

I colpi dell'artiglieria possono essere riusati da qualsiasi pezzo. Per la conversione, considerate che: 6 unità di munizioni per catapulta leggera sono uguali a 5 unità di munizioni per catapulta pesante, o 4 unità di munizioni per trabocco.

**Paga:** La paga standard dei mercenari (D&D® *Manuale delle Regole Expert*, pagina 24) è data in spesa per mese. Dividete il totale della paga per 4 per trovare le spese per una settimana.

Per essere usate come salario, il denaro deve essere tenuto nei pressi dell'assedio o portato nel luogo a intervalli regolari (entrambe le procedure richiedono guardie). Il denaro deve essere denaro liquido adatto al pagamento individuale; i mercenari non possono attendere per fare cambi di moneta. Ai mercenari possono essere date grosse somme di denaro come pagamento in anticipo dei servizi, ma questa pratica incoraggia le diserzioni e spesso causa una caduta del morale (causando debiti, furti, perdite accidentali, ecc.).

**Cibo:** Una razione standard (5mo) serve per una persona per una settimana, ma si rovinano se tenute per più di una settimana. Una razione speciale (15mo) serve lo stesso per una persona per settimana, ma si mantiene per almeno 8 settimane.

### TABELLA DI SOSTENTAMENTO DEL CHIERICO

Liv del Uomini/Max di	Liv del Uomini/Max di	Chierico Inc.	Uomini Chierico Inc.	Uomini	
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			

Il cibo e l'acqua per una persona per una settimana è chiamata razione completa.

Il fattore limitativo per l'assistenza dei chierici è dato dall'incantesimo di 5° livello *crea cibo*. Molta più acqua può essere creata con l'incantesimo di 4° livello *creazione dell'acqua*. La seguente tabella da il numero di uomini nutriti da un incantesimo *crea cibo* (la colonna uomini/incantesimo) e il numero totale di uomini che un chierico può nutrire se tutti gli incantesimi disponibili sono usati per fare ciò (la colonna max/uomini). I chierici devono provvedere al cibo giornalmente; niente può essere conservato, il cibo creatosi si rovina in 24 ore.

Alcune forze hanno un numero insufficiente di chierici o chierici di basso livello per nutrire gli uomini, e alcune non hanno nemmeno un chierico. Ogni forza che non riceve la razione completa si affatica: fatica moderata (MS) dopo una settimana di cibo scarso, grossa fatica (S) dopo un'altra settimana, diventando debole (perdendo il 50% del VB) dopo la terza settimana. Il Morale perde 2 punti per ogni settimana di razioni scarse. Le truppe non nutrite disertano o si ribellano dopo solo 1-3 giorni di tale trattamento.

I cavalli e altre montature di stazza simile richiedono il doppio delle normali razioni per sopravvivere. Il denutritamento porta le stesse penali delle truppe; se non nutrite, le montature si possono ammalare, attaccare i loro padroni, o semplicemente si indeboliscono e muoiono (in 4-9 giorni).

Il foraggio e la caccia sono virtualmente utili per gli eserciti. Una forza di 100 o più truppe può velocemente prelevare tutto il cibo disponibile in un'area in un solo giorno, procurando cibo per al più una settimana, e spesso meno.

Nella fase 1 di ogni settimana di combattimento d'assedio, entrambe i giocatori detraggono le razioni complete da usare nella settimana successiva. Se sono distribuite meno razioni complete, i cambiamenti del morale e della stanchezza vengono appli-

## Regolamento d'Assedio

cati immediatamente. Non serve detrarre razioni per le truppe nutrite dai chierici.

### Squadre Speciali

Entrambe le parti possono usare squadre speciali, ce sono gruppi di specialisti con abilità eccezionali che agiscono per scopi designati. Gli scopi più comuni sono *ricognizione* (raccogliere informazioni sul nemico), *demolizione* (tentare di distruggere uno o più pezzi di attrezzatura), e *commando* (tentare di catturare o eliminare una o più persone valide del nemico).

Le squadre speciali, spesso, riguardano la magia. Una squadra di ricognizione potrebbe includere persone capaci di volare invisibili, osservando le forze nemiche a distanza ravvicinata, e/o ladri che possono muoversi furtivamente. Una squadra di demolizione è solitamente formata per distruggere armi d'assedio o un campanile. Una squadra commando viene spesso costituita per eliminare o catturare leader o maghi nemici.

Le squadre speciali devono essere create e definite prima di iniziare l'assedio. La loro esistenza non dovrebbe essere rivelata all'avversario. I membri di qualsiasi squadra speciale devono essere PG o PNG. Le procedure del *Regolamento di Guerra* non vengono applicate.

Le squadre speciali operano tra le settimane di battaglia. Le loro attività sono giocate usando le normali regole di gioco. Se il DM è anche uno dei giocatori nella battaglia, può fare un'avventura, ma dovrebbe aver cura di separare la conoscenza del DM da quella del PNG. Ogni volta che ci sono dubbi, i risultati dovrebbero essere decisi in favore dei giocatori.

Un gruppo tipico di avventurieri può diventare una squadra speciale. Questo è un modo ideale di giocare il normale D&D® all'interno del sistema, d'assedio.

Gli esiti di una missione di una squadra speciale vengono applicati immediatamente, prima della successiva battaglia. Per esempio, le azioni di una squadra speciale che hanno come risultato la perdita di armi d'assedio, leader, o chierici, ecc., può richiedere un ricalcolo di alcuni dettagli di combattimento.

### Costruzione di Attrezzature

L'attrezzatura d'assedio può essere costruita sul luogo d'assedio. Ogni pezzo di attrezzatura deve essere costruita con la supervisione di un ingegnere d'assedio. E' anche necessaria la presenza di un artigiere per ogni pezzo d'artiglieria in costruzione. Un ingegnere d'assedio può sorvegliare la costruzione di un massimo di 4 pezzi nello stesso tempo. Un artigiere può sorvegliare la costruzione

di solo due pezzi per volta.

Per costruire un attrezzo, gli articoli di metallo devono essere comprati sul luogo dell'assedio. La spesa del materiale è il 10% del costo segnato in tabella.

Se entro 9 chilometri dal luogo d'assedio c'è una foresta, 10 uomini possono raccogliere abbastanza legno in un giorno per fare 5 pf di attrezzatura. Se la foresta è a 9-18 km, ci vuole un tempo doppio; se la foresta è a 18-27 km, ci vuole un tempo triplo, e il quadruplo se a 27-36 km.

Le vicine costruzioni in legno possono essere una fonte di un po' di legno. 1,5 metri di un muro di una costruzione possono essere convertite in 1 pf di attrezzatura. (Questo comprende l'uso di travi e assi insieme ai muri stessi.) Le costruzioni in pietra (con tetti in legno) possono anche fornire travi, ma solo 5 pf di attrezzatura per ogni costruzione standard.

Appena il materiale è a portata di mano, qualsiasi persona non addestrata, ma diretta, può costruire  $\frac{1}{2}$  pf di attrezzatura al giorno. Il massimo numero di lavoratori che possono essere usati è uguale alla metà dei punti ferita dell'attrezzatura completa. Per esempio, se 6 uomini lavorano a una catapulta leggera sotto la direzione appropriata, possono completare 3 pf al giorno, mettendoci 6 giorni per completare una catapulta di 18 punti ferita. Non più di nove uomini possono lavorare insieme.

Le munizioni della balista non possono essere costruite sul campo tranne che con un armaiolo.

### Modifiche Post-Assedio

#### Determinare i danni alle fortificazioni:

se sono usati proiettili durante un assedio le fortificazioni subiscono un certo ammontare di danni. Per determinare lo stato di mura, torri, e altre parti della fortificazione, fare un tiro per le ferite per ogni pezzo d'assedio in uso alla fine dell'assedio (esempio: 1d8 +8 per una catapulta leggera). Sommare tutti questi danni insieme. Moltiplicare il risultato per il numero di settimane d'assedio. Il difensore tira un d% e sottrae il risultato dal totale dell'attaccante.

Se il totale dei danni supera gli originali punti ferita, la fortificazione è completamente ridotta in macerie. Altrimenti, prima si applicano i danni al 75% del punti ferita delle mura, e (se rimangono altri danni) alle seguenti strutture, nell'ordine dato. Detrarre il 20% dei punti ferita originali di ogni struttura. Se rimangono altri danni, applicare un altro 20% di danno alle mura e alle strutture della seguente lista, nell'ordine, scorrendo attraverso la lista quante volte è necessario per esaurire i danni:

corpi di guardia, cancelli, e ponti levatoi  
costruzioni normali  
torri  
barbacani  
tenute

**Attacchi Contro una Parte di una Fortificazione:** Se un attaccante desidera concentrare l'assalto contro una piccola porzione di fortificazione, applicare le seguenti condizioni:

1. L'attaccante è in grado di usare non più di 300 uomini e quattro macchine d'assedio per 30 metri di facciata attaccata.

2. Il difensore ottiene un bonus completo al VB dalla sezione della fortificazione sotto attacco. Ottiene anche un bonus completo al VB per ogni torre entro 60 m dall'area sotto attacco. Il difensore somma poi  $\frac{1}{4}$  dei bonus del VB per le rimanenti parti della fortificazione.

Abbiamo così tante notizie da dire nel Secondo Libro (che ha il doppio di pagine di questo) che non rimane spazio per i miei commenti. I paragrafi seguenti, rivolti al DM, non sono segreti, così i giocatori possono sentirsi liberi di leggerli.

Le tre sezioni principali del libro del DM sono Mostri, Manufatti, e Procedure. Spero di avere incluso abbastanza mostri da poter sfidare i tuoi giocatori e per mantenerli sempre sul chi vive. I Manufatti sono oggetti magici unici, e i loro scopi si basano su antichi miti e leggende. Le avventure di livello Master possono comportare cerce di tali oggetti.

La sezione delle Procedure contiene tutto ciò di cui un DM ha bisogno per svolgere avventure di livello Master. Le regole date là (e in tutto questo set), se differenti, vanno sostituite a tutte quelle precedenti. Ma ricorda, hai bisogno di tutti e quattro i set per avere le informazioni complete. Ogni set fornisce già abbastanza per DM e giocatori.

Le avventure nei dungeon erano il pane quotidiano del gioco a livello Base. Come i giocatori della tua campagna aumentavano il loro potere, cresceva anche la loro fama e fortuna. Ora hanno raggiunto la vetta della loro professione. Hanno nelle loro mani interi territori, governano, e addestrano seguaci. Non più vagabondi senza casa, i personaggi di livello Master richiedono grandi avventure e la promessa di grandi ricompense. Raramente qualcosa di meno importante di una cerca epica, un confronto con Immortali, l'odore di una guerra, o la ricerca di un antico Manufatto smuovono questi personaggi di alto livello.

Nessun set di regole, sebbene completo, può darti

tutte le informazioni di cui hai bisogno in un gioco di ruolo. Ora sai che ulteriori letture forniscono ottime ispirazioni per il tuo gioco. Ti suggerisco ricerche storiche e mitologiche su diverse parti di questo set. I dettagli sulle armi e sul combattimento sono semplicemente uno spunto sull'uso delle armi medioevali. I potenti Manufatti sono basati su antiche credenze di alcune terre. Informati sull'argomento che ti interessa. Non importa se preferisci il reale alla fantasia, o il moderno agli antichi temi. Io stesso ho cominciato a leggere testi di fantascienza, e poi li ho trasformati in fantasy. Le idee abbondano su materiali di tutti i tipi ed epoche. Usando gli spunti delle tue letture, sviluppa una campagna che si adatti ai tuoi gusti e a quelli dei tuoi giocatori.

Soprattutto, ascolta i tuoi giocatori. Discutete il gioco regolarmente per mettere chiarezza su ciò che piace e non piace. Molti problemi si possono evitare attraverso semplici discussioni. Dopo tutto, il gioco incoraggia la creatività, specialmente dei giocatori. Ascolta le loro idee; è anche la loro campagna.

Come i personaggi si preparano a queste fasi finali della loro vita mortale, tu, come DM, controlla le grandi e potenti forze intorno a loro. Come arbitro neutrale di tutti i dettagli di gioco, aiuta il successo dei tuoi personaggi, perfino se ti trovi dalla parte opposta. Le trame della storia possono essere capovolte dalle azioni di un solo uomo; sii pronto all'assalto.

E divertiti!

Frank Mentzer  
Primavera 1985

# Indice del MANUALE del GIOCATORE MASTER

<b>A</b>	
Acqua Benedetta .....	18
Addestramento .....	16
Addestramento sull'uso dell'arma .....	16
Benefici .....	16
Effetti Sorprendenti .....	17
Successo e Fallimento .....	16
Tempo e Costo .....	16
Ariete .....	24
Armatura, nuova .....	15
cavallo (bardatura) .....	15
Armi ad Asta .....	17
Armi d'Assedio .....	23
Costruzione .....	32
Armi, due .....	19
Armi nuove .....	
Armi ad Asta .....	17
Armi d'assedio .....	23
Bastone .....	19
Martello da Lancio .....	18
Scudi come Armi .....	19
Arretrare Combattendo .....	17
Artigliere .....	27
Artiglieria .....	23
Munizioni .....	23
Assedio .....	23
Armi d'assedio .....	23
Tabella .....	28
Attacchi Speciali .....	26
Creature, Attacchi di .....	26
Danni Strutturali .....	26, 32
Equipaggiamento Vario .....	24
Tabella .....	28
Fortificazioni .....	23
Tabella .....	28
Fuoco .....	26
Specialisti .....	27
Termini tattici .....	23
<b>B</b>	
Balestra .....	17
Balista .....	24
Bardatura (armatura per cavallo) .....	15
Bastone .....	18
Bola .....	18
<b>C</b>	
Campanile .....	24
Catapulta .....	24
Cerbottana .....	17
Chierico .....	3
Incantesimi .....	3
Clava .....	18
<b>D</b>	
Desiderio .....	10
Druido .....	4
Incantesimi .....	4

<b>E</b>	
Effetti della Disperazione .....	17
Elevatore .....	24
Elfo .....	12
<b>F</b>	
Fortino .....	26
Frusta .....	18
<b>G</b>	
Galleria .....	26
Guerriero .....	6
<b>H</b>	
Halfling .....	12
<b>I</b>	
Ingenere d'assedio .....	27
<b>L</b>	
Ladro .....	11
Lancia da cavaliere .....	17
<b>M</b>	
Mago .....	6
Incantesimi .....	6
Manganello .....	18
Mantelleto .....	26
Martello da lancio .....	18
<b>N</b>	
Nano .....	12
NPG Specialisti .....	27
<b>P</b>	
Maestria dell'Arma .....	15
Abilità e Limiti .....	15
Applicazioni Retroattive .....	16
Armi, Tabella delle .....	21
Effetti Speciali, Tabella degli .....	22
Mostri, uso di armi da parte dei .....	15
Opzioni dei guerrieri .....	15
Opzioni dei maghi .....	16
Pietra lanciata .....	18
<b>R</b>	
Regolamento d'Assedio .....	29
Attacchi Limitati .....	32
Costruzioni di Attrezzature .....	32
Danni Strutturali .....	26,32
Opzioni di Attaccante/Difensore .....	29
Perdite .....	30
Preparazione .....	29
Risolvere gli Assedi .....	30
Spese .....	31
Squadre Speciali .....	32
Rete .....	19
Riparo .....	17
Ritirata .....	17
<b>S</b>	
Scacciare Non-morti, Tabella per .....	3
Scala .....	26
Spada Bastarda .....	19
<b>T</b>	
Tiri per Colpire, Tabella dei .....	14
Trabocco .....	24
Trivella .....	24