

Basic Fantasy

Role-Playing Game

Guida per principianti

Copyright © 2011-2014, 2017, 2019 di Tom Hoyt

Tutti i diritti riservati

Distribuito sotto i termini della Open Game License version 1.0a

1^a Edizione (Release 13)



www.basicfantasy.org

Riconoscimenti

Correzione di bozze: Barry Gergel, GreatTheAlfred, James Lemon, Matthew Ozor, Pytheas

Illustrazione: Zaozabob

Traduzione: Roberto Bisceglie, Massimiliano Caracristi, Luigi Castellani, Pieralberto Cavallo, Fabio Milito

Pagliara, Neri Sassi

INTRODUZIONE

La Guida per Principianti fornisce le informazioni essenziali di cui i giocatori principianti hanno bisogno per creare rapidamente e iniziare a interpretare personaggi di primo livello in una partita di Basic Fantasy. Questo opuscolo non fornisce tutte le informazioni necessarie per gestire un'avventura o una campagna di Basic Fantasy. L'Arbitro di Gioco dovrebbe avere una copia delle **Regole Base di Basic Fantasy Role-Playing Game**, che contiene le regole complete. Il regolamento può essere scaricato gratuitamente da basicfantasy.org. Una volta che i personaggi raggiungono il secondo livello, i giocatori dovranno anche utilizzare una copia delle Regole Base. Inoltre, il supplemento di **Grafici e Tabelle per Basic Fantasy RPG** di Simone Felli è piuttosto utile e anch'esso disponibile gratuitamente sul sito web di Basic Fantasy.

CONTENUTI

COME CREARE UN PERSONAGGIO.....	1
EQUIPAGGIAMENTO.....	4
COMBATTIMENTO.....	6
INCANTESIMI.....	10

COME CREARE UN PERSONAGGIO

Per prima cosa, avrai bisogno di una matita, dei dadi da gioco e qualcosa per scrivere le informazioni del tuo personaggio. Puoi scrivere il tuo personaggio semplicemente usando un foglio di carta bianco o usare una Scheda Personaggio creata per Basic Fantasy RPG. È possibile scaricare e stampare diverse schede dei personaggi dal sito web di Basic Fantasy RPG. Per il giocatore alle prime armi, la scheda del personaggio standard di base di Chris Gonnerman è un buon punto di partenza.

Passaggi di creazione del personaggio

1. Tira 3d6 per ogni punteggio d'abilità.
2. Annotare il bonus / malus per ogni punteggio.
3. Scegli una razza e scrivi le sue abilità speciali.
4. Scegli una classe e scrivi le sue abilità speciali.
5. Annota i punti esperienza necessari per avanzare al secondo livello.
6. Per i punti ferita, tira il dado per colpire per la tua classe e aggiungi il tuo bonus / malus di Costituzione.
7. Annota il tuo bonus di attacco di +1. (Tutti i personaggi hanno +1 al primo livello.)
8. Annota i valori dei tuoi tiri salvezza (modifica le cifre in base ai tuoi bonus / malus).
9. Tira per il tuo denaro di partenza ($3d6 \times 10$ monete d'oro).
10. Acquista l'equipaggiamento per il tuo personaggio (controlla le restrizioni su armi e armature per la tua classe e razza).
11. Annota la tua Classe dell'Armatura, aggiungendo il bonus / malus di Destrezza.
12. Completa il tuo personaggio con un nome e un background.

Abilità del personaggio (3d6)

Abilità	Bonus
Forza (FOR)	<ul style="list-style-type: none"> Tiri per colpire in mischia. I danni si tirano quando si usa un'arma da mischia o un'arma da lancio (compresa le fionde)
Destrezza (DES)	<ul style="list-style-type: none"> Tiri di attacco a distanza (archi, balestre, asce da lancio) Classe dell'Armatura (CA) Tiro di dado per l'iniziativa
Costituzione (COS)	<ul style="list-style-type: none"> Aggiungi a ogni dado vita Tiro Salvezza contro Veleno
Intelligenza (INT)	<ul style="list-style-type: none"> Numero di lingue conosciute dal personaggio Tiro Salvezza contro Illusione Può essere utile per ricordare incantesimi e ricerche
Saggezza (SAG)	<ul style="list-style-type: none"> Alcuni tiri salvezza contro attacchi magici
Carisma (CAR)	<ul style="list-style-type: none"> Tiri di reazione Numero di gregari che un personaggio può assumere

Bonus/malus di abilità

Punteggio di Abilità	Bonus / Malus
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3



Razze dei personaggi**Nani**

Requisiti di Abilità	COS 9 o superiore, CAR 17 o inferiore
Classi	Chierico, Guerriero, Ladro
Dado per Punti Ferita	Qualsiasi
Armi	Grandi Armi richiedono due mani. Niente spade a due mani, aste o archi lunghi.
Speciale	<ul style="list-style-type: none"> • Scurovisione 60' • Rileva nuove costruzioni, muri mobili, passaggi inclinati, trappole con 1-2 su d6
Bonus Salvezza	<ul style="list-style-type: none"> • +4 contro Raggio della morte o Veleno • +4 contro le Bacchette Magiche • +4 contro Paralisi o Pietrificazione • +3 contro Soffio del Drago • +4 contro gli Incantesimi
Lingue	<ul style="list-style-type: none"> • Comune, Nanico • +1 / punto bonus di INT
Descrizione	Tipicamente alti circa 1,2 metri, tozzi, durata della vita di 300-400 anni. Capelli e barbe folti.

Elfi

Requisiti di Abilità	INT 9 o superiore, CON 17 o inferiore
Classi	Qualsiasi classe singola così come Guerriero / Mago e Mago / Ladro
Dado per Punti Ferita	d6 massimo
Armi	Grandi Armi richiedono due mani.
Speciale	<ul style="list-style-type: none"> • Scurovisione (60' range) • Rileva porte segrete (1-2 su 1d6; 1 su 1d6 con un'occhiata casuale) • Immune agli attacchi paralizzanti dei ghoul • Riduzione della di uno del campo per le prove di sorpresa (vedere Sorpresa di seguito)
Bonus Salvezza	<ul style="list-style-type: none"> • +2 contro Bacchette Magiche • +1 contro Paralisi o Pietrificazione • +2 contro Incantesimi
Lingue	<ul style="list-style-type: none"> • Comune, Elfico • +1 / punto di bonus di INT
Descrizione	Tipicamente alti circa 1,5 metri, snelli, pesano 60 chili. Durata della vita di 1200 anni o più. Pallidi con capelli scuri,

orecchie appuntite, peli pochi o assenti.

Mezzuomo

Requisiti di Abilità	DES 9 o superiore, FOR 17 o inferiore
Classi	Chierico, Guerriero, Ladro
Dado per Punti Ferita	d6 massimo
Armi	Deve usare le armi medie con due mani. Non può usare armi grandi.
Speciale	<ul style="list-style-type: none"> • +1 bonus di attacco su armi a distanza • +2 bonus a CA quando attaccato in mischia da creature più grandi di un umano • +1 ai tiri di iniziativa • Nascondersi (chance del 10% di essere individuati all'esterno, chance del 30% di essere individuati all'interno)
Bonus Salvezza	<ul style="list-style-type: none"> • +4 contro Raggio della morte o Veleno • +4 contro le Bacchette Magiche • +4 contro Paralisi o Pietrificazione • +3 contro Soffio del Drago • +4 contro gli Incantesimi
Lingue	<ul style="list-style-type: none"> • Comune, Mezzuomesco • +1 / punto bonus di INT
Descrizione	Tipicamente alti 1 metro, pesano 28 chili con capelli ricci, nessuna barba e una vita media di circa 100 anni.

Umani

Requisiti di Abilità	Nessun requisito di abilità
Classi	Qualsiasi
Dado per Punti Ferita	Qualsiasi
Armi	Armi grandi richiedono due mani.
Speciale	+10% a tutta l'esperienza ottenuta
Bonus Salvezza	Nessuno
Lingue	<ul style="list-style-type: none"> • Comune • +1 / punto di bonus di INT
Descrizione	Un maschio medio è alto tipicamente 1,8 metri, pesa 80 chili e vive circa 75 anni.

Lingue aggiuntive

L'Arbitro di Gioco può avere un elenco delle lingue disponibili nella sua campagna. I giocatori non sono tenuti a scegliere lingue aggiuntive quando viene creato il personaggio. Potranno sceglierle in futuro.

Classi dei personaggi**Chierico**

Requisito primario	SAG (Deve essere 9+)
Dado vita	D6
Armi	Solo armi contundenti (randello, mazza, maglio, bastone, fionda, martello)
Armatura	Qualsiasi, scudi consentiti
PE per il 2° livello	1500
Incantesimi	Nessuno al primo livello
Speciale	Scacciare i non morti (vedi sotto)
Tiri salvezza al 1° livello	<ul style="list-style-type: none"> • Raggio della morte o Veleno: 11 • Bacchette magiche: 12 • Paralisi o Pietrificazione: 14 • Soffio del Drago: 16 • Incantesimi: 15

Scacciare i non morti

I chierici possono essere in grado di scacciare i non morti solo per mezzo della fede. Il Chierico brandisce il suo simbolo sacro e invoca il potere del suo divino protettore. Il giocatore tira 1d20 e comunica all'AdG il risultato.

Guerriero

Requisito primario	FOR (Must be 9+)
Dado vita	d8
Armi	Qualsiasi
Armatura	Qualsiasi, scudi consentiti
PE per il 2° livello	2000
Incantesimi	Nessuno
Speciale	Nessuno
Tiri salvezza al 1° livello	<ul style="list-style-type: none"> • Raggio della morte o Veleno: 12 • Bacchette magiche: 13 • Paralisi o Pietrificazione: 14 • Soffio del Drago: 15 • Incantesimi: 17

Mago

Requisito primario	INT (Deve essere 9+)
Dado vita	d4
Armi	Randello, pugnale, bastone da passeggio
Armatura	Nessuno
PE per il 2° livello	2500
Incantesimi	1 incantesimo di primo livello (vedi Incantesimi sotto)
Speciale	Nessuno
Tiri salvezza al 1° livello	<ul style="list-style-type: none"> • Raggio della morte o Veleno: 13 • Bacchette magiche: 14 • Paralisi o Pietrificazione: 13 • Soffio del Drago: 16 • Incantesimi: 15

Ladro

Requisito primario	DES (Deve essere 9+)
Dado vita	d4
Armi	Qualsiasi
Armatura	Cuoio, nessuno scudo
PE per il 2° livello	1250
Incantesimi	Nessuno
Speciale	<ul style="list-style-type: none"> • Attacco furtivo (vedi sotto) • Vedi la tabella Abilità del ladro sotto
Tiri salvezza al 1° livello	<ul style="list-style-type: none"> • Raggio della morte o Veleno: 13 • Bacchette magiche: 14 • Paralisi o Pietrificazione: 13 • Soffio del Drago: 16 • Incantesimi: 15

Attacco furtivo

- +4 bonus di attacco e infligge danni doppi se ha successo. L'attacco deve avvenire da dietro (può richiedere un tiro di movimento silenzioso e / o nascondersi).
- Non può essere eseguito sullo stesso avversario più di una volta nello stesso combattimento.
- Può anche essere eseguito a mani nude e con il "piatto della lama" (bonus di attacco +0 e infligge danni normali). In entrambi i casi il danno è inflitto.

Abilità del ladro di primo livello

Aprire lucchetti	25%	Arrampicarsi	80%
Disattivare trappole	20%	Nascondersi*	10%
Borseggiare	30%	Ascoltare	30%
Muoversi silenziosamente	25%		

*I mezzuomini dovrebbero invece usare l'abilità Speciale Mezzuomo per nascondersi, che dà loro solo il 10% di possibilità di essere scoperti nel terreno boscoso e il 30% in qualsiasi altro luogo.

EQUIPAGGIAMENTO**Valori monetari**

1 moneta di platino (MP)	=	5 monete d'oro (MO)
1 moneta d'oro (MO)	=	10 monete d'argento (MA)
1 moneta d'electrum (ME)	=	5 monete d'argento (MA)
1 moneta d'argento (MA)	=	10 monete di rame (MR)

Equipaggiamento comune

Oggetto	Costo	Peso
Abiti comuni	4 MO	0,5
Acqua benedetta, fiala	10 MO	*
Attrezzi da scasso	25 MO	0,5
Bottiglia o fiala	1 MO	*
Candele, 12	1 MO	*
Carta (al foglio)	1 MO	**
Contenitore per mappe o pergamene	1 MO	0,25
Coperta invernale	1 MO	1,5
Corda di Canapa, 15 m	1 MO	2,5
Corda di Seta, 15 m	10 MO	1
Cote	1 MO	0,5
Faretra / contenitore dei dardi	1 MO	0,5
Fischietto	1 MO	**
Gesso, piccola borsa di pezzi	2 MO	*
Inchiostro (per fiala)	8 MO	*
Lanterna	5 MO	1
Lanterna, cieca	14 MO	1,5
Lanterna, schermata	8 MO	0,5
Libro degli incantesimi (128 pagine)	25 MO	0,5
Lucchetto (con due chiavi)	12 MO	0,5
Manette (senza lucchetto)	6 MO	2
Mantella	2 MO	0,5
Marsupio	1 MO	*
Olio (per fiasca)	1 MO	0,5
Otre / borraccia	1 MO	1
Palo di legno, 3 m.	1 MO	5
Penna	1 MA	**
Perni di ferro, 12	1 MO	0,5
Pietra focaia e acciarino	3 MO	0,5

Oggetto	Costo	Peso
Rampino	2 MO	2
Razioni essicate, 7 giorni	10 MO	7
Sacca, grande	1 MO	*
Sacca, piccola	5 MA	*
Scala, 3 m	1 MO	10
Simbolo sacro	25 MO	*
Specchio di metallo, piccolo	7 MO	*
Temperino	1 MO	*
Tenda, grande (10 persone)	25 MO	10
Tenda, piccola (persona singola)	5 MO	5
Torce x6	1 MO	0,5
Zaino	4 MO	*

* Dieci di questi oggetti pesano mezzo chilo.

** Questi oggetti non dovrebbero essere considerati per l'ingombro a meno che non se ne trasportino a centinaia.

Nota: Un libro di incantesimi del mago è fornito dal suo maestro.

Armatura e Scudi

Tipo di armatura	Costo	Peso	CA
Nessuna armatura	0 MO	0	11
Armatura di cuoio	20 MO	7,5	13
Cotta di maglia	60 MO	20	15
Corazza di piastre	300 MO	25	17
Scudo	7 MO	2,5	+1

Bardature

Oggetto	Costo	Peso
Morso e briglie	15 MA	1,5
Ferro di cavallo e ferratura	1 MO	5
Sella, da Carico	5 MO	7,5
Sella, da Corsa	5 MO	35
Sacche da Sella, al paio	2 MO	7

Animali da Soma

Animale	Mv	DV	CA	TS	Attacca	Carico (Leg/Pes)	Costo
Cammello	15m	2	13	F2	1 morso/1 zoccolo, 1/1d4	200/400	75 MO
Asino	12m			F2	1 morso, 1d2	35/70	40 MO
Cavallo, da tiro	18m	3	13	F3	2 zoccoli, 1d4 ciascuno	175/350	120 MO
Cavallo, da guerra	18m	3	13	F3	2 zoccoli, 1d6 ciascuno	175/350	200 MO
Cavallo, da corsa	24m	2	13	F2	2 zoccoli, 1d4 ciascuno	125/250	75 MO
Mulo	12m	2	13	F2	1 calcio o 1 morso, 1d4 o 1d2	150/300	40 MO
Pony*	12m	1	13	F1	1 morso, 1d4	137/275	40 MO
Pony, da guerra*	12m	1	13	F1	1 morso, 1d4	137/275	80 MO

* Data la statura ridotta, Nani e Mezzuomini devono cavalcare dei pony anziché dei cavalli.

Carico

Forza	Elfi, Nani, Umani		Mezzuomini	
	Carico Leggero	Carico Pesante	Carico Leggero	Carico Pesante
3	12	30	10	20
4-5	18	45	15	30
6-8	24	60	20	40
9-12	30	75	25	50
13-15	33	82,5	27,5	55
16-17	36	90	30	60
18	39	97,5	32,5	65

Movimento e Ingombro

Tipo di Armatura	Carico Leggero	Carico Pesante
Nessuna o Cuoio Magico	12 m	9 m
Cuoio Normale o Metallo Magico	9 m	6 m
Armatura di Metallo	6 m	3 m

Armi

Arma	Costo	Taglia	Peso	Danno
Asce				
Accetta	4 MO	P	2,5	1d6
Ascia da Battaglia	7 MO	M	3,5	1d8
Ascia Bipenne	14 MO	G	7,5	1d10
Archi				
Arco Corto	25 MO	M	1	
Freccia Normale	1 MA		*	1d6
Freccia d'Argento +	2 MO		*	1d6
Arco Lungo	60 MO	G	1,5	
Freccia Normale	2 MA		*	1d8
Freccia d'Argento +	4 MO		*	1d8
Balestra Leggera	30 MO	M	3,5	
Dardo Leggero	2 MA		*	1d6
Dardo Leggero d'Argento *	5 MO		*	1d6
Balestra Pesante	50 MO	G	7	
Dardo Pesante	4 MA		*	1d8
Dardo Pesante d'Argento *	10 MO		*	1d8
Pugnali				
Pugnale	2 MO	P	0,5	1d4
Pugnale d'Argento +	25 MO	P	0,5	1d4
Spade				
Spada Corta	6 MO	p	1,5	1d6
Spada Lunga / Scimitarra	10 MO	M	2	1d8
Spadone	18 MO	G	5	1d10
Mazze e Martelli				
Martello da Guerra	4 MO	P	3	1d6
Mazza	6 MO	M	5	1d8
Maglio	10 MO	G	8	1d10
Altre Armi				
Clava/Randello/Bastone	2 MA	M	0,5	1d4
Asta	2 MO	G	2	1d6
Armi ad Asta	9 MO	G	7,5	1d10
Fionda	1 MO	P	*	
Proiettile	1 MA		*	1d4
Pietra	N/A		*	1d3
Lancia	5 MO	M	2,5	
Scagliata (A Distanza)				1d6
Mischia (a una mano)				1d6
Mischia (a due mani)				1d8

* Dardo o pugnale d'argento, per l'uso contro i licantropo.

Gittata delle armi a distanza

Arma	Corta (+1)	Media (0)	Lunga (-2)
Accetta	3	6	9
Arco Corto	15	30	45
Arco Lungo	21	42	65
Balestra Leggera	18	36	54
Balestra Pesante	24	48	72
Fionda	9	18	27
Lancia	3	6	9
Martello	3	6	9
Olio o Acqua Santa	3	6	9
Pugnale	3	6	9

* Queste gittate sono in metri al chiuso, all'esterno si moltiplicano le distanze indicate per 3.

Velocità di movimento

La velocità di movimento all'aperto è direttamente collegato alla velocità di movimento durante gli incontri. Vedi la tabella sottostante.

Movimento d'incontro (metri per Round)	Movimento all'aperto (Chilometri al giorno)
3	10
6	20
9	30
12	40
15	50
18	60
21	70
24	80

Ovviamente, ogni gruppo di compagni si muove secondo il fattore movimento del membro più lento

Il tipo di terreno può modificare la velocità di movimento, come illustrato nella seguente tabella

Terreno	Modificatore
Giungla, Montagna, Palude	x1/3
Deserto, Foresta, Collina	x1/2
Terreno aperto, Pianura, Sentiero	x2/3
Strada (Pavimentata)	x1

Queste velocità corrispondono a 8 ore di viaggio. I personaggi possono effettuare una *marcia forzata*, viaggiando 12 ore al giorno. Se scelgono questa opzione, si aggiunga un 50% alla distanza percorsa. Ogni giorno di marcia forzata effettuata dopo il primo infligge 1d6 danni ai personaggi (e ai loro animali, se ne hanno). È concesso un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte modificato dal bonus di Costituzione per evitare i danni, ma se il Tiro Salvezza fallisce, non viene concesso nuovamente al personaggio o creatura. Un giorno impiegato a risposare "rinnova" il processo.

Sopravvivenza quotidiana

I normali personaggi devono consumare una razione giornaliera di cibo (o nutrimento equivalente) e un minimo di un quarto di litro d'acqua al giorno. Il mancato consumo di cibo non influenza significativamente il personaggio per i primi due giorni, dopo di che inizia a perdere 1 Punto Ferita per giorno. Inoltre, a questo punto il personaggio perde la capacità di guarire dalle ferite in modo naturale, malgrado la magia funzioni comunque. Consumare cibo sufficiente per un giorno (nel corso di una giornata non tutto in una volta), ripristina la capacità di guarigione, e il personaggio recupererà i Punti Ferita perduti al normale ritmo.

La mancanza d'acqua influenza il personaggio più rapidamente; dopo un giorno trascorso senz'acqua, il personaggio perde 1d4 Punti Ferita, e perderà ulteriori 1d4 Punti Ferita per giorno successivo; la capacità di guarigione viene perduta quando viene tirato il primo dado per i danni.

I normali personaggi necessitano di 6 ore di sonno ogni 24 ore. Si sottraiga da questo numero di ore il bonus di Costituzione; quindi, un personaggio con Costituzione 18 necessita solamente di 3 ore di sonno per notte (e un personaggio con Costituzione 3 necessita di 9 ore di sonno). Si noti che questi valori sono il minimo; potendo scegliere, parecchi personaggi preferiranno dormire una o due ore in più.

I personaggi che dormano meno dell'ammontare di ore richiesto subiranno un malus di -1 su tutti i tiri per colpire e i Tiri Salvezza (oltre non recuperare nessun Punto Ferita). Per ogni ulteriore notte di sonno insufficiente, il malus aumenta di un punto. Indipendentemente da quanto a lungo il personaggio sia stato senza dormire adeguatamente, il normale ammontare di sonno rimuove tali malus.

COMBATTIMENTO

Quando un gruppo di avventurieri entra in contatto con dei potenziali nemici, il tempo passa da turni di 10 minuti a round di 10 secondi. Le fasi di combattimento sono:

1. Verifica la sorpresa (opzione dell'AdG)
2. Verifica le reazioni dei mostri (opzione dell'AdG)
3. Ciclo di combattimento

Verifica la sorpresa (opzione dell'AdG)

Se la situazione lo richiede, tira 1d6. I personaggi di solito sono sorpresi con un 1-2 o, nel caso di un'imboscata ben preparata, con un 1-4. I personaggi assordati sono sorpresi con 1-3 e i personaggi accecati con 1-4. Gli elfi sono sorpresi normalmente con un 1, 1-2 se assordati e 1-3 quando accecati o in agguato. I personaggi sorpresi non possono agire nel primo round di combattimento, anche se possono difendersi e quindi hanno una CA normale.

Tabella del Bonus d'Attacco

Livello da Guerriero	Livello da Chierico o Ladro	Livello da Mago	Dadi vita del Mostro	Bonus d'Attacco
UC			Meno di 1	+0
1	1-2	1-3	1	+1
2-3	3-4	4-5	2	+2
4	5-6	6-8	3	+3
5-6	7-8	9-12	4	+4
7	9-11	13-15	5	+5
8-10	12-14	16-18	6	+6
11-12	15-17	19-20	7	+7
13-15	18-20		8-9	+8
16-17			10-11	+9
18-20			12-13	+10
			14-15	+11
			16-19	+12
			20-23	+13
			24-27	+14
			28-31	+15
			32 o più	+16

(A questo punto, l'AdG può anche tirare per la reazione che il mostro ha verso il gruppo. Per i dettagli, vedere le regole base di Basic Fantasy RPG.)

Ciclo di combattimento

1. Tira l'Iniziativa. Tira 1d6 e aggiungi qualsiasi bonus o malus, incluso il bonus DES, -1 se assordato e -2 se accecato.

2. Agire in ordine di iniziativa. I personaggi che hanno lo stesso numero di iniziativa agiscono simultaneamente. Un personaggio può ritardare la sua azione finché un altro personaggio non agisce, agendo simultaneamente.

Nel loro turno, gli individui possono muoversi e quindi attaccare (in quest'ordine), oppure solamente muoversi o solamente attaccare. Un attacco conclude il turno del personaggio. In combattimento, lanciare un incantesimo richiede solitamente lo stesso tempo di un attacco. Se un incantatore viene attaccato sul numero di Iniziativa su cui sta lanciando un incantesimo, l'incantesimo viene rovinato e perso.

Continua questo ciclo finché il combattimento non viene risolto.

Un personaggio che usa un'arma con una lunga gittata (lance, per esempio) può scegliere di attaccare un avversario in avvicinamento sul suo numero e quindi attaccare simultaneamente con l'avversario, anche se l'attaccante ha tirato più in basso per Iniziativa.

Manovrabilità

(Vedi anche le sezioni sottostanti **Correre**, **Caricare**, e **Disporre le armi contro una carica**)

Gli avversari a più di 1,5 metri di distanza possono muoversi liberamente, ma una volta che due avversari si trovano entro 1,5 metri l'uno dall'altro, sono "ingaggiati" e devono attenersi alle regole del Movimento difensivo, di seguito. In alcune circostanze due avversari che si trovano entro 1,5 metri l'uno dall'altro potrebbero non rendersene conto, come quando un personaggio si insinua con successo dietro l'altro. In tal caso, i personaggi non sono ingaggiati.

Se una parte desidera eludere l'altra, gioca la fuga e l'inseguimento come azioni di combattimento. La mappatura, ovviamente, è impossibile mentre si fugge o si insegue. Ogni volta che un personaggio deve attraversare una porta, compiere una svolta, ecc., l'AdG può richiedere un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte (modificato da Destrezza); se viene fallito il Tiro Salvezza, il personaggio è caduto in quel punto e non può più muoversi per quel round; può rialzarsi eseguendo un'azione di movimento completo durante il suo prossimo istante di iniziativa al prossimo round.

Se in qualsiasi momento gli inseguitori si trovano entro 1,5 metri (distanza di mischia) all'inizio del round, possono dare inizio a un combattimento in mischia; i personaggi in fuga sono soggetti a "ultimi colpi" come descritto nelle regole del Movimento Difensivo qualora continuino a fuggire dopo che gli inseguitori sono entro la distanza di mischia.

Se i personaggi o le creature in fuga sono in grado di sfuggire alla vista degli inseguitori per un round completo, hanno evitato l'inseguimento...gli inseguitori li hanno persi.

Ogni qualvolta un personaggio volta le spalle a un avversario adiacente (che abbia pronta un'arma) e inizia il suo movimento, l'avversario può effettuare un "ultimo colpo" con un bonus di +2 all'attacco, anche se l'avversario ha già compiuto tutti i suoi attacchi per quel round. Avversari con una sequenza di attacchi devono scegliere un tipo di attacco; ad esempio, una tigre con una sequenza di artiglio/artiglio/mosso può compiere un solo attacco di artiglio o un solo attacco di mosso.

Alternativamente, il personaggio può iniziare a retrocedere (fino a un massimo della metà del suo fattore movimento) mentre continua a combattere (se l'avversario rimane in portata, e quindi, segue il personaggio che retrocede). Questo viene detto **ritirata in combattimento**.

Correre

I personaggi possono scegliere di correre; un personaggio che corre non può effettuare attacchi (ma si veda **Caricare**, in seguito). I personaggi che corrono si muovono al doppio del loro fattore movimento. I personaggi possono correre per un numero di round pari al doppio del loro punteggio di Costituzione, dopodiché sono esausti e possono solo camminare (al normale fattore movimento). Per i mostri privi di un punteggio di Costituzione definito, è possibile correre per 24 round. I personaggi o le creature esauste devono riposare per almeno un turno prima di poter correre di nuovo.

Caricare

In alcune circostanze, personaggi o creature possono essere in grado di attaccare dopo aver effettuato un movimento in corsa. Questa azione viene chiamata **carica**, ed è soggetta ad alcune speciali limitazioni. Come prima cosa, un personaggio o una creatura che intenda caricare deve muoversi di almeno 3 metri, e può muoversi fino al doppio del suo fattore movimento, come descritto in precedenza. Il movimento deve essere eseguito in linea retta verso il bersaglio, e il percorso per raggiungere il bersaglio deve essere ragionevolmente sgombro. Infine, l'attaccante deve utilizzare un'arma come una lancia, giavellotto, o un'arma ad asta che sia adatta a caricare. Alcuni mostri, specialmente quelli con delle corna, sono in grado di utilizzare le loro armi naturali quando caricano. Se l'attaccante non è in grado di avere la visuale sgombra nei confronti della creatura che intende caricare, la carica non può essere effettuata.

L'attacco effettuato al termine della carica beneficia di un +2 al Tiro per Colpire. Il personaggio o la creatura che effettua la carica subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura per il resto del round. Se l'attacco va a segno, i danni vengono raddoppiati.

Preparare l'arma contro una carica: Lance, armi ad asta, e alcune armi da penetrazione infliggono danni doppi quando vengono "preparate" (puntellate contro un muro o il terreno) e utilizzate contro un avversario che sta caricando il personaggio. Per fare ciò, il personaggio o la creatura bersaglio di una carica deve avere un numero di iniziativa migliore o uguale; questo conta come ritardare l'azione: sia l'attaccante che il difensore agiscono al numero di iniziativa dell'attaccante e quindi simultaneamente

Azioni tipiche

Attacco standard	Muovi (movimento a distanza d'incontro) + attacco in mischia o a distanza
Correre	Muovi (2 x movimento a distanza d'incontro)
Caricare*	Muovi (2 x movimento a distanza d'incontro) + attacco (+2 bonus)
Ultimo colpo	Attacco gratuito (+2 bonus) contro avversario che lascia il combattimento
Ritirarsi combattendo	Muovi indietro (metà del normale movimento) + attacco in mischia

* malus -2 alla Classe armatura per la durata del round

Attacco e difesa

L'attaccante tira un d20 "per colpire" e aggiunge ogni modificatore, incluso il Bonus di Attacco +1. Se il punteggio è uguale o superiore alla classe di armatura (CA) del bersaglio, l'attacco colpisce e l'attaccante tira i danni. Un "1" naturale sul tiro di dado è sempre un fallimento. Un "20" naturale è sempre un colpo, se l'avversario può essere colpito (ad esempio, i mostri che possono essere colpiti solo da Armi argento o magico non possono essere colpiti da Armi normale, quindi un "20" naturale con un'arma normale lo farà Perdere).

Bonus/malus di attacco

Attaccare da dietro	+2 (non combinare con l'abilità Attacco furtivo)
Attacco con il piatto della lama	-4 (mezzo danno non letale)
Pugno	+0 (1d3 punti di danno non letale)
Calcio	-2 (1d4 punti di danno non letale)
L'attaccante/ difensore è invisibile	+4 / -4
L'attaccante/ difensore è accecato	-4 / +4
Il difensore è bloccato	+4

Tirare dardi

Distanza del bersaglio	Bonus/malus di attacco
1,5 metri o meno	-5 *
Fino a gittata breve	+1
Fino a gittata media	+0
Fino a gittata lunga	-2
Oltre la gittata lunga	Non può essere attaccato

* Se l'attaccante è dietro la creatura bersaglio e non viene rilevato, o se quella creatura è distratta applica bonus +1 (bonus totale +3 se attacca da dietro)

Malus di copertura e occultamento

Il bersaglio è al	Coperto	Occultato
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-6	-3
90%	-8	-4

**Tabella dei proiettili ad area**

(retro)

	0	
7	8	9
5	Bersaglio	6
2	3	4
1		

(fronte)

Tirate 1d10 e consultate il diagramma per determinare dove ha colpito il missile. Ogni numero rappresenta un'area quadrata di 3 m.

Olio come granata

- Colpo diretto: 1d8 danni da fuoco, più nel round successivo 1d8 danni aggiuntivi, a meno che il personaggio non trascorra il round estinguendo le fiamme
- Colpo a spruzzo: 1d6 danni da fuoco entro 1,5 metri dal punto di impatto. Un tiro salvezza contro Raggio della Morte può evitare questo danno

- Una pozza d'olio in fiamme è efficace per 10 round.

Coloro che tentano di attraversare l'olio in fiamme riceveranno 1d6 danni da fuoco per ogni round in cui si trovano.

Acqua santa contro i non-morti

- Può essere lanciato contro i non morti corporei; deve essere versato sui non morti incorporei.
- Colpo diretto: 1d8 danni.
- Colpo a spruzzo: 1d6 danni entro 1,5 metri dal punto di impatto.
- Efficace per 1 round

Proiettili che mancano

Con l'eccezione dei proiettili ad area, i proiettili delle armi a distanza che mancano il bersaglio prescelto vengono considerati persi. Se invece si fa fuoco in una mischia che coinvolga gli alleati del tiratore, e l'attacco manca, potrebbe colpire una delle creature alleate. L'AdG deve decidere quali alleati possano venire colpiti, ed effettuare un Tiro per Colpire contro ogni possibile bersaglio fino a che tutti i bersagli sono stati considerati. Questi tiri per colpire vengono effettuati con il bonus d'attacco del tiratore, come se avesse inteso attaccare le creature alleate. In ogni caso, è l'AdG a dover eseguire questi tiri e non il giocatore.

Danni

Se un attacco colpisce, l'attaccante tira i danni relativi all'arma. Gli attacchi in mischia applicano il modificatore di Forza al dado dei danni, così come le armi a distanza che vengano scagliate come pugnali o lance. Solitamente, archi e balestre non applicano il modificatore di Forza, ma i proiettili da fionda e le pietre lo applicano.

Inoltre, le armi magiche applicano il loro bonus ai danni (e le armi maledette applicano la penalità). Si noti che, indipendentemente da qualsiasi penalità al danno, ogni attacco effettuato con successo infligge almeno un punto di danno. Come spiegato precedentemente, una creatura o un personaggio ridotto a 0 Punti Ferita è morto.

Danni non letali

Gli attacchi portati con "il piatto della lama" per infliggere danni non letali vengono effettuati con una penalità di -4 e infliggono la metà dei danni. La maggior parte delle armi possono venir utilizzate in questo modo; solo con quelle puramente da taglio o da punta non è possibile.

Riposo e guarigione, morte e moribondi

Un qualunque personaggio che abbia i punti ferita sia ridotti a zero è (probabilmente) morto. A discrezione dell'AdG, è possibile che un Chierico di alto livello possa resuscitare il personaggio dalla morte, se gli amici del personaggio sono disposti a trasportarne il corpo a uno, e se il Chierico lo vuole. Spesso sarà richiesta una tariffa elevata o una qualche forma di servizio.

Se un personaggio che ha subito almeno alcuni danni non letali viene ridotto a zero punti ferita, il personaggio anziché morire diventa incosciente. (Qualsiasi ulteriore danno non letale è quindi considerato danno mortale, con la possibilità che qualcuno possa essere picchiato a morte). Un personaggio messo KO in questo modo, ma non successivamente ucciso, si risveglierà con 1 punto ferita in 1d4 turni, oppure può essere risvegliato (con 1 punto ferita) da qualcun altro dopo 2d10 round.

I personaggi feriti recuperano 1 punto ferita di danno ogni giorno, a condizione che sia possibile dormire normalmente (6 ore al giorno, più / meno bonus di Costituzione). I personaggi che scelgono di riposarsi completamente a letto riguadagnano un punto ferita aggiuntivo ogni sera.

Lottare

A volte un personaggio attaccherà senza un'arma, colpendo con un pugno o un piede. Questo si chiama lottare. I personaggi normali infliggono 1d3 danni non letali con un pugno, 1d4 con un calcio; i calci vengono tirati con una penalità di attacco di -2. Un personaggio senza armatura o armatura di cuoio non può colpire o calciare con successo un personaggio con armatura metallica, e infatti, se si tenta di farlo, il danno viene applicato all'attaccante invece che al difensore. L'AdG deve decidere quali mostri possono essere attaccati con successo in questo modo. Tutte le classi possono partecipare a lotte; in questo caso non vi è alcuna restrizione "d'arma".

INCANTESIMI

Chierici

I chierici non hanno incantesimi di primo livello.

Maghi

I Maghi possono imparare gli incantesimi imparando direttamente da un altro Mago o studiando il libro degli incantesimi di un altro Mago. Se viene insegnato, un incantesimo può essere appreso in un solo giorno; la ricerca su un libro degli incantesimi di un altro mago richiede un giorno per livello di incantesimo. In ogni caso,

l'incantesimo appreso deve essere trascritto nel libro degli incantesimi del Mago, al costo di 500 MO per livello di incantesimo trascritto. Un Mago principiante inizia con un libro degli incantesimi contenente **Lettura del Magico** e almeno un altro incantesimo di primo livello, come determinato dall'AdG, senza alcun costo aggiuntivo.

Ogni giorno, solitamente al mattino, i maghi preparano gli incantesimi per ripristinare quelli utilizzati. Gli incantesimi preparati ma non utilizzati permangono da giorno a giorno; solamente quelli effettivamente lanciati devono essere ripristinati. Un mago può sempre scegliere di dimenticare un incantesimo preparato (senza doverlo lanciare) di modo da preparare un incantesimo diverso.

I maghi devono avere almeno una mano libera, ed essere in grado di parlare, per poter lanciare un incantesimo; quindi, legare e imbavagliare un mago è un metodo efficace per impedirgli di lanciare incantesimi. In combattimento, lanciare un incantesimo solitamente impiega lo stesso tempo che portare un attacco. Se un mago viene attaccato (anche se non colpito) o deve effettuare un tiro salvezza (che abbia successo o meno) durante l'istante di iniziativa in cui sta lanciando l'incantesimo, questi viene interrotto ed è perso. Come eccezione specifica, due maghi che lanciano incantesimi l'uno contro l'altro con lo stesso numero di Iniziativa riusciranno entrambi nel loro lancio; un mago può disturbare un altro con un incantesimo solo se ha un'Iniziativa migliore e sceglie di ritardare il lancio dell'incantesimo fino a subito prima dell'altro incantatore.

Alcuni incantesimi sono reversibili; tali incantesimi vengono visualizzati con un asterisco dopo il nome.



Incantesimi dei Maghi di Primo Livello

1	Affascinare Persone
2	Blocca Porta
3	Bocca Magica
4	Comprensione dei Linguaggi
5	Dardo Incantato
6	Disco Levitante
7	Individuazione del Magico
8	Luce*
9	Protezione dal Male*
10	Scudo
11	Sonno
12	Ventriloquio

Descrizioni degli incantesimi

Affascinare Persone Portata: 9 m.
Mago 1 Durata: speciale

Questo incantesimo fa sì che una creatura umanoide che possieda 4 o meno Dadi Vita consideri l'incantatore come un amico fidato e un alleato. Gli Umani e i Semi-umani possono venirne influenzati, indipendentemente dal livello. Un Tiro Salvezza contro Incantesimi consente di evitarne gli effetti. Se il bersaglio viene attaccato dall'incantatore o dai suoi alleati, riceve un bonus di +5 al Tiro Salvezza. L'incantesimo non permette all'incantatore di controllare l'individuo affascinato come se fosse un automa; piuttosto, il bersaglio percepisce le parole e le azioni dell'incantatore nel modo più favorevole. L'incantatore può tentare di dare degli ordini al bersaglio, ma questi non farà nulla che normalmente non farebbe, e inoltre potrebbe ricevere un ulteriore Tiro Salvezza per liberarsi dall'incantesimo (a discrezione dell'AdG). L'incantatore deve essere in grado di parlare il linguaggio della creatura per poter comunicare qualsiasi comando, o perlomeno essere in grado di farsi intendere; ovviamente se l'incantatore viene attaccato, la creatura affascinata interverrà per proteggere il suo "amico" (sebbene questo potrebbe significare attaccare i nemici dell'incantatore, o condurlo in un luogo "sicuro"). Il bersaglio può compiere un ulteriore Tiro Salvezza ogni giorno se la sua Intelligenza è 13 o più, ogni settimana se l'Intelligenza va da 9 a 12, oppure ogni mese se la sua Intelligenza è 8 o meno.

Blocca Porta Portata: 30mt+3mt/livello
Mago 1 Durata: 1 round/livello

Questo incantesimo sigilla magicamente una porta, cancello, finestra, o grata di metallo, legno, o pietra. La magia influenza il portale come se fosse chiuso in modo

adeguato e serrato normalmente. L'incantesimo **Scassinare** o un **Dispersione del Magico** lanciato con successo può contrastare un Blocca Porta.

Bocca Magica

Mago 1

Portata: 9 m

Durata: speciale

Questo incantesimo crea su di un bersaglio non vivente una bocca incantata che appare improvvisamente e comunica il suo messaggio non appena si verifica un determinato evento. Il messaggio, che può essere lungo sino a tre parole per livello dell'incantatore, può essere in qualsiasi linguaggio conosciuto dall'incantatore e può essere ripetuto nel corso di un periodo di tempo di 10 minuti a qualsiasi volume, dal sussurro all'urlo. La voce somiglierà a quella dell'incantatore, ma non sarà perfettamente identica. La Bocca non è in grado di utilizzare parole di comando o attivare effetti magici. Si muove comunque conformemente alle parole pronunciate; se viene piazzata su di una statua, la bocca della statua si muoverà come se stesse parlando. Naturalmente, una bocca magica può essere creata su di un albero, una roccia, o ogni altro tipo di oggetto.

L'incantesimo ha effetto al verificarsi delle condizioni specificate dall'incantatore al momento del lancio. Tali condizioni possono essere generiche o dettagliate a seconda di come si desideri, sebbene solamente degli inneschi visivi o sonori possano essere utilizzati. Tali inneschi reagiscono a quelle che sono le condizioni specificate. Camuffamenti o illusioni non sono in grado di aggirarli. La tenebra normale non inibisce un innesco visivo, ma la tenebra magica o l'invisibilità sì. Il movimento silenzioso o il silenzio magico inibiscono invece gli inneschi sonori. Gli inneschi sonori possono essere collegati a tipi di rumori generici o a rumori o parole specifiche. Determinate azioni possono essere utilizzate come inneschi se sono visibili o udibili. Una bocca magica non può distinguere livello, dadi vita, o classe a eccezione del vestiario indossato.

La massima portata di un innesco è di 3 metri per livello dell'incantatore, quindi un incantatore di 6° livello può far sì che una bocca magica si attivi per delle condizioni verificatesi fino a 18 metri di distanza da essa. Indipendentemente dalla Portata, una bocca magica può attivarsi solamente in risposta a condizioni visibili o udibili e azioni direttamente in linea visiva o entro distanza d'orecchio.

Comprensione dei Linguaggi

Mago 1

Portata: 0

Durata: speciale

Questo incantesimo conferisce all'incantatore la capacità di leggere praticamente ogni tipo di linguaggio scritto. Può essere lanciato in tre varianti:

La prima variante dell'incantesimo consente all'incantatore di leggere qualsiasi numero di scritti in diversi linguaggi. Questa variante dura 1 turno per livello dell'incantatore.

La seconda variante dell'incantesimo consente all'incantatore di leggere un singolo libro o tomo; questa variante dura 3 ore per livello dell'incantatore.

La terza variante dell'incantesimo consente al mago di leggere una singola, non magica, pergamena o documento di un foglio; questa variante è permanente.

L'incantesimo non funziona su nessun tipo di testo magico, come pergamene o libri degli incantesimi; vedi **individuazione del magico** per l'incantesimo corretto da usare in questi casi.

L'incantesimo fornisce la capacità di leggere il testo, ma non velocizza in nessun modo la lettura né fornisce la comprensione di concetti che l'incantatore non è in grado di comprendere. Inoltre, affinché l'incantesimo abbia effetto, deve esistere almeno un'altra creatura che sia in grado di leggere lo stesso linguaggio presente nello stesso piano di esistenza. La conoscenza non viene copiata dalla mente di quella creatura; piuttosto, è l'esistenza della conoscenza che consente all'incantesimo di funzionare.

Dardo Incantato Portata: 30mt+3mt/livello
Mago 1 Durata: istantanea

Questo incantesimo fa sì che un proiettile di energia magica scaturisca dalla punta delle dita dell'incantatore andando a colpire il relativo obiettivo, che deve essere almeno parzialmente visibile all'incantatore, infliggendo 1d6+1 danni. Il dardo colpisce infallibilmente. Le parti specifiche di una creatura non possono essere scelte come bersaglio. Gli oggetti inanimati non vengono danneggiati da quest'incantesimo.

Per ogni tre livelli dell'incantatore oltre al primo, è possibile creare un ulteriore dardo – due al quarto livello, tre al settimo, quattro al decimo, fino ad un massimo di cinque dardi al tredicesimo livello. Se l'incantatore crea più dardi, può designare una singola creatura o diverse creature come bersagli. Un singolo dardo può colpire un'unica creatura. I bersagli devono essere determinati prima che i danni vengano tirati.

Disco Levitante Portata: 0
Mago 1 Durata: 5 turni +1/livello

Questo incantesimo crea un disco di forza invisibile, leggermente concavo, per trasportare carichi. Ha circa la forma di uno scudo di un metro di diametro e con una profondità di 2,5 centimetri al centro. Può sostenere un massimo di 225 chili di peso. (si noti che l'acqua pesa circa 1 chilo per litro). Il disco deve essere caricato in modo da

sostenere correttamente tutti gli oggetti disposti su di esso, o questi (ovviamente) cadranno automaticamente al suolo. Ad esempio un disco potrebbe sostenere 200 litri d'acqua, ma questa deve essere contenuta in un barile o un altro recipiente che possa essere piazzato sopra al disco. Similmente, un mucchio di monete accatastate tenderà a scivolare, e alcune potrebbero cadere ad ogni passo compiuto dall'incantatore; ma un sacco pieno di monete, assicurato correttamente, rimarrà stabile.

Il disco fluttua parallelamente al terreno, circa all'altezza della vita dell'incantatore. Rimane fermo quando si trova a circa 3 metri dall'incantatore e lo segue alla sua velocità di movimento quando l'incantatore di allontana da esso. Il Disco Levitante può essere spinto per collocarlo in una data posizione se necessario, ma svanirà se distante più di 3 metri dall'incantatore. Quando il periodo di durata termina, il disco svanirà lasciando cadere al suolo qualsiasi cosa stesse trasportando.

Individuazione del Magico

Mago 1	Portata: 18 m.
	Durata: 2 turni

L'incantatore è in grado di individuare creature ed oggetti incantati o sottoposti a incantesimi all'interno della portata, vedendoli come circondati da una tenue luminescenza. Solamente l'incantatore vede tale luce. Gli oggetti o le creature invisibili non vengono individuati da quest'incantesimo, ma l'emanazione dovuta all'incantesimo di Invisibilità verrà individuata come una lucente nebbia amorfa, consentendo all'incantatore (e solo a lui) di portare attacchi contro la creatura invisibile con una penalità di -2

Lettura del magico Portata: 0
Mago 1 Durata: permanente

Quando viene lanciato su un testo magico, come un libro degli incantesimi o una pergamena degli incantesimi del mago, questo incantesimo consente all'incantatore di leggere quel testo. Lanciare questo incantesimo su un testo maledetto generalmente attiverà la maledizione. Tutti i maghi iniziano a giocare conoscendo questo incantesimo e può essere preparato anche se il mago perde l'accesso al suo libro degli incantesimi.

Luce* Portata: 36 m.
Mago 1 Durata: 6 + livello turni

Questo incantesimo crea una luce simile a quella di una torcia in grado di illuminare una zona entro 9 metri di raggio (e fornisce scarsa illuminazione per ulteriori 6 metri) attorno al bersaglio o all'oggetto incantato. L'effetto è

immobile se lanciato all'interno di un'area, ma può venir lanciato su un oggetto mobile. Luce portato in una zona di tenebre magiche non ha effetto.

L'inverso dell'incantesimo **Luce** diviene **Tenebre**, creando una zona di tenebra come descritto precedentemente. Tale tenebra blocca la Scurovisione e nega l'effetto delle fonti di luce normali.

Un incantesimo di luce può essere lanciato per contrastare e disperdere l'effetto di un incantesimo tenebre di livello uguale o inferiore al livello dell'incantatore (e vice versa). In questo modo l'effetto di entrambi gli incantesimi termina, ripristinando il livello di luce esistente dell'ambiente.

Entrambe le versioni di questo incantesimo possono essere utilizzate per accecire un avversario lanciandoli in modo da influenzare gli organi visivi del bersaglio. Al bersaglio è permesso un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte per evitarne l'effetto, e se il Tiro Salvezza ha successo, l'incantesimo non ha alcun effetto. Un incantesimo di **Luce** o **Tenebre** lanciato per accecere non possiede l'area d'effetto summenzionata (quindi, non compare nessuna luce o tenebra attorno alla vittima).

Protezione dal male*

Chierico 1, Mago 1

Portata: tocco

Durata: 1 turno/livello

Questo incantesimo protegge una creatura dagli attacchi di creature malvagie, dal controllo mentale, e dalle creature evocate. Crea una barriera magica attorno al bersaglio a una distanza di 30 cm. La barriera si muove assieme al bersaglio e ha tre effetti principali.

Primo, il bersaglio ottiene un bonus di +2 alla CA e un bonus di +2 ai Tiri Salvezza. Entrambi questi bonus si applicano nei confronti di attacchi o effetti derivanti da creature malvagie. Si noti che la definizione di "male" viene lasciata alla decisione dell'AdG.

Secondo, la barriera blocca qualsiasi tentativo di possedere la creatura protetta (tramite Giara Magica, ad esempio) o di esercitare controllo mentale su di essa (incluso l'incantesimo Affascinare Persone o effetti simili). La protezione non previene la scelta della creatura protetta come bersaglio di tali effetti, ma ne inibisce l'efficacia per tutta la durata dell'effetto di protezione dal male. Se protezione dal male termina prima di uno di questi effetti di controllo, l'aspirante controllore sarà quindi in grado di comandare la creatura controllata. Similmente, la barriera blocca l'accesso a una forza vitale che abbia intenzione di possedere la creatura ma non annulla una possessione in atto prima del lancio dell'incantesimo.

Terzo, l'incantesimo previene il contatto fisico da parte di creature evocate (indipendentemente dal fatto che siano "malvagie" oppure no). Questo fa sì che gli attacchi con armi naturali portati da tali creature falliscano e che la creatura indietreggi qualora tale attacco richieda il toccare la creatura protetta. La protezione contro creature evocate termina qualora la creatura protetta compia un attacco o tenti di forzare la barriera contro la creatura evocata.

Invertito, quest'incantesimo diviene **protezione dal bene**. Funziona esattamente come descritto precedentemente, tranne che le creature "buone" vengono tenute a distanza, anziché le creature "malvagie".

Scudo

Mago 1

Portata: Personale

Durata: 5 round+1/livello

Scudo crea un disco di forza invisibile, a forma di scudo che fluttua davanti all'incantatore. Annulla gli attacchi di **dardo incantato** diretti all'incantatore, e migliora la Classe Armatura dell'incantatore di +3 contro gli attacchi in mischia e +6 contro gli attacchi a distanza. Questi bonus alla Classe Armatura non vengono applicati agli attacchi che abbiano origine alle spalle dell'incantatore, ma i **dardi incantati** vengono annullati da tutte le direzioni.

Sonno

Mago 1

Raggio: 27 m

Durata: 5 round/livello

Questo incantesimo addormenta magicamente diverse creature che possiedano 3 o meno dadi vita. Le creature con 4 o più dadi vita non vengono influenzate. L'incantatore sceglie il punto di origine dell'incantesimo (entro la portata, ovviamente), e tutte le creature che si trovino entro 27 metri dal punto d'origine possono venire influenzate. Ogni creatura all'interno dell'area d'effetto ha diritto a un Tiro Salvezza contro Incantesimi per contrastare l'effetto.

Le creature addormentate sono indifese. Schiaffeggiare o ferire una creatura la risveglia, ma il rumore normale no. Sonno non influenza le creature prive di sensi, i costrutti, o le creature non-morte, e tali creature che si trovino entro l'area d'effetto vengono ignorate.

Al termine della durata, le creature addormentate si risvegliano normalmente; se però vengono sistematicamente e l'ambiente circostante è silenzioso, le creature influenzate potrebbero continuare a dormire normalmente, a scelta dell'AdG.

Ventriloquo

Mago 1

Portata: 18 m

Durata: 1 turno/livello

Questo incantesimo permette all'incantatore di far sì che la sua voce abbia origine da qualsiasi punto entro la portata, ad esempio, da un'alcova adombrata o una statua.

Open Game License

INTRODUCTION

Basic Fantasy Role-Playing Game Guida per Principianti (hereinafter "the Supplement") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Designation of Open Game Content: The entire text of the Supplement (except the Open Game License, as noted above) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity: Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman; and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including Qualsiasi trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer Lingue), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and Qualsiasi additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means Qualsiasi work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and Speciale abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and Qualsiasi other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to Qualsiasi Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to Qualsiasi Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to Qualsiasi Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of Qualsiasi Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of Qualsiasi original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use Qualsiasi Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with Qualsiasi Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of Qualsiasi Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of Qualsiasi Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use Qualsiasi authorized version of this License to copy, modify and distribute Qualsiasi Open Game Content originally distributed under Qualsiasi version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of Qualsiasi Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with Qualsiasi of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use Qualsiasi Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If Qualsiasi provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2016 Chris Gonnerman.

BFRPG Charts and Tables Copyright © 2008 Simone Felli.

Basic Fantasy Role-Playing Game Beginner's Essentials Copyright © 2011 -2014, 2017, 2019 Tom Hoyt

END OF LICENSE