

Basic Fantasy

Role-Playing Game

Copyright © 2006-2016 Chris Gonnerman – Tutti i diritti riservati
Distribuito secondo i termini dell'Open Game License versione 1.0a

3° Edizione
(Pubblicazione 107)

Dedicato a Gary Gygax, Dave Arneson, Tom Moldvay, David Cook e Steve Marsh
e a mia figlia Taylor, la mia principale fonte di ispirazione

www.basicfantasy.org

Riconoscimenti

Collaboratori:	Ray Allen, William D. Smith, Jr., Nick Bogan, Evan Moore, Stuart Marshall, Emiliano Marchetti, Antonio Eleuteri, Luigi Castellani, Michael Hensley, Nazim N. Karaca, Arthur Reyes, Todd Roe, Jim Bobb, R. Kevin Smoot, Rachel Ghoull e Tom Hoyt
Copertina:	Erik Wilson
Illustrazioni:	Erik Wilson, Steve Zieser, Matt Finch, Dan Dalton, Luigi Castellani, Nick Bogan, Mike Hill, Kevin Cook, Sean Stone, Brian "Glad" Thomas, Tomas Arfert, Andy "ATOM" Taylor, Jason Braun, Martin "Wulfgar" Siesto, Brian DeClercq, Martin Serena, Cory "Shonuff" Gelnett e Alexander Cook
Correzione di bozze:	Tonya Allen, Daryl Burns, Mike Brantner, James Roberts, Serge Petitchlerc, Benedict Wolf, Onno Tasler, Peter Cook, Derrick "Omote" Landwehr, Wes Brown, Troy Gravi, Garrett Rooney, K. David Ladage, James Lemon, Martin Serena, Joe Carruthers, Jonathan Nichol e Alister Fa
Playtester:	Taylor Gonnerman, Alan Jett, Mike Brantner, Steve Zieser, Allan Zieser, Jonathon Foster, Adam Young, Michael Young, Jason Schmidt, Doug Wilson, Jessica Abramson, Tonya Allen, Bryan Christian, Chuck Schoonover, Natalie Schoonover, Brianna Schoonover, Jason Brentlinger, Chris Wolfmeyer, Josh Eaton, Audra Brentlinger, Tim McAfee e Ike Borde
Traduzione Italiana:	Irene Balzari, Roberto Bisceglie, Massimiliano Caracristi, Luigi Castellani, Pieralberto Cavallo, Fabio Milito Pagliara, Alessio Persichetti, Gabriele Ricciardi e Neri Sassi



GRK-05

INDICE GENERALE

PARTE 1: INTRODUZIONE.....	1	Movimento difensivo.....	48
Di cosa si tratta?.....	1	Come attaccare.....	48
Cos'è un Gioco di Ruolo?.....	1	Tabella del bonus d'attacco.....	48
Cosa mi serve per giocare?.....	2	Attaccare alle spalle.....	48
Utilizzare i dadi.....	2	Uomini comuni.....	48
PARTE 2: PERSONAGGI GIOCANTI.....	3	Bonus d'attacco dei mostri.....	49
Come creare un personaggio giocatore.....	3	Combattimento in mischia.....	49
Abilità dei personaggi.....	4	Attacchi a distanza.....	49
Punti ferita e dadi vita.....	4	Copertura e occultamento.....	49
Linguaggi.....	4	Cadenza di tiro delle armi a distanza.....	49
Razze dei personaggi.....	5	Proiettili ad area.....	49
Elfi e mezzuomini.....	5	Proiettili che mancano.....	49
Nani e umani.....	6	Danni.....	50
Classi combinate.....	6	Danni non letali.....	50
Classi dei personaggi.....	7	Picchiare.....	50
Chierico e Guerriero.....	7	Lottare.....	50
Ladro e Mago.....	8	Olio.....	51
Prezzo delle armi e dell'equipaggiamento.....	10	Acqua santa.....	51
Denaro.....	10	Morale.....	51
Equipaggiamento.....	10	Scacciare i non morti.....	52
Taglia delle armi.....	11	Risucchio d'energia.....	53
Gittata delle armi a distanza.....	11	Tabella dei Chierici contro i non morti.....	53
Descrizione dell'equipaggiamento.....	12	Riposo e guarigione.....	54
Veicoli.....	13	Perdita di punti di Costituzione.....	54
Macchine d'assedio.....	14	Danni da caduta.....	54
PARTE 3: INCANTESIMI.....	15	Sordità e cecità.....	54
PARTE 4: L'AVVENTURA.....	38	Attaccare un veicolo.....	55
Tempo e distanza.....	38	Riparare un veicolo.....	55
Avventure nei sotterranei.....	38	Tiri salvezza.....	55
Capacità di carico.....	38	Tiri salvezza degli oggetti.....	55
Movimento e carico.....	38	PARTE 6: MOSTRI.....	57
Mappare.....	38	PARTE 7: TESORO.....	134
Luce.....	38	Tipo di tesoro.....	135
Scurovisione.....	38	Generazione degli oggetti magici.....	137
Porte.....	39	Spiegazione degli oggetti magici.....	140
Trappole.....	39	PARTE 8: L'ARBITRO DI GIOCO.....	150
Porte segrete.....	39	Mostri erranti.....	150
Sopravvivere nei sotterranei.....	39	Creare un gruppo di PNG.....	154
Avventure nelle terre selvagge.....	40	Gestire i giocatori.....	156
Velocità di movimento all'aperto.....	40	Opzioni di creazione dei personaggi.....	156
Viaggi via terra.....	40	Personaggi ingiocabili.....	156
Viaggi sull'acqua.....	40	Apprendere incantesimi.....	157
Viaggiare in volo.....	41	Restrizioni di armi ed armature.....	157
Perdersi.....	41	Arbitrare i desideri.....	158
Gregari, specialisti e mercenari.....	41	Regole opzionali.....	158
Avanzamento del personaggio.....	44	Morte e morire.....	158
Punti esperienza.....	44	Veleno "salva o muori".....	159
PARTE 5: INCONTRI.....	45	Assegnare punti esperienza per i tesori conquistati.....	159
Sequenza di gioco.....	45	Tiri d'abilità.....	159
Sorpresa.....	45	Preparare gli incantesimi a memoria.....	159
Reazioni dei mostri.....	45	Abilità dei Ladri.....	159
Iniziativa.....	46	Ricerca magica.....	160
Combattimento.....	46	Creare un'avventura nei sotterranei.....	163
Correre.....	46	Trappole.....	165
Manovrabilità.....	46	Creare un'avventura nelle terre selvagge.....	166
Salire e scendere.....	47	Roccaforti.....	167
Caricare.....	47	INDICE ANALITICO.....	170
Fuga e inseguimento.....	47	OPEN GAME LICENSE.....	171

Ray Allen

Tonya Allen

Daryl Burns

Luigi Castellani

James Roberts

Marshall



W.D. Smith Jr.



Emiliano Morabet

Deep K. K.

N/A

Jim Ba

Sam O'Donnell



BRIAN "EAD" THOMAS

Eric C. Medders

~~LS~~ 13

Chris Monnerman

PARTE 1: INTRODUZIONE

Era la nostra terza incursione nel sotterraneo sotto l'antica fortezza nel mezzo del fiume. Eravamo al secondo livello inferiore delle rovine, dinnanzi a noi si ergevano le porte di bronzo oltre le quali pensavamo giacesse la tomba dell'antico capo barbaro. Non avevo dato credito ai racconti dell'ubriacone nella taverna a Morgansfort, ma per qualche ragione Apoqulis il Chierico gli aveva creduto. Si è poi scoperto che le sue storie erano vere... in gran parte, almeno.

Reggevo una torcia per Barthal il Ladro mentre tentava svelto di scassinare la serratura. Si voltò verso di noi e disse: "Dev'essere bloccata da una magia. La serratura non si smuove nemmeno."

Morningstar l'elfa sorrise. "Ho proprio quello che ci serve," disse, estraendo dallo zaino la pergamena che avevamo sottratto ai goblin. La srotolò e cominciò a leggerla e, malgrado non potessi capire le sue parole, potevo vedere le scritte bruciare mentre venivano lette, piccoli pennacchi di fumo si levavano da ognuna di esse come da una candela. Vedendo che aveva quasi terminato, rivolsi la mia attenzione alla serratura. Non sono sicuro di cosa mi aspettassi, ma il piccolo sbuffo di polvere che ne derivò quando la lettura fu terminata non mi parve un granché. Si volse verso Barthal e disse: "Prova di nuovo."

Sono tentato di dire che Barthal si dovette chinare verso la serratura, ma è un mezzuomo; essendo alto poco più di un metro, poteva guardare dritto nella serratura senza doversi chinare minimamente. Dovetti sembrare impaziente, perché Apoqulis si volse verso di me e disse: "Stai buono, Darion, tra un momento avrà finito."

Poi udii un sonoro scatto e Barthal si girò verso di me con un sorriso. "È aperta amici miei. Dopo di voi!" Gli passai la torcia, poi mi apprestai alle porte, la spada sguainata, e Morningstar mi raggiunse, anch'ella pronta. Mi feci forza e aprii le porte...

Oltre la soglia giaceva un sarcofago di pietra, posto sulla cima di una piattaforma rialzata. Sparsi sul pavimento vi erano numerosi scheletri umani. Apoqulis fece con la mano un gesto che non riconobbi; poi s'incamminò cautamente all'interno, cercando di non calpestare le ossa. Notai tra le ossa diverse spade di bronzo, coperte di verderame. Mi avvicinai al sarcofago. "Il coperchio sembra molto pesante," dissi. "Vieni, Morningstar, piuttosto che sollevarlo, facciamolo scorrere, così da poter vedere quali tesori giacciono all'interno."

Morningstar esclamò "Aspetta!" ma era troppo tardi... avevo già posato le mani sul sarcofago. Le ossa sul terreno cominciarono a scuotersi, poi si levarono componendosi in una parodia di vita. Subito raccolsero le proprie spade dal pavimento e si lanciarono all'attacco. Aurei dovuto attendere prima di potermi biasimare, pensai, poggiando la schiena contro il sarcofago e iniziando a combattere i mostri...

Di cosa si tratta?

Il **Basic Fantasy Role-Playing Game** è un regolamento leggero basato sul d20 SRD v3.5, ma fortemente influenzato dai primi giochi di ruolo. È dedicato a coloro che sono appassionati delle meccaniche "Vecchia Scuola". Basic Fantasy RPG è semplice abbastanza perché bambini di seconda o terza elementare possano giocarvi, ma è al contempo abbastanza profondo perché anche gli adulti possano goderne.

Cos'è un Gioco di Ruolo?

Nei 30 e più anni dacché il primo gioco di ruolo ha fatto la sua comparsa, molto è cambiato. Chiunque ha perlomeno sentito nominare uno o due di questi giochi e molte, molte persone vi hanno giocato. Tuttavia, ci sono coloro che non hanno mai provato un GdR; se sei una di queste persone, questo paragrafo è dedicato a te.

Un gioco di ruolo viene giocato da un certo numero di giocatori, solitamente da due a otto, e un Arbitro di Gioco, o AdG (spesso chiamato in altri modi, ma il concetto rimane lo stesso a prescindere dal nome usato). Ogni giocatore interpreta solitamente un personaggio, chiamato



personaggio giocatore o PG, mentre l'Arbitro di Gioco è responsabile del funzionamento del mondo, di creare e gestire città, nazioni, rovine, personaggi non giocanti (o PNG), mostri, tesori e tutti gli altri elementi che assistono o ostacolano i giocatori. I dadi vengono spesso utilizzati per determinare il successo o il fallimento della maggior parte delle azioni che si verificano durante il gioco; Basic Fantasy RPG utilizza a questo scopo dei dadi poliedrici, descritti in seguito.

In effetti, i giochi di ruolo altro non sono che la versione adulta di "Facciamo finta che...". Se ricordi di averci giocato da bambino, probabilmente ricorderai le difficoltà nel decidere quale fra le idee dovesse avere la precedenza... se un bambino fa il cavaliere e l'altro il drago, chi vince? Certamente il cavaliere non vince tutte le volte. I giochi di ruolo hanno delle regole per risolvere situazioni del genere. Queste regole possono variare da semplici e di libera interpretazione a notevolmente complesse e dettagliate.

Questo gioco tenta di collocarsi tra il semplice e il complesso, il vago e il dettagliato. Un dettaglio e una complessità eccessiva rallentano il gioco poiché giocatori e AdG impiegano troppo tempo consultando le regole e poco tempo giocando. I giochi di libera interpretazione richiedono una maggiore elasticità mentale da parte dei partecipanti, e dipendono maggiormente dal buon senso dell'Arbitro di Gioco per mantenere l'equilibrio. Basic Fantasy Role-Playing Game si pone tra i due estremi, avendo regole per le attività più comuni e linee guida per aiutare l'Arbitro di Gioco nel gestire situazioni inaspettate.

Cosa mi serve per giocare?

Se vuoi essere un giocatore, devi avere una matita, qualche foglio di carta e un set di dadi. Qualcuno nel tuo gruppo di giocatori probabilmente necessiterà di carta quadrettata (circa 2 quadretti per cm è l'ideale) per disegnare le mappe. Puoi utilizzare schede del personaggio prestampate (come quelle disponibili sul sito di Basic Fantasy RPG) se lo desideri, ma un semplice foglio di carta andrà bene.

Se sei l'Arbitro di Gioco, hai bisogno di tutto ciò che è stato elencato precedentemente. Se questa è la tua prima esperienza come AdG o disponi di un tempo di preparazione limitato, potresti voler utilizzare un'avventura già scritta (chiamata modulo) piuttosto che crearne una tu. Vari moduli sono distribuiti sul sito basicfantasy.org; il modulo **Morgansfort**, disponibile liberamente sul sito, è progettato specificatamente per essere utilizzato con un gruppo di nuovi giocatori. Anche moduli d'avventura scritti per altri sistemi possono essere utilizzati, ma l'Arbitro di Gioco potrebbe dover impiegare del tempo per "convertire" questi moduli prima di iniziare a giocare.

Utilizzare i dadi

Il dado a 20 facce, o d20, è uno dei più importanti dadi nel gioco: viene utilizzato per risolvere i tiri per colpire e i tiri salvezza (concetti che verranno spiegati in seguito). Generalmente, il dado viene tirato, i modificatori vengono aggiunti o sottratti e, se il risultato totale è uguale o maggiore al numero bersaglio, il tiro viene considerato un successo; altrimenti fallisce.



Il dado a 10 facce, o d10, viene utilizzato per generare numeri da 1 a 10; è numerato da 0 a 9, ma un risultato di 0 viene considerato un 10.



Un paio di d10 possono inoltre venire utilizzati assieme per generare un numero da 1 a 100, dove un tiro di 00 è considerato un 100. I due dadi devono essere di colore differente, e il giocatore deve dichiarare quale dei due è il dado delle decine e quale quello delle unità, prima di tirarli! (Oppure, il giocatore potrebbe avere uno dei due dadi numerato con due cifre.) Tirare due d10 in questo modo viene chiamato tiro percentile, o d%. Questi tiri vengono solitamente eseguiti contro delle percentuali di successo, ma, affinché il tiro venga considerato un successo, il risultato deve essere uguale o inferiore al numero indicato. Ad esempio, un personaggio che utilizza un'abilità da Ladro (descritte in seguito) con una probabilità di successo del 30% tira i dadi: se il risultato è compreso tra 01 e 30, il tiro è un successo.



Il dado a 4 facce, o d4, è un caso speciale. Non viene tanto tirato quanto fatto "roteare", e il numero posto al vertice superiore è il risultato del tiro.



Si noti che i d4 possono essere fatti in due stili differenti, come mostrato nelle figure; indifferentemente dallo stile in cui tu li abbia, il risultato del tiro è il numero con il corretto orientamento su tutte le facce visibili.



Gli altri dadi normalmente utilizzati hanno 6, 8 e 12 facce, e vengono chiamati d6, d8 e d12. Il d6 può essere segnato coi numeri oppure con dei pallini; non fa alcuna differenza quale tipo tu scelga.



Quando molteplici dadi devono essere tirati e sommati assieme, viene indicato nel testo in questa maniera: 2d6 (tira due dadi a 6 facce e somma il risultato), oppure 3d4 (tira tre dadi a 4 facce e somma il risultato). Un modificatore può essere segnalato con un "più", come per 2d8+2 (tira due dadi a 8 facce e somma il risultato, poi aggiungi 2 al numero ottenuto).

PARTE 2: PERSONAGGI GIOCANTI

Come creare un personaggio giocante

Innanzitutto, hai bisogno di un pezzo di carta su cui segnare le statistiche del personaggio. Puoi utilizzare una scheda del personaggio prestampata, se disponibile, oppure un semplice foglio di carta. Un esempio di personaggio viene mostrato di seguito. Ti conviene utilizzare una matita per scrivere tutte le informazioni, poiché qualsiasi statistica potrebbe variare durante il gioco.

Tira 3d6 per ottenere il punteggio di ciascuna abilità, come descritto nella sezione **Abilità del personaggio**, e scrivi i risultati accanto al nome dell'abilità. Assegna i punteggi nell'ordine in cui li tiri; se non sei soddisfatto dei punteggi tirati, chiedi consiglio al tuo Arbitro di Gioco, poiché potrebbe permetterti di scambiare tra loro alcuni punti o punteggi ottenuti.

Accanto a ciascun punteggio, annota i bonus (o malus) del punteggio di abilità stesso, come mostrato nella tabella a pagina seguente.

Scegli una razza e una classe per il tuo personaggio. Per poter accedere a una determinata classe, è necessario avere almeno il punteggio minimo richiesto nel suo Requisito primario, come descritto nella sezione **Classi dei personaggi**. Tieni inoltre presente che sono necessari dei requisiti minimi (e massimi) di abilità da rispettare per le varie razze, come descritto nella sezione **Razze dei personaggi**.

Annota sulla scheda tutte le abilità speciali derivate dalla razza e dalla classe scelte, come descritto in seguito. Se hai

scelto di interpretare un Mago, chiedi al tuo Arbitro di Gioco quale incantesimo, o incantesimi, il tuo personaggio conosca; sta all'Arbitro di Gioco deciderlo, ma potrebbe lasciarti scegliere uno o più incantesimi per conto tuo.

Annota sulla scheda personaggio che il tuo personaggio possiede zero (0) punti esperienza (o PE); inoltre puoi segnare il numero di punti esperienza necessari per avanzare di livello, come indicato nella tabella della tua classe.

Tira il dado vita appropriato per la tua classe, aggiungendo il bonus (o malus) derivato dal punteggio di Costituzione, e annota il risultato come punti ferita sulla tua scheda del personaggio. Tieni conto che, se il tuo personaggio ha un malus derivato dal punteggio di Costituzione, questo malus non può diminuire il tiro di un dado vita al di sotto di 1 (quindi, se il tuo personaggio ha un malus di -2 per la Costituzione e tu tiri un 2, il totale viene modificato a 1).

Tira per determinare il tuo denaro iniziale. Solitamente un personaggio inizia il gioco con 3d6 x 10 monete d'oro, ma chiedi all'Arbitro di Gioco prima di tirare.

Adesso, acquista l'equipaggiamento per il tuo personaggio, come indicato nella sezione **Prezzo delle armi e dell'equipaggiamento** presente di seguito. Riporta i tuoi acquisti sulla scheda del personaggio e prendi nota di quanto denaro ti sia rimasto. Assicurati di aver capito le restrizioni di armi e armature utilizzabili dalla tua classe e razza prima di fare acquisti.

Sapendo ora quale armatura indossa il tuo personaggio, dovresti prendere nota della tua Classe Armatura sulla scheda del personaggio. Non dimenticarti di aggiungere a questo valore il bonus o malus derivato dalla Destrezza.

Individua il bonus d'attacco del tuo personaggio (nella tabella nella sezione **Incontri**) e annotalo sulla scheda del personaggio. Non aggiungere alcun bonus (o malus) d'abilità a questo numero, poiché aggiungerai bonus diversi (Forza o Destrezza) a seconda del tipo di arma utilizzata in combattimento (es. armi da mischia o a distanza).

Inoltre, individua i tuoi tiri salvezza (nelle tabelle alla fine della sezione **Incontri**) e annotali sulla scheda del personaggio. Modifica il valore dei tiri salvezza in base alla tua razza, se il tuo personaggio è un semiumano (vedi di seguito **Razze dei personaggi**). Nota che i bonus ai tiri salvezza per i semiumani sono riportati come numeri positivi da aggiungere ai tiri di dado; per comodità, si possono invece semplicemente sottrarre ai valori dei tiri salvezza sulla scheda del personaggio.

Infine, se non lo hai ancora fatto, dà un nome al tuo personaggio. Questo richiede spesso più tempo di tutti gli altri passaggi messi assieme.

	Darion
	<i>Umano Guerriero Livello 1</i>
	<i>0 PE (20000)</i>
	<i>FOR: 16 (+2) Classe Armatura: 17</i>
	<i>INT: 9</i>
	<i>JAG: 8 (-1) Punti Ferita: 6</i>
	<i>DEJ: 13 (+1)</i>
	<i>COJ: 13 (+1) Bonus d'Attacco: +1</i>
	<i>CAR: 11</i>
	<i>Equipaggiamento: Denaro:</i>
	<i>Cotta di Maglia 12 MO</i>
	<i>Scudo</i>
	<i>Spada Tiri Salvezza:</i>
	<i>Zaino Veleno o Raggio della Morte: 12</i>
	<i>Razioni - 7 Giorni Bacchette Magiche: 13</i>
	<i>Otre Paralisi o Pietrificazione: 14</i>
	<i>Esca e Acciarino Joffio di Drago: 15</i>
	<i>Corda, 15 mt. Incantesimi: 17</i>

Abilità dei personaggi

Ogni personaggio ha un punteggio che varia da 3 a 18 in ciascuna delle seguenti abilità. Un bonus o un malus è associato a ognuno di questi punteggi, come indicato nella seguente tabella. Ogni classe ha un **Requisito primario** per il punteggio di una delle abilità, il quale deve essere almeno 9 affinché il personaggio possa divenire membro di quella classe; inoltre, ci sono dei punteggi minimi e massimi per ciascuna delle razze, eccetto quella umana, come descritto di seguito in **Razze dei personaggi**.

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

Forza: come suggerisce il nome, questa abilità misura la pura potenza fisica del personaggio. La Forza è il Requisito primario per i Guerrieri. Applica il bonus o il malus della Forza a tutti i tiri per colpire e per determinare i danni nel combattimento in mischia (corpo a corpo). Nota che in ogni caso un malus alla Forza non può ridurre il danno di un attacco riuscito al di sotto di 1 punto (consulta la sezione **Combattimento** per ulteriori dettagli).

Intelligenza: questa è l'abilità nell'apprendere e nell'applicare la conoscenza. L'Intelligenza è il Requisito primario per i Maghi. Il bonus di abilità dell'Intelligenza viene sommato al numero di linguaggi che il personaggio è in grado di leggere e scrivere; se il personaggio ha un malus derivato dall'Intelligenza, non è in grado di leggere più di una o due parole e conoscerà solamente la propria lingua madre.

Saggezza: una combinazione di intuito, volontà e buon senso. La Saggezza è il Requisito primario per i Chierici. Il bonus o il malus della Saggezza può essere applicato ad alcuni tiri salvezza per proteggersi dagli attacchi magici, in particolar modo quelli che influenzano la volontà del personaggio.

Destrezza: questa abilità indica la prontezza di riflessi e l'equilibrio del personaggio, così come il talento nell'uso degli utensili. La Destrezza è il Requisito primario per i Ladri. Il bonus o il malus della Destrezza viene applicato a tutti i tiri per colpire con armi da tiro (a distanza), al valore della Classe Armatura e al tiro di Iniziativa del personaggio.

Costituzione: una combinazione di salute ed energia. Applica il bonus o il malus della Costituzione a ogni dado vita tirato dal personaggio. Nota che un malus alla Costituzione non può ridurre il punteggio ottenuto dal tiro del dado vita al di sotto di 1.

Carisma: questa è l'abilità di influenzare o persino comandare le persone; coloro che hanno un punteggio elevato di Carisma sono ben voluti o comunque molto rispettati. Applica il bonus o il malus del Carisma ai tiri di reazione. Inoltre, il numero di gregari che un personaggio può assoldare, come anche la loro lealtà, è influenzato dal Carisma.

Punti ferita e dadi vita

Quando un personaggio viene ferito, perde punti ferita dal proprio valore attuale. Si noti che ciò non modifica il valore totale tirato in precedenza, ma, invece, riduce il valore attuale; la guarigione ripristinerà i punti ferita fino a raggiungere il valore totale tirato, senza però superarlo.

Quando i suoi punti ferita raggiungono lo 0, il personaggio è probabilmente morto. Questa non è necessariamente la sua fine; non strappare la scheda!

Un personaggio di primo livello inizia il gioco con un singolo dado vita del tipo indicato, più il bonus o malus della Costituzione, per un minimo di 1 punto ferita. Ogni volta che un personaggio guadagna un livello, il giocatore dovrà tirare un altro dado vita e aggiungervi il bonus o malus della Costituzione, con ancora un risultato di almeno 1 punto vita. Aggiungi il risultato ottenuto al valore massimo di punti ferita. Si noti che, dopo il 9° livello, i personaggi ottengono un numero fisso di punti ferita per ogni livello successivo, come indicato nella tabella di avanzamento della propria classe, non aggiungendo però più il bonus o il malus della Costituzione.

Linguaggi

Tutti i personaggi iniziano il gioco conoscendo la propria lingua madre. Nella maggior parte delle campagne, tutti gli umani (o quasi tutti) parlano la stessa lingua, spesso chiamata "comune". Ogni razza di semiumani ha il proprio idioma, elfico, nanesco o lingua dei mezzuomini, e i membri delle razze semiumane iniziano il gioco conoscendo sia il proprio linguaggio sia il comune (o l'idioma locale degli umani, se non è chiamato comune).

I personaggi con Intelligenza 13 o superiore possono scegliere di iniziare il gioco conoscendo uno o più linguaggi oltre a quelli indicati in precedenza; il numero di linguaggi aggiuntivi che possono essere appresi è pari al bonus dell'Intelligenza (+1, +2 o +3). I personaggi possono decidere di apprendere altri linguaggi dei semiumani, ma anche i linguaggi di umanoidi come la lingua degli orchi, dei goblin, ecc. L'AdG decide quali linguaggi umanoidi sia possibile apprendere. Il giocatore può scegliere di tenere uno o più "spazi" per linguaggi bonus da parte, così da poterli riempire durante il gioco. Alcuni Arbitri di Gioco consentono ai personaggi giocatori di apprendere persino linguaggi esotici come la lingua dei draghi; inoltre, ai personaggi maggiormente eruditi possono essere concesse lingue "morte" o comunque arcaiche.

Razze dei personaggi

Elfi



Descrizione: gli elfi sono una razza slanciata, con ambo i sessi alti circa un metro e mezzo per un peso di circa 50 chili. La maggior parte ha i capelli scuri, senza barba e con pochissimi peli. La loro carnagione è pallida, hanno orecchie a punta e lineamenti delicati. Gli elfi sono leggeri e aggraziati. Hanno vista e udito particolarmente acuti. Gli elfi sono solitamente curiosi, appassionati, sicuri di sé e talvolta altezzosi. La durata della loro vita si attesta attorno a una dozzina di secoli o più.

Restrizioni: gli elfi possono diventare Chierici, Guerrieri, Ladri o Maghi; è anche loro permesso di combinare le classi di Guerriero e Mago e di Mago e Ladro (consulta **Classi combinate** di seguito). Devono avere un'Intelligenza minima di 9 e, a causa della loro natura delicata, non possono avere una Costituzione superiore a 17. Gli elfi non possono tirare un dado superiore al d6 per determinare i punti ferita.

Abilità speciali: tutti gli elfi possiedono Scurovisione in un raggio di 18 m. Sono in grado di individuare le porte segrete con maggiore facilità (1-2 su 1d6 anziché 1 su 1d6). Un elfo è talmente attento da avere una possibilità di 1 su 1d6 di individuare una porta segreta con un'occhiata casuale. Gli elfi sono immuni alla paralisi dei ghouls. Inoltre, è meno probabile che vengano sorpresi in combattimento, riducendo la possibilità di sorpresa a 1 su 1d6.

Tiri salvezza: gli elfi ottengono un bonus di +1 contro Paralisi o pietrificazione e +2 contro Incantesimi e Bacchette magiche.

Mezzuomini



Descrizione: i mezzuomini sono individui piccoli e paffutelli alti circa un metro per un peso di circa 30 chili. Presentano una folta peluria riccia sul capo e sui piedi, ma raramente hanno peli sul viso. Solitamente la loro carnagione è chiara, spesso con guance rubizze. I mezzuomini sono straordinariamente robusti per la loro piccola taglia. Sono agili e lenti, capaci di muoversi silenziosamente e nascondersi abilmente. Solitamente camminano scalzi. I mezzuomini sono generalmente espansivi, modesti e amichevoli. Vivono all'incirca un centinaio d'anni.

Restrizioni: i mezzuomini possono divenire Chierici, Guerrieri o Ladri. È loro richiesto di avere un minimo di 9 in Destrezza. A causa della loro piccola statura, non possono avere Forza superiore a 17. I mezzuomini non possono tirare un dado superiore al d6 per determinare i punti ferita, indipendentemente dalla classe. I mezzuomini non possono utilizzare le armi grandi (G) e devono brandire quelle di taglia media (M) con entrambe le mani.

Abilità speciali: i mezzuomini sono incredibilmente precisi nell'utilizzo delle armi a distanza, ottenendo un bonus di +1 agli attacchi quando impiegano queste armi. Se attaccati in mischia da creature di taglia superiore a quella umana, i mezzuomini ottengono un bonus di +2 alla loro Classe Armatura. I mezzuomini sono rapidi, perciò beneficiano di un bonus di +1 ai tiri di Iniziativa. All'aperto, nei terreni boscosi che prediligono, sono in grado di nascondersi efficacemente; finché rimangono immobili, c'è solo una possibilità del 10% che vengano individuati. Anche al chiuso, nei sotterranei o in terreni non congeniali sono in grado di nascondersi di modo da avere solamente una possibilità del 30% di venire individuati. Si noti che un mezzuomo Ladro tirerà i dadi solamente una volta, utilizzando o l'abilità del Ladro o l'abilità da mezzuomo, a seconda di quale sia la migliore.

Tiri salvezza: i mezzuomini ottengono un bonus di +4 contro Raggio della morte o veleno, Bacchette magiche, Paralisi o pietrificazione e Incantesimi e un bonus di +3 contro Soffio del drago.

Nani



Descrizione: i nani sono una razza bassa e tarchiata; sia i maschi che le femmine si aggirano intorno al metro e venti di altezza per un peso di circa 60 chili. I loro lunghi capelli e le folte barbe sono di colore castano scuro, grigio o nero. Sono molto orgogliosi delle proprie barbe e talvolta le acconciano o intrecciano. La loro carnagione varia dal chiaro al roseo. I nani hanno una struttura robusta e una corporatura forte e muscolosa. Sono vigorosi e resilienti, in grado di sopportare grandi fatiche. I nani sono solitamente pragmatici, testardi e coraggiosi. Possono anche essere introspettivi, sospettosi e possessivi. Il loro arco vitale si aggira intorno ai tre o quattro secoli.

Restrizioni: i nani possono divenire Guerrieri, Chierici o Ladri. Devono avere un punteggio minimo di 9 in Costituzione. A causa del loro carattere burbero, non possono avere un punteggio di Carisma superiore a 17. Non possono utilizzare le armi grandi (G) più lunghe di un metro e mezzo (specificatamente, spadoni, armi ad asta e archi lunghi).

Abilità speciali: tutti i nani hanno Scurovisione nel raggio di 18 m e sono in grado di individuare passaggi inclinati, trappole, muri scorrevoli e nuove costruzioni con un tiro di 1-2 su 1d6; devono effettuare una ricerca prima che questo tiro possa essere eseguito.

Tiri salvezza: i nani ottengono un bonus di +4 contro Raggio della morte o veleno, Bacchette magiche, Paralisi o pietrificazione e Incantesimi e un bonus di +3 contro Soffio del drago.

Umani



Descrizione: gli umani sono presenti in una gran varietà di taglie e aspetti; l'Arbitro di Gioco determina quale sorta di umani popolino il mondo di gioco. Un umano medio in buona salute si aggira attorno al metro e ottanta di altezza e pesa all'incirca 80 chili. Gli umani vivono circa 75 anni.

Restrizioni: gli umani possono appartenere a qualsiasi classe. Non hanno requisiti minimi o massimi di abilità.

Abilità speciali: gli umani apprendono particolarmente in fretta, beneficiando di un bonus del 10% sui punti esperienza guadagnati.

Tiri salvezza: gli umani sono lo "standard" e quindi non hanno nessun bonus ai tiri salvezza.

Classi combinate

Per diventare membro di una classe combinata, un personaggio deve avere i requisiti di entrambe le classi. Le classi combinate utilizzano i miglior bonus d'attacco e tiri salvezza delle classi originarie, ma devono acquisire un'esperienza pari alla somma dei requisiti di entrambe le classi base per avanzare di livello. Gli elfi sono gli unici personaggi idonei a far parte di una classe combinata.

Guerriero/Mago: questi personaggi possono sia combattere sia lanciare incantesimi; inoltre, è concesso loro di lanciare incantesimi indossando un'armatura. Questi personaggi tirano un dado a sei facce (d6) per determinare i punti ferita.

Mago/Ladro: i membri di questa classe combinata possono lanciare incantesimi mentre indossano armature di cuoio e possono usare qualsiasi arma. Questi personaggi tirano un dado a quattro facce (d4) per i punti ferita.

Classi dei personaggi

Chierico

Livello	Punti	Dadi vita	Incantesimi					
	esperienza		1	2	3	4	5	6
1	0	1d6	-	-	-	-	-	-
2	1.500	2d6	1	-	-	-	-	-
3	3.000	3d6	2	-	-	-	-	-
4	6.000	4d6	2	1	-	-	-	-
5	12.000	5d6	2	2	-	-	-	-
6	24.000	6d6	2	2	1	-	-	-
7	48.000	7d6	3	2	2	-	-	-
8	90.000	8d6	3	2	2	1	-	-
9	180.000	9d6	3	3	2	2	-	-
10	270.000	9d6+1	3	3	2	2	1	-
11	360.000	9d6+2	4	3	3	2	2	-
12	450.000	9d6+3	4	4	3	2	2	1
13	540.000	9d6+4	4	4	3	3	2	2
14	630.000	9d6+5	4	4	4	3	2	2
15	720.000	9d6+6	4	4	4	3	3	2
16	810.000	9d6+7	5	4	4	3	3	2
17	900.000	9d6+8	5	5	4	3	3	2
18	990.000	9d6+9	5	5	4	4	3	3
19	1.080.000	9d6+10	6	5	4	4	3	3
20	1.170.000	9d6+11	6	5	5	4	3	3

I Chierici sono coloro che hanno votato sé stessi al servizio di una divinità, pantheon o un altro ordine religioso. La maggior parte dei Chierici trascorre il tempo in atti di servizio quotidiani come predicare o amministrare un tempio; ma ci sono coloro che vengono chiamati a lasciare i templi e servire la propria divinità in modo più diretto, eliminando i non morti e aiutando nella battaglia contro il male e il caos. Si presume che i personaggi Chierici appartengano al secondo gruppo.

I Chierici combattono bene quanto i Ladri, ma non quanto i Guerrieri. Sono più robusti dei Ladri, almeno ai livelli bassi, poiché sono abituati al lavoro fisico che il Ladro solitamente evita. I Chierici possono lanciare incantesimi di natura divina a partire dal secondo livello e hanno il potere di Scacciare i non morti, ovvero, respingere i mostri non morti tramite la fede (consulta la sezione **Incontri** per ulteriori dettagli).

Il Requisito primario dei Chierici è la Saggiezza; un personaggio deve avere Saggiezza 9 o superiore per poter diventare un Chierico. Possono indossare qualsiasi armatura, ma devono utilizzare solamente armi contundenti (includendo specificatamente martelli da guerra, mazze, magli, clave, bastoni e fiende).

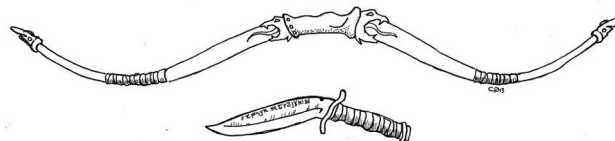
Guerriero

Livello	Punti	Dadi vita
	esperienza	
1	0	1d8
2	2.000	2d8
3	4.000	3d8
4	8.000	4d8
5	16.000	5d8
6	32.000	6d8
7	64.000	7d8
8	120.000	8d8
9	240.000	9d8
10	360.000	9d8+2
11	480.000	9d8+4
12	600.000	9d8+6
13	720.000	9d8+8
14	840.000	9d8+10
15	960.000	9d8+12
16	1.080.000	9d8+14
17	1.200.000	9d8+16
18	1.320.000	9d8+18
19	1.440.000	9d8+20
20	1.560.000	9d8+22

I Guerrieri includono soldati, guardie, barbari, combattenti e chiunque altro per cui combattere è uno stile di vita. Si allenano nel combattimento e generalmente affrontano i problemi frontalmente, arma sguainata.

Non a caso, i Guerrieri sono i migliori fra tutte le classi nel combattimento. Sono anche i più resistenti, in grado di sostenere più danni di qualsiasi altra classe. Malgrado non siano abili nelle vie della magia, i Guerrieri possono nondimeno utilizzare molti oggetti magici, alcuni dei quali sono armi e armature.

Il Requisito primario per i Guerrieri è la Forza; un personaggio deve avere Forza 9 o superiore per poter diventare un Guerriero. I membri di questa classe possono utilizzare ogni tipo di arma e armatura.



Ladro

Livello	Punti esperienza	Dadi vita
1	0	1d4
2	1.250	2d4
3	2.500	3d4
4	5.000	4d4
5	10.000	5d4
6	20.000	6d4
7	40.000	7d4
8	75.000	8d4
9	150.000	9d4
10	225.000	9d4+2
11	300.000	9d4+4
12	375.000	9d4+6
13	450.000	9d4+8
14	525.000	9d4+10
15	600.000	9d4+12
16	675.000	9d4+14
17	750.000	9d4+16
18	825.000	9d4+18
19	900.000	9d4+20
20	975.000	9d4+22

I Ladri sono coloro che prendono ciò che vogliono o di cui hanno bisogno tramite il furto, disattivando trappole e scassinando serrature per ottenere l'oro che bramano; o "prendendo a prestito" il denaro da tasche e borselli altrui, proprio sotto il naso della vittima senza che se ne accorga.

I Ladri combattono meglio dei Maghi, ma non bene quanto i Guerrieri. Evitare l'onesto lavoro porta i Ladri a essere meno robusti delle altre classi, malgrado a livelli più alti superino i Maghi.

Il Requisito primario per i Ladri è la Destrezza; un personaggio deve avere Destrezza 9 o superiore per poter diventare un Ladro. Possono utilizzare qualsiasi arma, ma non indossare armature di metallo, poiché interferiscono con le loro capacità, né possono utilizzare scudi di ogni sorta. Le armature di cuoio sono comunque permesse.

I Ladri hanno diverse abilità speciali, descritte in seguito. È solitamente necessario un Turno per l'uso di una qualsiasi di queste abilità, sebbene l'AdG possa modificare il tempo richiesto come desidera. L'AdG può decidere di eseguire questi tiri al posto del giocatore per contribuire a creare uno stato di incertezza. Si noti inoltre che l'AdG potrebbe applicare dei modificatori a seconda della situazione (aggiungendo o sottraendo punti percentuale); per esempio, ovviamente è più difficile scalare un muro melmoso che uno asciutto, quindi l'AdG potrebbe applicare un malus del 20% per il muro melmoso.

Mago

Livello	Punti esperienza	Dadi vita	Incantesimi					
			1	2	3	4	5	6
1	0	1d4	1	-	-	-	-	-
2	2.500	2d4	2	-	-	-	-	-
3	5.000	3d4	2	1	-	-	-	-
4	10.000	4d4	2	2	-	-	-	-
5	20.000	5d4	2	2	1	-	-	-
6	40.000	6d4	3	2	2	-	-	-
7	80.000	7d4	3	2	2	1	-	-
8	150.000	8d4	3	3	2	2	-	-
9	300.000	9d4	3	3	2	2	1	-
10	450.000	9d4+1	4	3	3	2	2	-
11	600.000	9d4+2	4	4	3	2	2	1
12	750.000	9d4+3	4	4	3	3	2	2
13	900.000	9d4+4	4	4	4	3	2	2
14	1.050.000	9d4+5	4	4	4	3	3	2
15	1.200.000	9d4+6	5	4	4	3	3	2
16	1.350.000	9d4+7	5	5	4	3	3	2
17	1.500.000	9d4+8	5	5	4	4	3	3
18	1.650.000	9d4+9	6	5	4	4	3	3
19	1.800.000	9d4+10	6	5	5	4	3	3
20	1.950.000	9d4+11	6	5	5	4	4	3

I Maghi sono coloro che ricercano e usano la conoscenza arcana. Non utilizzano la magia allo stesso modo dei Chierici, tramite la fede in una potenza superiore, ma piuttosto tramite la perspicacia e la comprensione.

I Maghi sono la peggiore delle classi in combattimento; impiegare ore a studiare tomi massicci non porta un personaggio a diventare forte o competente nelle armi. Sono i meno robusti, alla pari dei Ladri a livelli bassi ma cedono rapidamente terreno.

Il Requisito primario per il Mago è l'Intelligenza; un personaggio deve avere Intelligenza 9 o superiore per poter diventare un Mago. Le uniche armi con le quali divengono abili sono i pugnali e i bastoni (o randelli). I Maghi non possono indossare armature di alcun tipo né utilizzare scudi, in quanto interferirebbero col lancio degli incantesimi.

Un Mago di primo livello inizia il gioco conoscendo **lettura del magico** e un ulteriore incantesimo di primo livello. Questi incantesimi vengono scritti nel libro degli incantesimi fornito dal suo mentore. L'AdG può determinare casualmente l'incantesimo, assegnarlo come ritiene opportuno oppure lasciarlo scegliere al giocatore, a seconda di come preferisca. Consulta la sezione **Incantesimi** per maggiori dettagli.

Abilità dei Ladri

Livello	Scassinare serrature	Rimuovere trappole	Svuotare tasche	Muoversi silenziosamente	Scalare pareti	Nascondersi	Ascoltare
1	25	20	30	25	80	10	30
2	30	25	35	30	81	15	34
3	35	30	40	35	82	20	38
4	40	35	45	40	83	25	42
5	45	40	50	45	84	30	46
6	50	45	55	50	85	35	50
7	55	50	60	55	86	40	54
8	60	55	65	60	87	45	58
9	65	60	70	65	88	50	62
10	68	63	74	68	89	53	65
11	71	66	78	71	90	56	68
12	74	69	82	74	91	59	71
13	77	72	86	77	92	62	74
14	80	75	90	80	93	65	77
15	83	78	94	83	94	68	80
16	84	79	95	85	95	69	83
17	85	80	96	87	96	70	86
18	86	81	97	89	97	71	89
19	87	82	98	91	98	72	92
20	88	83	99	93	99	73	95

Scassinare serrature permette al Ladro di aprire una serratura senza averne la chiave. Può essere tentato una sola volta per serratura. Se il tentativo fallisce, il Ladro deve attendere di aver guadagnato un livello prima di poter tentare nuovamente.

Rimuovere trappole viene in genere tirato due volte: la prima volta per individuare la trappola e la seconda per disinnescarla. Eseguirà l'AdG questi tiri, poiché il giocatore non saprà per certo se il personaggio ha avuto successo o meno finché qualcuno non testerà l'area influenzata dalla trappola.

Svuotare tasche permette al Ladro di sfilare borselli, tagliare borse, ecc. a una vittima senza che se ne accorga. Ovviamente, se il tiro fallisce, il Ladro non ottiene ciò che vuole; e inoltre, la vittima designata (o un passante, a scelta del l'AdG) noterà il tentativo se il tiro di dado è superiore al doppio della difficoltà data (o se il tiro è 00).

Muoversi silenziosamente, come Rimuovere trappole, viene sempre tirata dall'AdG. Il Ladro solitamente crede di muoversi in silenzio a prescindere dal risultato, ma coloro che sta cercando di evitare lo udranno se il tiro fallisce.

Scalare pareti permette al Ladro di arrampicarsi lungo superfici verticali con pochi e poco visibili appigli. Questa abilità dovrebbe normalmente essere tirata dal giocatore. Se il tiro fallisce, il Ladro cade a circa la metà della scalata. L'AdG potrebbe richiedere più tiri nel caso la distanza da scalare sia superiore a 30 m.

Nascondersi consente al Ladro di occultarsi in qualsiasi zona d'ombra grande abbastanza da contenerlo. Come in Muoversi silenziosamente, il Ladro è sempre convinto di avere successo, quindi è l'AdG a tirare. Un Ladro nascosto nell'ombra deve restare immobile affinché l'abilità funzioni.

Ascoltare viene solitamente usata per origliare a una porta o tentare di sentire suoni distanti in un sotterraneo. L'AdG decide quali suoni il personaggio può sentire; un tiro eseguito con successo significa solo che si *può* aver sentito un rumore. Questo tiro dovrebbe sempre essere fatto dall'AdG. Nota che il Ladro e il suo gruppo devono fare silenzio affinché il Ladro possa usare quest'abilità.

Infine, il Ladro può eseguire un **Attacco furtivo** quando si trova in corpo a corpo alle spalle di un avversario inconsapevole della sua presenza. L'AdG può richiedere un tiro di Muoversi silenziosamente o Nascondersi per determinarlo. L'Attacco furtivo è eseguito con un bonus d'attacco +4 e raddoppia i danni inflitti se ha successo. Un Ladro non può eseguire un Attacco furtivo sullo stesso avversario durante lo stesso combattimento.

L'Attacco furtivo può essere eseguito con ogni arma da mischia (ma non a distanza) o a mani nude (in questo caso vengono inflitti danni non letali; si veda la sezione **Incontri** per i dettagli). Inoltre, l'Attacco furtivo può essere eseguito col "piatto della lama"; i bonus e malus sono nulli, quindi l'attacco ha un bonus di +0 e infligge danno normalmente; il danno inflitto in questo modo è non letale.

Prezzo delle armi e dell'equipaggiamento

Denaro

Il valore pecuniario viene solitamente espresso in monete d'oro. Oltre alle monete d'oro, vi sono monete fatte di platino, argento, elettro (una lega di argento e oro) e rame. Vengono valutate come segue:

- 1 moneta di platino (mp) = 5 monete d'oro (mo)
- 1 moneta d'oro (mo) = 10 monete d'argento (ma)
- 1 moneta d'elettro (me) = 5 monete d'argento (ma)
- 1 moneta d'argento (ma) = 10 monete di rame (mr)

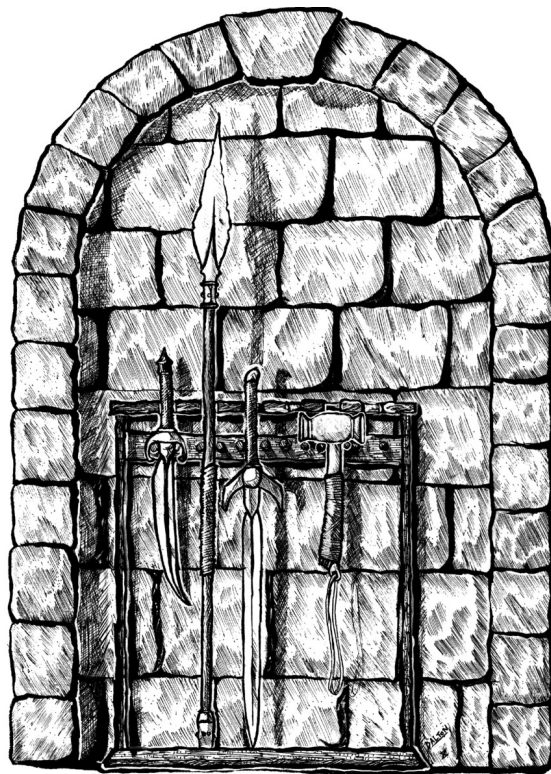
Ai fini del gioco, supponi che una moneta d'oro pesi 1/20° di chilo e che cinque monete d'oro occupino uno spazio pari a 3 cm³ (non letteralmente, ma funziona abbastanza bene se applicata a scrigni o contenitori).

I personaggi di primo livello iniziano il gioco con 3d6 x 10 mo (a meno che l'AdG non decida altrimenti).

Equipaggiamento

Questo elenco rappresenta l'equipaggiamento comune d'avventura a prezzi medi. Prezzi e disponibilità possono variare. I pesi sono espressi in chilogrammi. Gli oggetti con * pesano molto poco; venti di questi oggetti pesano un chilogrammo. Gli oggetti con ** non hanno praticamente peso e normalmente non dovrebbero essere contati.

Oggetto	Costo	Peso
Abiti comuni	4 mo	0,5
Acqua santa, fiala	10 mo	*
Attrezzi da scasso da Ladro	25 mo	0,5
Borse da sella, coppia	4 mo	3,5
Bottiglia di vetro o fiala	1 mo	*
Candele, 12	1 mo	*
Carta, foglio	1 mo	**
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
Custodia per mappe o pergamene	1 mo	0,25
Esca e acciarino	3 mo	0,5
Faretra per frecce o dardi	1 mo	0,5
Ferri di cavallo, ferratura	1 mo	5
Fischietto	1 mo	**
Gesso, piccola borsa di pezzi	2 mo	*
Inchiostro, boccetta	8 mo	0,25
Lanterna	5 mo	1
Lanterna, cieca	14 mo	1,5
Lanterna, schermata	8 mo	1
Libro degli incantesimi (128 pagine)	25 mo	0,5
Lucchetto (con due chiavi)	12 mo	0,5



Oggetto	Costo	Peso
Manette (senza lucchetto)	6 mo	2
Mantello	2 mo	0,5
Marsupio	1 mo	*
Morso e briglie	15 ma	1,5
Olio, fiasca	1 mo	0,5
Otre o borraccia	1 mo	1
Palo di legno, 3 m	1 mo	5
Penna	1 ma	**
Perni di ferro, 12	1 mo	0,5
Rampino	2 mo	2
Razioni essiccate, 7 giorni	10 mo	7
Sacca, grande	1 mo	*
Sacca, piccola	5 ma	*
Scala, 3 m	1 mo	10
Sella	10 mo	17,5
Sella da carico	5 mo	7,5
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	*

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 per arco corto	1 ma		*	1d6
Freccia d'argento†	2 mo		*	1d6
Arco lungo	60 mo	G	1,5	
Freccia per arco lungo	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				
Bastone / clava / randello	2 ma	M	0,5	1d4
Bastone ferrato	2 mo	G	2	1d6
Arma inastata	9 mo	G	7,5	1d10
Fionda	1 mo	P	*	
Proiettile	1 ma		*	1d4
Pietra	n/d		*	1d3
Lancia	5 mo	M	2,5	
Scagliata (a una mano)				1d6
Mischia (a una mano)				1d6
Mischia (a due mani)				1d8

* Questi oggetti pesano poco individualmente. Venti di questi oggetti pesano 1 chilo.

† Lama o punta in argento, efficaci contro i licanthropi.

Taglia delle armi

Umani ed elfi devono brandire le armi grandi (G) con entrambe le mani, ma possono utilizzare armi piccole (P) o medie (M) con una mano sola. I mezzuomini non possono utilizzare armi grandi (G) e devono brandire le armi medie (M) con entrambe le mani. I nani, grazie alla loro

possanza, possono utilizzare le armi medie (M) con una mano sola e alcune armi grandi (G) con entrambe le mani, tuttavia armi grandi di lunghezza superiore al metro e venti sono loro proibite (specificatamente, spadoni, armi ad asta e archi lunghi). Alcune armi devono essere utilizzate con entrambe le mani (come archi e balestre) ma il limite massimo di taglia permane.

L'AdG dovrebbe applicare limitazioni simili ai mostri armati; ad esempio, coboldi e goblin sono di taglia simile ai mezzuomini, e quindi dovrebbero avere le stesse restrizioni riguardo le armi.

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 da guerra	3	6	9
Olio o acqua benedetta	3	9	15
Pugnale	3	6	9

La gittata delle armi a distanza viene espressa in metri. All'esterno si moltiplicano le distanze indicate per 3. Se il bersaglio si trova entro la gittata corta, l'attaccante beneficia di un +1 al bonus d'attacco. Se il bersaglio si trova oltre la gittata media, ma entro quella lunga, l'attaccante subisce un malus di -2 all'attacco.

Armature 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

Animali da soma

Nota: Vedi pag. 60 per le statistiche degli animali descritti.

Articolo	Prezzo
Cavallo da guerra	200 mo
Cavallo da lavoro	120 mo
Cavallo da sella	75 mo
Pony *	40 mo
Pony da guerra *	80 mo

* Data la statura ridotta, nani e mezzuomini devono cavalcare dei pony anziché dei cavalli.

Descrizione dell'equipaggiamento

L' **acqua santa** viene descritta nella sezione **Incontri**.

Gli **attrezzi da scasso da Ladro** sono necessari per l'uso di alcune abilità da Ladro come Scassinare serrature e Rimuovere trappole. Queste abilità potrebbero non essere utilizzabili in mancanza degli strumenti appropriati, o essere utilizzabili con un malus a discrezione dell'AdG.

Un paio di **borse da sella** contengono al massimo 5 kg o 0,3 m³ di beni (divisi equamente tra le due sacche).

Una **candela** fa luce in un raggio di 1,5 m, e per altri 1,5 m con luce fioca. Una normale candela si consuma in circa 3 turni per ogni 3 cm di altezza.

Una **corda di canapa** ha diametro di 1,5 cm e sopporta un carico massimo di 700 kg. Il carico di lavoro sicuro per una corda è di solito un quarto del suo carico massimo. Uno o più nodi lungo la corda dimezzano il carico massimo. Questo non influenza il carico di lavoro sicuro, poiché i nodi vengono considerati nel quarto summenzionato.

Una **corda di seta** ha diametro di 1 cm e sopporta un carico massimo di 700 kg, sebbene pesi notevolmente meno rispetto a una corda di canapa. Le note riguardanti la resistenza della corda di canapa, descritte precedentemente, si applicano anche a questa corda.

Una **cote** viene utilizzata per affilare e fare manutenzione di armi da taglio come spade, pugnali e asce.

Una **custodia per mappe o pergamene** è un tubo di cuoio oleato utilizzato per trasportare mappe, pergamene, o altri oggetti cartacei. Il contenitore possiede un tappo resistente all'acqua (ma non stagno) e un passante per poter essere appeso a una cintura o una bandoliera. Una normale custodia può contenere fino a 10 fogli di carta o una singola pergamena contenente fino a sette incantesimi.

Esca e acciarino vengono solitamente acquistati assieme; la pietra focaia viene strofinata vigorosamente contro un pezzo d'acciaio ad alta densità di carbonio. Quando si esegue correttamente questa procedura, delle scintille roventi balzano dall'acciarino sull'esca, auspicabilmente accendendo il fuoco. L'esca migliore è un pezzo secco di fungo da esca precedentemente preparato, trasportato nella scatola dell'esca per tenerlo asciutto; stracci, corda di canapa o persino erba molto secca possono sostituirlo, qualora l'esca non sia disponibile. Il tempo richiesto per accendere un fuoco è determinato dall'AdG in base alle condizioni prevalenti; in condizioni ideali, accendere un fuoco con acciarino ed esca richiede circa un turno.

Una **faretra** è un astuccio atto a contenere frecce per archi o dardi per balestre. In entrambi i casi, la normale capacità è di 20 proiettili. La lunghezza della faretra deve corrispondere alla lunghezza delle munizioni per poter essere utilizzata; quindi, vi sono faretre per archi lunghi e corti e per balestre pesanti e leggere. Il prezzo è lo stesso per tutti i tipi.

Del **gesso** è utile per "tracciare una via" attraverso un sotterraneo o una rovina.

Una **lanterna** fornisce luce coprendo un raggio di 9 m; della luce fioca si estende per ulteriori 6 m. Una lanterna consuma una fiasca d'olio in 18+1d6 turni. Una **lanterna schermata** consente di nascondere o rivelare la luce a piacimento dell'utilizzatore; per il resto funziona come una normale lanterna. Una **lanterna cieca** proietta un cono di luce lungo 9 m e largo 9 m nel punto più largo, con della luce fioca che si estende per altri 6 m oltre quel punto. Questo tipo di lanterna è solitamente schermata.

Un **otre o borraccia** è un contenitore per acqua potabile o vino; anche se, solitamente, viene portata con sé l'acqua in un sotterraneo o nelle terre selvagge. Un otre contiene solitamente 1 litro di liquido, che è la minima quantità d'acqua necessaria giornalmente ad un personaggio. Se ci si avventura nel deserto o un'altra zona torrida e secca, un personaggio potrebbe necessitarne fino a dieci volte tanto. Si noti che il peso indicato di 1 kg vale per un otre pieno; un otre vuoto ha un peso trascurabile.

I **perni di ferro** tornano utili per bloccare delle porte chiuse (oppure bloccare delle porte aperte) e possono essere utilizzati come chiodi grezzi in determinate situazioni.

Le **razioni essiccate** possono consistere in pane secco, formaggio duro, frutta secca, noci, fagioli, carne essicata o qualsiasi altro cibo che non rischi di "andare a male" entro un periodo inferiore al mese (o maggiore). Le razioni essiccate vengono solitamente vendute in quantità sufficiente per sfamare una singola persona per una settimana e sono impacchettate in carta cerata o oleata per proteggerle.

Una **sacca grande** contiene fino a 20 kg o 1,2 m³ di beni.

Una **sacca piccola** contiene al massimo 10 kg o 0,6 m³ di beni.

Uno **specchio** è utile nei sotterranei per svariate ragioni; ad esempio, è l'unico modo per guardare una Medusa senza venire pietrificati. Gli specchi sono anche utili per guardare oltre gli angoli e possono essere utilizzati all'esterno per mandare segnali riflettendo la luce del sole.

Una **torcia** fornisce luce in un raggio di 9 m, con della luce fioca che si estende per ulteriori 6 m, e brucia per 1d4+4 turni. Ovviamente, una torcia torna utile anche per dar fuoco a materiali infiammabili (come ragnatele o olio).

Uno **zaino** contiene un massimo di 20 kg o 1 m³ di beni. Alcuni oggetti possono essere legati all'esterno e quindi conteranno ai fini del limite di peso ma non del limite di volume. Lo zaino di un mezzuomo contiene un massimo di 15 kg o 0,5 m³, ma il prezzo è lo stesso.

Veicoli

Le seguenti tabelle forniscono dettagli riguardo vari mezzi di trasporto via terra e via mare. L'Arbitro di Gioco è libero di creare ulteriori veicoli, in tal caso le tabelle possono essere usate come riferimento. Alcune delle statistiche fornite di seguito sono spiegate nel dettaglio successivamente.

Trasporto via terra

Veicolo	Lunghezza x larghezza*	Peso	Carico	Movimento	Durezza / PF	Costo (mo)
Carro	10 m x 2,5 m	900	1800 kg	6 m (4,5 m)	6 / 16	500
Carrozza	9 m x 2,5 m	450	900 kg	12 m (4,5 m)	6 / 12	1.500
Cocchio	4,5 m x 2 m	130	350 kg	18 m (3 m)	10 / 10	400

*Include i cavalli o i muli attaccati.

Trasporto via mare

Veicolo	Lunghezza x larghezza	Carico	Equipaggio	Movimento	km/giorno	Durezza / PF	Costo (mo)
Barca a remi	4,5 m x 1,8 m	1 t	1	9 m (3 m)	40	6 / 8	60
Barca a vela	12 m x 2,4 m	5 t	1	12 m (4,5 m)	60	7 / 20	2.000
Barca fluviale	15 m x 6 m	50 t	10	6 m (6 m)	50	8 / 30	3.500
Canoa	4,5 m x 1,2 m	½ t	1	12 m (1,5 m)	50	4 / 4	50
Caracca	18 m x 6 m	135 t	20	9 m (9m)	80	10 / 120	20.000
Caravella	16 m x 4,5 m	75 t	10	6 m (6 m)	70	8 / 75	10.000
Drakkar	33 m x 4,5 m	10 t	70	9 m (7,5 m)	70 / 40	9 / 110	25.000
Galea, Grande	36 m x 6 m	375 t	160	9 m (7,5 m)	70 / 40	10 / 120	30.000
Galea, Piccola	30 m x 4,5 m	210 t	90	6 m (6 m)	60 / 40	8 / 75	15.000
Zattera/Chiatta	3 m x 3 m	1 t	2	12 m (3 m)	30	6 / 12	100

Note riguardanti i veicoli

Il valore di **Equipaggio** riflette il numero minimo di marinai e/o rematori necessari per condurre il vascello. Gli ufficiali non rientrano in questo numero e ovviamente è sempre una buona idea assoldare ulteriori marinai e/o rematori per assicurarsi che eventuali feriti non rallentino il vascello.

Il **Carico** per i veicoli di terra è indicato in kg, mentre per i vascelli in tonnellate. Se il vascello viaggia giorno e notte, ogni passeggero necessita di uno spazio personale equivalente a una tonnellata di carico; inoltre, il vitto mensile di un uomo occupa 1/10 di tonnellata di spazio.

Il **Movimento** viene indicato separatamente in metri (da triplicare, in realtà: si veda la sezione **Tempo e distanza** in **Parte 4: L'Avventura**) così come in chilometri al giorno. La velocità di movimento di un vascello durante un incontro non è direttamente correlata alla sua velocità sulla lunga distanza, poiché l'equipaggio deve lavorare sodo affinché il vascello si muova agilmente in combattimento e questo impegno non può essere mantenuto giorno e notte.

Il valore tra parentesi rappresenta la manovrabilità; si veda **Manovrabilità** nella **Parte 5: Incontri** per i dettagli.

Si veda **Attaccare un veicolo**, sempre nella sezione **Incontri**, per i dettagli riguardo a **Durezza** e **PF**.

Un **cocchio** richiede un singolo cavallo, generalmente da guerra, per essere trainato. Sia i **carri** sia le **carrozze** richiedono invece almeno una coppia di cavalli da tiro.

Una **caracca** è una grande vascello adatto a solcare gli oceani provvisto di tre o quattro alberi.

Una **caravella** è un veliero altamente manovrabile provvisto di due o tre alberi. Sebbene apparentemente simili alla più grande caracca, le caravelle sono in grado di risalire i fiumi, compito per cui la caracca è meno adatta.

Il **drakkar**, comunemente utilizzato dai razziatori nordici, è molto simile alla grande galea. Tuttavia, se nazioni più civilizzate hanno vogatori e marinai specializzati, in un drakkar l'equipaggio è più eterogeneo; la maggior parte dei suoi membri sarà adatta per ognuno di questi compiti.

Le **galee** sono provviste sia di vele che di remi; il secondo movimento indicato per le galee è la velocità tramite l'utilizzo dei remi. Una galea piccola possiede 20 file di remi, ognuno di essi manovrato da due uomini (per un totale di 80 vogatori) mentre una galea grande possiede circa 35 file di remi (per un totale di 140 vogatori). Le galee possiedono generalmente una manovrabilità maggiore rispetto a velieri come caracca e caravella, e possono essere attrezzate con dei rostri.

Macchine d'assedio

Queste armi sono normalmente utilizzate per attaccare fortezze o, a volte, vascelli. Il loro costo potrebbe essere fino a due volte più alto in una regione remota. Una macchina d'assedio che scaglia proiettili (una balista, catapulta o trabucco) dev'essere manovrata da un artigliere competente per poter far fuoco; costui è il personaggio che compie i tiri per colpire per l'arma. I macchinari che scagliano proiettili hanno dei malus d'attacco, dettagliati in seguito.

Arma	Costo	Ritmo di fuoco	Malus d'attacco	Danno	Gittata corta (+1)	Gittata media (0)	Gittata lunga (-2)
Ariete	200 mo	1/3	+0	2d8	N/D	N/D	N/D
Balista	100 mo	1/4	-3	2d8	15 m	30 m	45 m
Catapulta (onagro)	300 mo	1/6	-6	2d12	30 m	60 m	90 m
Trabucco	400 mo	1/10	-8	3d10	N/D	90 m	120 m

Ariete: viene normalmente utilizzato sotto una copertura (una sorta di tettoia portatile). Necessita di otto o più individui per poter essere utilizzato.

Balista: questa è a tutti gli effetti una balestra molto grande in grado di scagliare dardi simili a lance o pietre di grandi dimensioni. Viene solitamente montata su un treppiede o un carro, ma può anche essere montata su un vascello. Quando scaglia dardi, la balista non può danneggiare pietra o mattoni. Una balista necessita di un gruppo di tre persone per poter essere utilizzata.

Catapulta: quest'arma scaglia pietre con una traiettoria abbastanza diretta. Una catapulta necessita di quattro individui per poter essere utilizzata.

Trabucco: questa imponente arma utilizza un contrappeso per scagliare pietre lungo una traiettoria alta e arcuata. Non può attaccare bersagli entro 60 m. Se indirizzata verso un bersaglio più in alto di 6 m rispetto all'arma, si ha un ulteriore malus d'attacco di -2. Un trabucco necessita di otto persone per poter essere utilizzato.



PARTE 3: INCANTESIMI

Il numero di incantesimi per ogni livello che un Chierico o un Mago possono lanciare al giorno è indicato nell'apposita tabella nella sezione **Personaggi**. Ogni giorno, solitamente al mattino, gli incantatori preparano gli incantesimi per ripristinare quelli usati. I Chierici fanno ciò attraverso la preghiera, mentre i Maghi devono studiare i propri libri degli incantesimi. Gli incantesimi preparati ma non usati permangono da un giorno all'altro; solo quelli effettivamente lanciati devono essere ripristinati. Un incantatore può sempre scegliere di dimenticare un incantesimo preparato (senza doverlo lanciare) così da poter preparare un incantesimo diverso dello stesso livello.

Gli incantatori devono avere almeno una mano libera ed essere in grado di parlare per poter lanciare incantesimi; quindi, legare e imbavagliare un incantatore è un metodo efficace per impedirglielo. In combattimento, lanciare un incantesimo richiede solitamente lo stesso tempo che effettuare un attacco. Se un incantatore viene attaccato (anche se non colpito) o deve effettuare un tiro salvezza (con successo o meno) nel numero di Iniziativa in cui sta lanciando l'incantesimo, questo viene interrotto e perso. Come eccezione specifica, due incantatori con la stessa Iniziativa che si lanciano incantesimi a vicenda riescono entrambi nel lancio; un incantatore può interromperne un altro con un incantesimo solo avendo un'Iniziativa migliore e ritardando il lancio ad *appena prima* quello dell'altro.

Alcuni incantesimi sono invertibili; tali incantesimi sono indicati con un asterisco dopo il nome.

Incantesimi dei Chierici

I Chierici ricevono i propri incantesimi tramite la fede e la preghiera. Ogni giorno, solitamente al mattino, un Chierico deve pregare per almeno tre turni per poter preparare gli incantesimi. Il Chierico può certo pregare anche per più tempo, così da rimanere nelle grazie della propria divinità.

Poiché ottiene gli incantesimi pregando, un Chierico può preparare ogni incantesimo di ogni livello che sia in grado di lanciare. Tuttavia, in alcuni casi, la divinità del Chierico potrebbe limitare la disponibilità di alcuni incantesimi; ad esempio, una divinità della guarigione potrebbe rifiutarsi di fornire degli incantesimi di guarigione invertiti.

Incantesimi dei Chierici di primo livello

1	Cura ferite leggere*
2	Individuazione del magico
3	Individuazione del male*
4	Luce*
5	Protezione dal male*
6	Purificare cibo e acqua
7	Resistenza al freddo
8	Scaccia paura*

Incantesimi dei Chierici di secondo livello

1	Affascinare animali
2	Benedizione*
3	Blocca persone
4	Martello spirituale
5	Parlare con gli animali
6	Resistenza al fuoco
7	Silenzio nel raggio di 5 m
8	Trova trappole

Incantesimi dei Chierici di terzo livello

1	Colpire
2	Crescita animale
3	Cura cecità
4	Cura malattie*
5	Localizza oggetto
6	Luce persistente*
7	Parlare coi morti
8	Rimuovi maledizione*

Incantesimi dei Chierici di quarto livello

1	Animare i morti
2	Bastoni in serpenti
3	Creare acqua
4	Cura ferite gravi*
5	Dispersione del magico
6	Neutralizza veleno*
7	Parlare con le piante
8	Protezione dal male nel raggio di 3 m*

Incantesimi dei Chierici di quinto livello

1	Comunione
2	Cerca*
3	Creare cibo
4	Dispersione del male
5	Muro di fuoco
6	Piaga degli insetti
7	Rianimare i morti*
8	Visione del vero

Incantesimi dei Chierici di sesto livello

1	Animare oggetti
2	Barriera di lame
3	Guarire*
4	Parlare coi mostri
5	Parola del ritorno
6	Rigenerazione
7	Ristorazione
8	Trova la via

Incantesimi dei Maghi

I Maghi lanciano incantesimi tramite l'utilizzo della sapienza e della volontà. Preparano gli incantesimi attraverso lo studio dei propri libri d'incantesimi; ogni Mago possiede un libro degli incantesimi contenente le formule magiche per ciascun incantesimo il Mago conosca. I libri degli incantesimi sono vergati in un idioma magico comprensibile solo al Mago che l'ha scritto o tramite l'uso dell'incantesimo **lettura del magico**. Tutti i Maghi iniziano il gioco conoscendo **lettura del magico**, il quale è talmente interiorizzato che può essere preparato senza libro degli incantesimi.

Un mago può preparare incantesimi solo dopo aver riposato (cioè dopo una buona notte di sonno) e per farlo ha bisogno di un turno ogni tre livelli d'incantesimo (arrotondando per eccesso). Gli incantesimi preparati ma non utilizzati il giorno precedente non vengono persi. Ad esempio, un Mago di 3° livello che prepara tutti e tre i propri incantesimi disponibili (due di 1° livello e uno di 2° livello) sta preparando un totale di 4 livelli di incantesimi e quindi necessita di 2 turni (4 diviso 3 e arrotondato per eccesso).

Le regole per l'acquisizione di nuovi incantesimi si trovano nella sezione Arbitro di Gioco a pagina 157.

Incantesimi dei Maghi di primo livello

1	Affascinare persone
2	Blocca porta
3	Bocca magica
4	Dardo incantato
5	Disco levitante
6	Individuazione del magico
7	Lettura dei linguaggi
8	Luce*
9	Protezione dal male*
10	Scudo
11	Sonno
12	Ventriloquio

Incantesimi dei Maghi di secondo livello

1	Chiavistello magico
2	Creazione spettrale
3	ESP
4	Immagine speculare
5	Individuazione dell'invisibile
6	Individuazione del male*
7	Invisibilità
8	Levitazione
9	Localizza oggetto
10	Luce persistente*
11	Ragnatela
12	Scassinare

Incantesimi dei Maghi di terzo livello

1	Blocca persone
2	Chiaroveggenza
3	Dispersione del magico
4	Fulmine magico
5	Invisibilità nel raggio di 3 m
6	Palla di fuoco
7	Protezione dai proiettili normali
8	Protezione dal male nel raggio 3 di m*
9	Respirare sott'acqua
10	Scurovisione
11	Velocità*
12	Volo

Incantesimi dei Maghi di quarto livello

1	Affascinare mostri
2	Autometamorfosi
3	Confusione
4	Crescita vegetale*
5	Metamorfosi
6	Metamorfosi di massa
7	Muro di fuoco
8	Occhio dello stregone
9	Porta dimensionale
10	Rimuovi maledizione*
11	Tempesta di ghiaccio
12	Terreno illusorio

Incantesimi dei Maghi di quinto livello

1	Animare i morti
2	Blocca mostri
3	Evoca elementale
4	Giara magica
5	Muro di pietra
6	Nube assassina
7	Passapareti
8	Regressione mentale
9	Telecinesi
10	Teletrasporto

Incantesimi dei Maghi di sesto livello

1	Abbassare il livello delle acque
2	Carne in pietra*
3	Costrizione*
4	Disintegrazione
5	Immagine proiettata
6	Incantesimo della morte
7	Muro di ferro
8	Reincarnazione
9	Scudo antimagia
10	Segugio invisibile

Tutti gli incantesimi, in ordine alfabetico

Abbassare il livello delle acque

Mago 6 Portata: 110 m
 Durata: 1 turno/livello

L'incantesimo riduce la profondità dell'acqua o di un liquido simile fino a un massimo di 0,50 m per livello dell'incantatore (fino a una profondità minima di 2 cm). Viene abbassata l'acqua in un quadrato di lato 3 m per livello dell'incantatore. In corpi d'acqua estremamente ampi e profondi, come in aperto oceano, l'incantesimo crea un mulinello che trascina verso il fondo vascelli e mezzi simili, mettendoli in pericolo e impedendo loro di allontanarsi col normale movimento per tutta la durata dell'incantesimo. Quando lanciato contro degli elementali dell'acqua o altre creature d'acqua, questo incantesimo ha lo stesso effetto di **lentezza** (l'inverso di **velocità**); è concesso un tiro salvezza contro Incantesimi per negarne l'effetto. L'incantesimo non ha effetto su altre creature.

Affascinare animali

Chierico 2 Portata: 18 m
 Durata: livello+1d4 round

Questo incantesimo permette all'incantatore di affascinare uno o più animali, in maniera simile all'incantesimo **affascinare persone**, per un massimo di 1 dado vita per livello dell'incantatore. L'incantatore può decidere quali animali all'interno di un gruppo l'incantesimo influenzi per primi; i dadi vita in eccesso dell'effetto verranno ignorati. Non è permesso alcun tiro salvezza, sia per animali normali che giganti, ma per creature dalla natura più fantastica (a discrezione dell'AdG) è permesso un tiro salvezza contro Incantesimi per resistere. Al termine della durata, gli animali riprenderanno le normali attività immediatamente.

Affascinare mostri

Mago 4 Portata: 9 m
 Durata: speciale

Questo incantesimo funziona proprio come **affascinare persone**, eccetto che l'effetto non è limitato dal tipo o dalla taglia della creatura influenzata. I mostri non morti non sono influenzati. Questo incantesimo può influenzare 3d6 dadi vita di creature con 3 o meno dadi vita, o una singola creatura con più di 3 dadi vita. I tiri salvezza vengono eseguiti come per l'incantesimo **affascinare persone**.

Affascinare persone

Mago 1 Portata: 9 m
 Durata: speciale

L'incantesimo fa sì che una creatura umanoide con 4 o meno dadi vita consideri l'incantatore come un amico fidato e un alleato. Umani e semiumani sono influenzati a prescindere dal livello. Un tiro salvezza contro Incantesimi

consente di evitarne l'effetto. Se il bersaglio è minacciato o attaccato dall'incantatore o dai suoi alleati, ha un bonus +5 al tiro salvezza. L'incantesimo non permette di controllare l'individuo affascinato come un automa; piuttosto, il bersaglio percepisce le parole e le azioni dell'incantatore nel modo più favorevole. L'incantatore può tentare di dare ordini al bersaglio, ma questi non farà nulla che non farebbe normalmente; inoltre potrebbe ricevere un altro tiro salvezza per liberarsi dall'incantesimo (a discrezione dell'AdG). L'incantatore dev'essere in grado di parlare il linguaggio della creatura per comunicare un comando oppure di gesticolare efficacemente; ovviamente se l'incantatore viene attaccato, la creatura affascinata interviene per proteggere il proprio "amico" (anche se ciò significa attaccare i nemici dell'incantatore o condurlo in un luogo "sicuro"). Il bersaglio può compiere un ulteriore tiro salvezza ogni giorno se ha Intelligenza 13 o più, ogni settimana con Intelligenza 9-12, ogni mese con 8 o meno.

Animare i morti

Chierico 4, Mago 5 Portata: tocco
 Durata: speciale

Questo incantesimo trasforma le ossa o il corpo dei cadaveri in scheletri o zombie non morti che eseguono gli ordini pronunciati dall'incantatore. Rimangono animati fino a che non vengono distrutti. L'incantatore può animare un numero di dadi vita di non morti pari al doppio del proprio livello, e non di più. Gli scheletri animati hanno un numero di dadi vita pari a quelli che la creatura aveva in vita; per scheletri di umani o semiumani, ciò significa un dado vita, indipendentemente dal livello del personaggio del morto. Gli zombie hanno un dado vita in più rispetto a quelli che la creatura aveva in vita. Uno scheletro animato può essere creato solo da uno scheletro quasi intatto; uno zombie può essere creato solo da un cadavere quasi intatto. L'incantatore deve toccare i resti per poterli animare. Nessun personaggio è normalmente in grado di controllare un numero di dadi vita di non morti superiore a 4 volte il proprio livello, indipendentemente da quante volte questo incantesimo venga lanciato.

Animare oggetti

Chierico 6 Portata: 30 m + 3 m/livello
 Durata: 1 round/livello

L'incantesimo infonde una parvenza di vita e movimento negli oggetti inanimati. Gli oggetti animati possono quindi attaccare chiunque o qualsiasi cosa l'incantatore desideri. L'incantesimo non può animare oggetti trasportati o indossati da una creatura. Un oggetto animato può essere di qualsiasi materiale non magico. L'incantatore può animare un oggetto per livello, fino a 10 kg (quindi 120 kg al 12° livello, 130 kg al 13° e così via).

L'AdG deve determinare l'efficacia degli oggetti animati in combattimento. In genere, gli oggetti animati attaccano con lo stesso bonus d'attacco dell'incantatore. Oggetti piccoli o leggeri infliggono non più di 1d4 danni per colpo, mentre oggetti più grandi e/o pesanti infliggono 1d6 o 1d8 danni (a discrezione dell'AdG). Come caso particolare, le armi animate infliggono danni pari al loro normale attacco, ma solo fino a massimo 1d8. Gli oggetti animati si muovono a velocità 3 m per round e in genere devono muoversi a contatto col terreno (camminando, saltellando, scivolando o rimbalzando, a discrezione dell'AdG).

Autometamorfosi Portata: personale
Mago 4 Durata: 1 ora/livello

L'incantesimo consente all'incantatore di mutare la propria forma in quella di un'altra creatura vivente. La forma assunta non può avere più dadi vita dell'incantatore. Questi non può assumere forma gassosa o incorporea. Se ucciso, l'incantatore torna alla propria forma originaria.

L'incantatore ottiene abilità fisiche e statistiche della forma assunta, ma mantiene le proprie capacità mentali. Ottiene inoltre tutti gli attacchi fisici della forma assunta, ma nessuna abilità speciale, soprannaturale o magica. Il soffio del drago, ad esempio, è un'abilità speciale, quindi, se un incantatore assume forma di drago, attacca con artigli, morso o spazzata della coda, ma non con il soffio di drago.

Barriera di lame Portata: 27 m
Chierico 6 Durata: 1 round/livello

Questo incantesimo crea un muro di lame danzanti lungo fino a 6 m per livello dell'incantatore oppure una barriera circolare con raggio fino a 1,50 m ogni due livelli. Entrambe le forme si elevano fino a 6 m di altezza (per quanto permesso dallo spazio disponibile). Ogni creatura che oltrepassa la barriera subisce 1d6 danni per livello dell'incantatore (fino a massimo 15d6), con un tiro salvezza contro Raggio della morte per dimezzare il danno.

Se l'incantatore evoca la barriera in modo che appaia dove si trovano delle creature, ogni creatura subisce danni come se avesse attraversato la barriera. Ognuna di queste creature può evitare la barriera (finendo a uno dei due lati a sua scelta) e quindi non subire danni compiendo con successo un tiro salvezza contro Raggio della morte.

Una barriera di lame fornisce copertura (bonus +4 alla Classe Armatura) dagli attacchi che la attraversano.

Bastoni in serpenti Portata: 36 m
Chierico 4 Durata: 6 turni

Questo incantesimo trasforma dei normali bastoni di legno in 1d4 dadi vita di serpenti normali (non giganti) ogni quattro livelli dell'incantatore. (Si veda la sezione **Mostri**

per i dettagli sui tipi di serpenti). I serpenti obbediscono ai comandi dell'incantatore. Se uccisi, dispersi o terminato l'incantesimo, i serpenti tornano alla loro forma originaria di bastoni. "Bastoni" magici come ad esempio quelli incantati non possono essere influenzati dall'incantesimo.

Benedizione* Portata: 15 m di raggio
Chierico 2 Durata: 1 minuto/livello

Questo incantesimo fornisce all'incantatore e ai suoi alleati (entro 15 m) un bonus di +1 ai tiri per colpire, ai tiri per il Morale (per i mostri o i PNG alleati all'incantatore) e ai tiri salvezza contro la **paura** indotta magicamente.

L'inverso di **benedizione** è chiamato **anatema**. Infonde nei nemici dell'incantatore (in un raggio di 15 m) dubbio e paura, infliggendo ad ogni creatura influenzata un malus di -1 ai tiri per colpire, i tiri per il Morale, e i tiri salvezza contro la **Paura** indotta magicamente.

Blocca mostri Portata: 54 m
Mago 5 Durata: 2d8 turni

Questo incantesimo funziona come **blocca persone**, tranne che influenza qualsiasi creatura vivente fallisca il tiro salvezza contro Incantesimi.

Blocca persone Portata: 54 m
Chierico 2, Mago 3 Durata: 2d8 turni

Questo incantesimo paralizza qualsiasi creatura vivente (eccetto i non morti) umana, semiumana o umanoide. Creature più grandi di un orco non sono influenzate da questo incantesimo. I bersagli dell'incantesimo sono consapevoli e respirano normalmente, ma non possono compiere alcuna azione, compreso parlare. Un tiro salvezza contro Incantesimi effettuato con successo nega l'effetto. L'incantesimo può essere lanciato contro un singolo individuo, il quale subisce un malus di -2 al tiro salvezza, o contro un gruppo, influenzando 1d4 individui.

Una creatura alata che viene paralizzata non è in grado di sbattere le ali e precipita (se stava volando nel momento dell'incantesimo). Un nuotatore paralizzato non è in grado di nuotare e potrebbe annegare.

Blocca porta Portata: 30 m + 3 m/livello
Mago 1 Durata: 1 round/livello

L'incantesimo sigilla magicamente una porta, cancello, finestra o grata di legno, metallo o pietra. La magia influenza la porta come se fosse chiusa saldamente e serrata normalmente. L'incantesimo **scassinare** o **dispersione del magico** lanciato con successo può contrastare un blocco porta.

Bocca magica

Mago 1

Portata: 9 m

Durata: speciale

Questo incantesimo crea su un bersaglio non vivente una bocca incantata che appare improvvisamente e comunica il suo messaggio la prima volta che un determinato evento si verifica. Il messaggio, il quale 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 10 minuti a qualsiasi volume, dal sussurro all'urlo. La voce somiglia a quella dell'incantatore, ma non è identica. La bocca non può utilizzare parole di comando o attivare effetti magici. Si muove comunque conformemente alle parole pronunciate; se viene creata su una statua, la bocca della statua si muove come se stesse parlando. Naturalmente, una bocca magica può essere creata su un albero, una roccia o ogni altro 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 desidera, sebbene possano essere utilizzati solo inneschi visivi o sonori. Tali inneschi reagiscono a quelle che sono le condizioni specificate. Camuffamenti o illusioni 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 gli inneschi sonori. Gli inneschi sonori possono essere collegati a tipi di rumori generici o a rumori o parole specifici. Determinate azioni possono essere usate come inneschi se sono visibili o udibili. Una bocca magica non può distinguere livello, dati vita o classe ad eccezione del vestiario indossato.

La massima portata di un innesco è di 3 m per livello dell'incantatore, quindi un incantatore di 6° livello può ordinare a una bocca magica di attivarsi a delle condizioni verificatesi fino a 18 m di distanza da essa. Indipendentemente dalla portata, una bocca magica può attivarsi solamente in risposta a condizioni visibili o udibili e ad azioni in linea visiva diretta o a distanza d'orecchio.

Carne in pietra*

Mago 6

Portata: 9 m/livello

Durata: permanente

Questo incantesimo trasforma un bersaglio, con tutto l'equipaggiamento trasportato, in una statua inerte e inconsapevole. È consentito un tiro salvezza contro Pietrificazione per resistere all'effetto. Se la statua creata dall'incantesimo viene distrutta o danneggiata, il bersaglio (se ripristinato al suo stato originario) subisce danni o deformazioni equivalenti. Solo le creature fatte di carne vengono influenzate da quest'incantesimo.

L'inverso di quest'incantesimo, **pietra in carne**, agisce come un contro incantesimo per **carne in pietra**, facendo tornare la creatura com'era quando è stata pietrificata.

Non ha invece effetto se lanciato su pietra che non sia il risultato di **carne in pietra** o simili effetti di pietrificazione (come ad esempio lo sguardo di una medusa).

Cerca*

Chierico 5

Portata: 1,50 m/livello

Durata: speciale

Cerca pone un comando magico su una creatura perché svolga un determinato compito o per impedirle di compiere determinate azioni o attività, a seconda del volere dell'incantatore. La creatura bersaglio deve essere in grado di comprendere l'incantatore affinché questo incantesimo abbia effetto. Sebbene una cerca non possa costringere una creatura a togliersi la vita o compiere atti che conducano a una morte certa, può indurre al compimento di ogni altra azione.

Un tiro salvezza contro Incantesimi permette a un bersaglio non consenziente di contrastare una cerca appena viene lanciato l'incantesimo. Comunque, il bersaglio potrebbe scegliere di accettare la cerca, tipicamente come parte di un accordo con l'incantatore per svolgere alcuni servizi.

La creatura influenzata deve seguire le indicazioni fornitegli finché la cerca non viene completata, indipendentemente da quanto tempo richieda.

Se le istruzioni comprendono un compito ampio che il bersaglio non può portare a termine con le proprie azioni, l'incantesimo rimane attivo per un massimo di un giorno per livello dell'incantatore. Un bersaglio intelligente può sovvertire alcune delle istruzioni.

Se al soggetto viene impedito di obbedire alla cerca per 24 ore, questi subisce 3d6 danni ogni giorno.

Una cerca (e tutti i relativi effetti) può essere interrotta da un incantesimo di **rimuovere maledizione** lanciato da un incantatore di almeno due livelli superiore all'incantatore che ha lanciato la cerca o da un desiderio o dalla versione invertita di questo incantesimo. **Dispersione del magico** non influenza un incantesimo di **cerca**.

Chiaroveggenza

Mago 3

Portata: 18 m

Durata: 12 turni

L'incantesimo consente all'incantatore di vedere un'altra zona attraverso gli occhi di una creatura vivente che la occupa. L'incantatore deve specificare una direzione e una distanza approssimativa, fino a massimo 18 m. Se nella zona non è presente una creatura adeguata, l'incantesimo fallisce. Non è permesso nessun tiro salvezza e la creatura è ignara di essere usata. L'incantatore può scegliere un altro bersaglio dopo che sia passato almeno un turno, rendendo possibile osservare diversi luoghi. Se la creatura bersaglio si muove fuori dalla portata dell'incantesimo, il contatto è perso, sebbene in questo caso l'incantatore possa scegliere immediatamente un'altra creatura.

Chiavistello magico Portata: 6 m
Mago 2 Durata: permanente

L'incantesimo **chiavistello magico** lanciato su una porta, scrigno o portale lo sigilla magicamente. L'incantatore è libero di oltrepassare il proprio chiavistello magico senza che questo ne risenta, così come qualsiasi Mago che sia di 3 o più livelli superiore rispetto all'incantatore che ha lanciato l'incantesimo; altrimenti, una porta o un oggetto sigillati con quest'incantesimo possono essere aperti solo con gli incantesimi **dispersione del magico** o **scassinare**.

Colpire Portata: tocco
Chierico 3 Durata: 1 round/livello

L'incantesimo infonde in un'arma l'abilità di infliggere 1d6 danni aggiuntivi. Questi vengono applicati ad ogni attacco sferrato con successo per l'intera durata dell'incantesimo. Non fornisce alcun bonus d'attacco, ma, se lanciato su di un'arma normale, l'incantesimo permette di colpire anche i mostri vulnerabili solo alle armi magiche; tuttavia, solo gli 1d6 danni aggiuntivi vengono inflitti.

Comunione Portata: personale
Chierico 5 Durata: 1 round/livello

Questo incantesimo mette in contatto l'incantatore con la propria divinità patrona o un suo servitore extra-planare che risponde a una singola domanda "sì o no" per livello dell'incantatore. Il rituale per lanciare questo incantesimo richiede 1 turno per essere completato. L'entità contattata potrebbe essere o meno onnisciente e, inoltre, malgrado l'entità sia tecnicamente alleata dell'incantatore, potrebbe non rispondere chiaramente o in modo completo alle domande. Questi dettagli sono a discrezione dell'AdG.

Confusione Portata: 110 m
Mago 4 Durata: 2 round +1/livello

Questo incantesimo confonde fino a 3d6 creature in una zona di 9 m di raggio attorno all'incantatore, rendendole incapaci di determinare indipendentemente cosa fare. Un tiro salvezza contro Incantesimi è permesso per contrastarne l'effetto. Si tiri sulla tabella seguente durante il turno di Iniziativa di ogni creatura per determinare cosa il soggetto faccia.

d20	Comportamento
1-2	Attacca l'incantatore con un'arma da mischia o a distanza (o si avvicina all'incantatore se non è possibile attaccare).
3-4	Agisce normalmente.
5-10	Non fa nulla se non blaterare incoerentemente.
11-14	Fugge dall'incantatore alla massima velocità possibile.
15-20	Attacca la creatura più vicina.

Un personaggio confuso che non può portare a termine l'azione determinata non fa altro che blaterare incoerentemente. Gli attaccanti non godono di nessun vantaggio particolare nell'attaccare una creatura confusa. Qualsiasi creatura confusa venga attaccata contrattacca automaticamente al turno successivo, ammesso che sia ancora confusa quando giunge tale turno.

Costrizione* Portata: 1,50 m per livello
Mago 6 Durata: speciale

Costrizione pone un comando magico su una creatura perché svolga un determinato compito o per impedirle di compiere certe azioni o attività, a seconda del volere dell'incantatore. La creatura bersaglio deve essere in grado di comprendere l'incantatore affinché questo incantesimo abbia effetto. Sebbene una costrizione non possa costringere una creatura a togliersi la vita o compiere atti che conducano a morte certa, può indurre al compimento di ogni altra azione.

Un tiro salvezza contro Incantesimi permette a un bersaglio non consenziente di contrastare una costrizione appena viene lanciato l'incantesimo. Comunque, un bersaglio può scegliere di accettare la costrizione, di solito come parte di un accordo con l'incantatore per svolgere alcuni servizi.

La creatura influenzata deve seguire le indicazioni fornitegli finché la cerca non viene completata, indipendentemente da quanto tempo richieda.

Se le istruzioni comprendono un compito ampio che il bersaglio non può portare a termine con le proprie azioni, l'incantesimo rimane attivo per un massimo di un giorno per livello dell'incantatore. Un bersaglio intelligente può sovvertire alcune delle istruzioni, a discrezione dell'AdG.

Per ogni 24 ore che il soggetto decide di non obbedire alla costrizione (o se gli viene impedito di farlo), subisce un malus di -2 a ogni punteggio di abilità, fino a massimo -8. Nessun punteggio può essere ridotto a meno di 3 da questo effetto. I malus ai punteggi di abilità svaniscono 24 ore dopo che il soggetto torna a obbedire alla costrizione.

Una costrizione (e i relativi effetti) può essere interrotta dall'incantesimo **rimuovi maledizione**, da un **desiderio** o dall'inverso di questo incantesimo. **Dispersione del magico** non influenza un incantesimo di costrizione.

Creare acqua Portata: 3 m
Chierico 4 Durata: permanente

Questo incantesimo crea 5 litri d'acqua per livello dell'incantatore. Si noti che uno o più recipienti per contenere l'acqua devono essere disponibili al momento del lancio. L'acqua creata così è simile a limpida acqua piovana. Nota: l'acqua pesa circa 1 kg per litro e 1 metro cubo d'acqua equivale a 1000 litri.

Creare cibo

Chierico 5

Portata: 3 m

Durata: permanente

Il cibo creato da quest'incantesimo consiste in semplici porzioni a scelta dell'incantatore, molto nutrienti, ma insipide. Fino a 3 uomini o un cavallo per livello dell'incantatore possono essere sfamati ogni giorno con quest'incantesimo. Il cibo così creato va a male e diviene immangiabile entro 24 ore, sebbene possa essere mantenuto fresco per altre 24 ore con un incantesimo **purificare acqua e cibo** lanciato su di esso.

Creazione spettrale

Mago 2

Portata: 54 m

Durata: concentrazione

Questo incantesimo crea l'illusione visiva di un oggetto, creatura (o piccolo gruppo di creature) o altro effetto, come visualizzato dall'incantatore e di dimensioni massime pari a un cubo di 6 m di lato. L'illusione non crea suoni, odori, consistenza o temperatura. L'incantatore può animare l'immagine entro i limiti dell'area di effetto. L'immagine permane finché l'incantatore mantiene la concentrazione su di essa.

Se utilizzato per creare l'illusione di una più creature, queste avranno Classe Armatura 11 e svaniranno se colpite in combattimento. Il danno inflitto da mostri, incantesimi etc, simulati tramite quest'incantesimo non è reale; coloro "uccisi" o comunque resi inermi si sveglieranno illesi (quantomeno da quest'incantesimo) dopo 2d8 round. Il danno illusorio inflitto è equivalente al normale danno di qualsiasi forma d'attacco simulata.

Il tentativo di animare un numero di creature maggiore del livello dell'incantatore garantisce alle creature con Intelligenza media o superiore un tiro salvezza immediato contro Incantesimi per riconoscere le creature come illusioni; chi effettua con successo il tiro salvezza non è influenzato da alcuna azione delle illusioni da lì in poi. Un tiro salvezza simile può essere concesso dall'AdG ogni volta che ritiene probabile che l'illusione sia visibile, specialmente se il giocatore descrive un'illusione che sembra improbabile o comunque ideata male.

Crescita animale

Chierico 3

Portata: 18 m + 3 m/livello

Durata: 1 turno/livello

Questo incantesimo aumenta le dimensioni di un animale fino al doppio della sua taglia e a otto volte il suo peso normale. La creatura influenzata infligge danni doppi con tutti i suoi attacchi fisici e la sua Classe Armatura naturale aumenta di 2. Viene raddoppiata anche la capacità di carico. Gli animali ostili possono effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi per resistere a quest'incantesimo; normalmente gli animali addomesticati non tenteranno di resistervi, sebbene possano divenire confusi e impauriti (a discrezione dell'AdG).

Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato dall'animale è similmente ingrandito dall'incantesimo, sebbene questo cambiamento non influenzi le proprietà magiche di tale equipaggiamento. Qualsiasi oggetto ingrandito che si separi dalla creatura ritorna istantaneamente alla sua grandezza originaria.

Questo incantesimo non consente di comandare o influenzare in alcun modo la creatura ingrandita.

Crescita vegetale*

Mago 4

Portata: 36 m

Durata: permanente

Questo incantesimo rende la normale vegetazione (erbe, rovi, cespugli, cardi, liane, alberi, viticci etc.) all'interno della portata folta e incolta. Le dimensioni della crescita sono determinate dall'incantatore ma non possono superare i 100 m² (un'area di 10x10 m o equivalente) per ogni 5 livelli dell'incantatore. Le piante si intrecciano sino a formare un piccolo bosco o una giungla dove le creature sono costrette ad aprirsi a forza una via. Tutto il movimento all'interno della zona affetta viene ridotto a non più di 1,5 m per round per le creature di taglia inferiore a quella gigante; le creature di taglia gigante hanno il movimento dimezzato rispetto a quello normale. La zona deve presentare cespugli e/o alberi affinché questo incantesimo abbia effetto.

La forma invertita dell'incantesimo, **decrescita vegetale**, può essere utilizzata per rendere transitabili delle aree incolte. L'area d'effetto è identica alla versione normale.

Crescita vegetale e la sua versione invertita sono permanenti finché non vengono contrastate, o dalla forma opposta o da **dispersione del magico**. Questo incantesimo non ha effetto su creature animate di origine vegetale di qualsiasi sorta.

Cura cecità

Chierico 3

Portata: tocco

Durata: istantanea

Con questo incantesimo l'incantatore può curare una creatura che soffre di cecità (che sia causata da una ferita o dalla magia, inclusi gli incantesimi di **luce** e **luce persistente**). La cecità provocata da una maledizione non può essere curata da questo incantesimo.

Cura ferite gravi*

Chierico 4

Portata: tocco

Durata: istantanea

Questo incantesimo funziona esattamente come **cura ferite leggere**, tranne che guarisce 2d6 danni, più 1 danno per livello dell'incantatore. L'inverso, **causa ferite gravi**, funziona esattamente come **causa ferite leggere**, tranne che infligge 2d6 + livello dell'incantatore danni.

Cura ferite leggere*

Chierico 1

Portata: tocco

Durata: istantanea

Con questo incantesimo l'incantatore cura 1d6+1 punti ferita tramite l'imposizione delle mani sulla creatura ferita.

L'inverso di quest'incantesimo, **causa ferite leggere**, provoca 1d6+1 danni alla creatura colpita. In questo caso è necessario un tiro per colpire eseguito con successo.

I non morti vengono influenzati da questo incantesimo e il suo inverso in maniera opposta; vengono feriti da **cura ferite leggere** e guariti da **causa ferite leggere**.

Cura malattie*

Chierico 3

Portata: tocco

Durata: istantanea

Cura malattie guarisce un soggetto da tutte le malattie di cui soffre. L'incantesimo elimina inoltre i parassiti che lo infestano. Alcune malattie speciali non possono essere guarite da questo incantesimo o possono essere guarite solamente da un incantatore di un certo livello o superiore.

Nota: l'incantesimo non previene una nuova infezione a seguito di una nuova esposizione alla stessa malattia.

Dardo incantato

Mago 1

Portata: 30 m + 3 m/livello

Durata: istantanea

Questo incantesimo fa sì che un dardo di energia magica scaturisca dalla punta del dito dell'incantatore andando a colpire il bersaglio, il quale deve essere almeno parzialmente visibile all'incantatore, infliggendo 1d6+1 danni. Il dardo colpisce infallibilmente. Parti specifiche di una creatura non possono essere bersagliate. Gli oggetti inanimati non vengono danneggiati da quest'incantesimo.

Per ogni tre livelli dell'incantatore oltre al 1°, un ulteriore dardo viene scagliato – due al 4° livello, tre al 7°, quattro al 10°, fino a massimo cinque dardi al 13° livello e superiori. Se l'incantatore scaglia più dardi, può bersagliare una singola creatura o diverse creature. Un singolo dardo può colpire un'unica creatura. I bersagli devono essere determinati prima che i danni vengano tirati.

Disco levitante

Mago 1

Portata: 0

Durata: 5 turni + 1/livello

Questo incantesimo crea un disco di forza invisibile, leggermente concavo, per trasportare carichi. Ha circa le dimensioni di uno scudo, con diametro di 1 m e profondità di 2,5 cm nel centro. Può sostenere un peso massimo di 250 kg. (Si noti che l'acqua pesa circa 1 kg per litro). Il disco deve essere caricato in modo da sostenere correttamente tutti gli oggetti disposti su di esso, o questi (ovviamente) cadranno. Ad esempio un disco potrebbe sostenere 250 litri d'acqua, ma questa deve essere contenuta in un barile o un altro recipiente che possa

essere collocato sopra al disco. Similmente, una pila di monete tenderà a scivolare, e alcune potrebbero cadere ad ogni passo dell'incantatore; tuttavia 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 m 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 certa posizione se necessario, ma svanirà se in qualche maniera distante più di 3 m dall'incantatore. Quando il periodo di durata dell'incantesimo termina, il disco svanirà lasciando cadere al suolo qualsiasi cosa stesse trasportando.

Disintegrazione

Mago 6

Portata: 18 m

Durata: istantanea

Questo incantesimo genera un sottile raggio di luce verde che parte dal dito dell'incantatore. Qualsiasi singola creatura o oggetto (fino a un cubo di 3 m di lato di materiale) viene completamente disintegrato, lasciando soltanto una traccia di polvere sottile. L'equipaggiamento della creatura disintegrata non è affetto dall'incantesimo.

Una creatura che effettua con successo un tiro salvezza contro Incantesimi non viene influenzata. Il raggio può influenzare una singola creatura per lancio; se il bersaglio salva con successo, l'incantesimo è sprecato.

Dispersione del magico

Chierico 4, Mago 3

Portata: 36 m

Durata: istantanea

L'incantatore può usare dispersione del magico per terminare gli incantesimi che sono stati lanciati su una creatura o un oggetto, o dissipare incantesimi persistenti (o perlomeno i loro effetti) entro una zona delle dimensioni di un cubo di lato 6 m. L'incantatore sceglie se disperdere la magia su una creatura o oggetto, o influenzare un'area.

Se dispersione del magico bersaglia una creatura, tutti gli effetti magici (compresi quelli di eventuali pozioni) possono essere annullati. Se lanciato su un'area, tutti gli effetti al suo interno possono essere cancellati. Tutti gli incantesimi o gli effetti con un livello di incantatore uguale o inferiore al livello di chi ha lanciato dispersione del magico vengono automaticamente dissipati. Quelli lanciati da incantatori di livello superiore potrebbero invece permanere; c'è una probabilità del 5% che dispersione del magico fallisca per ogni livello dell'incantesimo in eccesso rispetto al livello dell'incantatore. Per esempio, un incantatore di 10° livello che tenta di disperdere un effetto magico generato da un incantatore di 14° livello ha il 20% di possibilità di fallire.

Alcuni incantesimi non sono influenzati da dispersione del magico; questi includono qualsiasi maledizione, comprese quelle generate da **imporre maledizione** (l'inverso di **rimuovere maledizione**) e da oggetti maledetti.

Dispersione del male Portata: tocco
Chierico 5 Durata: 1 round/livello

Questo potente incantesimo assiste l'incantatore nell'affrontare creature provenienti dai piani inferiori, da qui in poi definite come "creature malvage".

In primo luogo, l'incantatore ottiene un bonus di +4 sulla Classe Armatura contro gli attacchi di queste creature.

In secondo luogo, l'incantatore può decidere di respingere una creatura malvagia nel suo piano d'origine tramite il tocco (richiede un tiro per colpire effettuato con successo). La creatura può negarne gli effetti con un tiro salvezza contro Incantesimi effettuato con successo. Questo uso consuma l'incantesimo terminandolo, anche se il tiro salvezza ha successo.

Infine, col semplice tocco l'incantatore può automaticamente disperdere un qualsiasi singolo incantesimo lanciato da una creatura malvagia. Eccezione: gli incantesimi che non possono essere dispersi con **dispersione del magico** non possono essere annullati da dispersione del male. Non vengono applicati tiri salvezza a questo effetto. Anche questo uso termina l'incantesimo.

L'esatta definizione di malvagio viene lasciata all'interpretazione dell'AdG; comunque, creature extraplanari che ostacolano l'incantatore sono ritenute quasi sempre tali.

ESP Portata: 18 m
Mago 2 Durata: 1 turno/livello

Questo incantesimo consente all'incantatore di individuare i pensieri superficiali di uno o più bersagli in portata. L'incantatore deve specificare una direzione, e poi concentrarsi per un turno di modo da poter "sentire" i pensieri. Ad ogni turno l'incantatore può decidere di "ascoltare" in una direzione differente. L'incantatore può smettere di sentire, per poi ricominciare nuovamente più tardi, fintanto che la durata dell'incantesimo non termini. La creatura bersaglio è normalmente ignara di essere spiata in questo modo.

La pietra più spessa di 5 cm o un sottile rivestimento di piombo o oro bloccano quest'incantesimo. Tutte le creature non morte sono immuni a quest'effetto, così come le creature prive di mente come i golem.

Evoca elementale Portata: 72 m
Mago 5 Durata: speciale

Un portale verso uno dei piani elementali di Acqua, Aria, Fuoco o Terra viene aperto, permettendo al Mago di evocare un elementale da quel piano. Al massimo un elementale per tipo può essere evocato dall'incantatore in un singolo giorno. Una volta che l'elementale compare, questi serve l'evocatore a tempo indefinito, a patto che

l'incantatore non si concentri su nient'altro se non controllare la creatura; il lancio di incantesimi, il combattimento o il movimento superiore a metà della velocità normale portano alla perdita di concentrazione. L'evocatore, fintanto che controlla l'elementale, può congedarlo al suo piano d'origine quando vuole (facendolo durante la propria Iniziativa, se in combattimento). Se il Mago perde la concentrazione, il controllo sull'elementale è perduto e non può essere ripreso. La creatura cercherà quindi di attaccare l'evocatore e chiunque si frapponga sul suo cammino. Solamente **dispersione del magico** o **dispersione del male** possono bandire l'elementale una volta che si è perso il controllo. Ovviamente, un elementale può scegliere di tornare al proprio piano d'origine di propria volontà; creature di questo tipo non scelgono di rimanere sul piano materiale troppo a lungo.

Fulmine magico Portata: 15 m + 3 m/livello
Mago 3 Durata: istantanea

Questo incantesimo rilascia una potente scarica di energia elettrica che infligge 1d6 danni da elettricità per livello dell'incantatore a ogni creatura all'interno dell'area. Un tiro salvezza contro Incantesimi è concesso per dimezzare i danni. Il fulmine ha origine dalla punta delle dita dell'incantatore e si propaga per tutta la portata indicata. L'incantatore può scegliere di limitare la portata dell'incantesimo, ma la portata minima è 18 m. Il fulmine magico si estende per una larghezza di 1,50 m, inarcandosi e balzando, di modo che, nonostante non sia effettivamente largo 1,50 m, in termini di gioco lo si considera come tale.

Il fulmine magico dà fuoco a materiali infiammabili e danneggia gli oggetti lungo il proprio percorso. Può fondere i metalli con un punto di fusione basso quali piombo, oro, argento, rame o bronzo. Se il danno inflitto a una barriera fa sì che questa si infranga, il fulmine procederà oltre di essa a patto che la portata lo consenta; altrimenti potrebbe essere riflesso indietro dalla barriera verso l'incantatore, o in una direzione casuale a discrezione dell'AdG. Creature già colpite dal fulmine magico non subiscono ulteriori danni se colpite dalla riflessione dello stesso fulmine.

Giara magica Portata: 18 m
Mago 5 Durata: speciale

Lanciando giara magica l'incantatore pone la sua anima all'interno di una gemma o di un cristallo di grandi dimensioni entro la portata dell'incantesimo (la giara magica, appunto), lasciando il proprio corpo senza vita. L'incantatore può quindi tentare di prendere possesso di una creatura vivente entro la portata dell'incantesimo, imprigionandone l'anima all'interno della giara magica.

L'incantatore può tornare nella giara (restituendo quindi l'anima imprigionata al suo corpo) e tentare di possedere un altro corpo. L'incantesimo termina quando l'anima dell'incantatore torna al proprio corpo originario, lasciando il ricettacolo vuoto.

Per lanciare l'incantesimo la giara magica deve trovarsi entro la portata dell'incantesimo e l'incantatore deve sapere dove si trovi, sebbene non debba necessariamente essere in grado di vederla. Quando l'incantatore trasferisce la propria anima durante il lancio dell'incantesimo, il corpo dell'incantatore appare morto pressoché a chiunque, ma non si decompone come un cadavere normale.

La possessione di una creatura attraverso quest'incantesimo viene bloccata da **protezione dal male** o da una protezione simile. Al bersaglio è concesso un tiro salvezza contro Incantesimi per resistere. Il fallimento nella possessione lascia l'anima del mago all'interno della giara magica e il bersaglio è immune da ulteriori tentativi per tutta la durata dell'incantesimo.

Se l'incantatore ha successo, la sua forza vitale occupa il corpo ospitante e la forza vitale del bersaglio viene imprigionata nella giara magica. L'incantatore mantiene i propri punteggi di Intelligenza, Saggezza, Carisma, livello, classe, bonus d'attacco, tiri salvezza e abilità mentali (compreso lanciare incantesimi). Il corpo mantiene la propria Forza, Destrezza, Costituzione, punti ferita, e abilità naturali. Un corpo con arti supplementari non consente all'incantatore di effettuare più attacchi del normale. L'incantatore non ha accesso ad alcuna abilità speciale o sovranaturale del corpo ospitante.

Se lo spirito dell'incantatore si trova all'interno della giara magica e questa viene distrutta (tramite **dispersione del magico** o danni fisici): se il corpo dell'incantatore si trova in portata, lo spirito dell'incantatore tornerà al suo interno. Altrimenti, lo spirito dell'incantatore diparte (l'incantatore muore). In entrambi i casi l'incantesimo termina.

Se lo spirito dell'incantatore è scacciato dal corpo ospitante tramite **dispersione del male**: se la giara magica è in portata del corpo ospitante, lo spirito dell'incantatore ritorna nella giara e lo spirito della vittima ritorna nel proprio corpo. L'incantatore non potrà possedere la stessa vittima ulteriormente per l'intera durata dell'incantesimo. Se la giara magica non è in portata del corpo ospitante, lo spirito dell'incantatore diparte, lo spirito della vittima è liberato dalla giara (e diparte) e il corpo ospitante muore.

Se lo spirito della vittima si trova all'interno della giara magica, e la giara viene distrutta: se la giara si trova in portata del corpo ospitante, lo spirito dell'incantatore diparte, lo spirito della vittima torna al proprio corpo originario e l'incantesimo termina. Altrimenti, lo spirito della vittima diparte e lo spirito dell'incantatore è vincolato nel corpo ospitante. Si noti che in questo caso l'incantesimo non termina. **Dispersione del male** può

comunque essere utilizzato per scacciare lo spirito dell'incantatore dal corpo, facendolo dipartire e terminando l'incantesimo.

In qualsiasi caso in cui l'incantesimo termini con il corpo dell'incantatore privo di uno spirito, quel corpo effettivamente muore.

Guarire*

Chierico 6

Portata: tocco

Durata: permanente

Guarire consente all'incantatore di eliminare ferite e dolori. Pone immediatamente fine a tutte le condizioni negative elencate di seguito che affliggono il bersaglio: perdita temporanea di punti d'abilità, cecità, confusione, sordità, malattia, sfinimento o fatica, la follia causata da **regressione mentale**, nausea e avvelenamento. Ripristina inoltre tutti i punti ferita del bersaglio tranne 1d4. Guarire non rimuove livelli negativi o ripristina punti d'abilità perduti permanentemente.

L'inverso dell'incantesimo, **ferire**, danneggia la creatura toccata in modo talmente grave da lasciarla con solo 1d4 punti ferita. In questo caso l'incantatore deve effettuare con successo un normale tiro per colpire; il fallimento comporta lo spreco dell'incantesimo. Si noti che nel caso la vittima abbia meno punti ferita rimanenti rispetto al risultato del dado, subirà comunque 1 danno (e questo è l'unico caso in cui **ferire** può uccidere una creatura).

Generalmente, sia **guarire** sia **ferire** influenzano solamente le creature viventi. Se utilizzati contro i non morti, guarire funziona come ferire; allo stesso modo, ferire influenza i non morti come guarire. I costrutti come i golem sono immuni a quest'incantesimo.

Immagine proiettata

Mago 6

Portata: 72 m

Durata: 6 turni

Questo incantesimo crea una versione illusoria quasi reale dell'incantatore. L'intangibile immagine proiettata appare, suona e odora come l'incantatore, oltre a emulare peculiarità e modi di fare (inclusa la parlata). Ogni ulteriore incantesimo lanciato sembra aver origine dall'illusione, non dall'incantatore reale. Una linea di vista tra l'incantatore e la sua copia illusoria deve essere mantenuta o l'incantesimo termina. **Porta dimensionale, teletrasporto** o qualsiasi incantesimo simile che infranga la linea di vista dissolve l'immagine, così come nel caso l'illusione dell'incantatore venga colpita in combattimento. Si noti che questo incantesimo non fornisce alcuna speciale capacità sensoriale all'incantatore; ad esempio, se la copia illusoria è posizionata in modo da poter vedere qualcosa che l'incantatore non è direttamente in grado di scorgere, l'incantatore non la vede. Inoltre, la portata degli incantesimi viene calcolata dalla posizione reale dell'incantatore, non dalla posizione della copia illusoria.

Immagine speculare

Mago 2

Portata: personale

Durata: 1 turno/livello

Questo incantesimo genera diverse copie illusorie dell'incantatore. Le immagini si muovono pressoché costantemente tra loro e l'incantatore reale, rendendo impossibile per la maggior parte delle creature determinare quale sia quella reale. Vengono create un totale di 1d4 immagini più una ogni tre livelli dell'incantatore (fino a un massimo di otto immagini). Queste illusioni si separano dall'incantatore e rimangono in una zona attorno a lui. Le illusioni replicano le azioni dell'incantatore, fingendo di lanciare incantesimi, bevendo pozioni, levitando e così via, allo stesso modo dell'incantatore. Le illusioni sono sempre identiche all'incantatore.

I nemici che tentano di attaccare o lanciare incantesimi contro l'incantatore colpiscono sempre una delle illusioni. Qualsiasi attacco portato contro una delle immagini la dissolve, che l'attacco riesca o meno; similmente, gli incantesimi d'attacco rivolti direttamente contro un'immagine la distruggono, senza tiri salvezza concessi. Gli incantesimi ad area non sono direttamente lanciati contro l'incantatore e quindi influenzano tutte le immagini esattamente come influenzano l'incantatore; ad esempio, se l'incantatore è bersaglio di una **palla di fuoco**, tutte le illusioni sembrano ferite come l'incantatore.

Incantesimo della morte

Mago 6

Portata: 72 m

Durata: istantanea

Questo incantesimo uccide 3d12 dadi vita o livelli di creature entro un'area sferica di 9 m di raggio, centrata ovunque l'incantatore desideri (entro il limite di portata). I livelli in eccesso dell'effetto sono perduti. Ad ogni creatura influenzata è concesso un tiro salvezza contro Raggio della morte; il fallimento comporta la morte immediata. Creature con 8 o più dadi vita o livelli sono immuni all'incantesimo, così come i non morti, i golem e ogni altra creatura che non sia realmente vivente.

Individuazione del magico

Chierico 1, Mago 1

Portata: 18 m

Durata: 2 turni

L'incantatore è in grado di individuare creature e oggetti incantati o sottoposti a incantesimi in portata, vedendoli come circondati da un leggero bagliore di luce. Solamente l'incantatore vede questa luce. Le creature o gli oggetti invisibili non vengono individuati da quest'incantesimo, ma l'emanazione dovuta all'incantesimo di invisibilità viene vista come un'amorfa nebbia lucente, consentendo (solo) all'incantatore di attaccare la creatura invisibile con solamente un malus di -2.

Individuazione del male*

Chierico 1, Mago 2

Portata: 18 m

Durata: 1 round/livello

L'incantesimo permette all'incantatore di individuare il male; in particolare, l'incantatore può individuare creature con intenzioni malvage, oggetti magici con incantamenti malvagi ed eventualmente creature extra-planari di natura malvagia. Gli individui comuni, compresi quelli "cattivi", non possono essere individuati tramite quest'incantesimo, poiché solo il male intrinseco viene rilevato. L'incantatore vede le creature o gli oggetti malvagi come circondati da un'aura definita, ma solo lui è in grado di vederla.

L'esatta definizione di male è lasciata all'interpretazione dell'AdG. Si noti che oggetti come normali trappole o veleni non sono "malvagi" e non sono quindi individuati.

L'inverso di questo incantesimo, **individuazione del bene**, funziona proprio come descritto sopra, tranne che individua incantamenti benevoli, creature angeliche etc.

Individuazione dell'invisibile

Mago 2

Portata: 18 m

Durata: 1 turno/livello

Con questo incantesimo l'incantatore è in grado di vedere personaggi, creature o oggetti invisibili entro la portata dell'incantesimo, vedendoli come forme traslucide.

Invisibilità

Mago 2

Portata: tocco

Durata: speciale

La creatura o l'oggetto toccati diventano invisibili, scomparendo alla vista, anche alla Scurovisione. Se il bersaglio dell'incantesimo è una creatura che trasporta equipaggiamento, anch'esso svanisce. Se l'incantesimo è lanciato su un altro individuo, né l'incantatore né i suoi compagni possono vedere il bersaglio, a meno che non vedano normalmente l'invisibile o usino la magia per farlo.

Gli oggetti lasciati cadere o posati da una creatura invisibile divengono visibili; gli oggetti raccolti divengono invisibili se nascosti dagli abiti o posti nelle borse trasportate dalla creatura. Ad ogni modo, la luce non diviene mai invisibile, sebbene una fonte che la emani possa invece divenirne (quindi, l'effetto sarà quello di una luce senza una fonte apparente). Qualsiasi parte di un oggetto il bersaglio trasporti, ma che si estende per più di 3 m da esso, diviene visibile. Ovviamente, il bersaglio non è silenziato magicamente e certe ulteriori condizioni possono renderlo individuabile (come camminare in una pozzanghera).

L'incantesimo termina se il bersaglio attacca una qualsiasi creatura o lancia un incantesimo. Azioni (eccetto il lancio d'incantesimi) dirette a oggetti incustoditi non spezzano l'incantesimo. Causare del danno indirettamente non è un attacco. L'incantesimo dura al più 24 ore.

Invisibilità nel raggio di 3 m

Mago 3 Portata: tocco
 Durata: 1 round/livello

Questo incantesimo funziona come invisibilità, tranne che conferisce invisibilità a tutte le creature che si trovano entro 3 m dal bersaglio. Il centro dell'effetto si muove con il bersaglio.

Coloro che vengono influenzati dall'incantesimo possono vedersi tra loro e sé stessi come se non fossero affetti dall'incantesimo. Le creature influenzate (diverse dal bersaglio) che attaccano annullano l'invisibilità solo per sé stesse, ma se il bersaglio dell'incantesimo attacca, l'invisibilità termina per tutte le creature influenzate. Qualsiasi creatura influenzata che si muove al di fuori dell'area d'effetto diviene visibile, ma le creature che si muovono all'interno dell'area d'effetto dopo che l'incantesimo è stato lanciato non divengono invisibili (inclusa qualsiasi creatura precedentemente influenzata che è diventata visibile come descritto sopra).

Lettura dei linguaggi

Mago 1 Portata: 0
 Durata: speciale

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

La prima variante dell'incantesimo consente all'incantatore di leggere qualsiasi numero di opere scritte 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 all'incantatore di leggere una singola, non magica, pergamena o un altro documento di un foglio; questa variante è permanente.

L'incantesimo non funziona su nessun tipo di testo magico, come pergamene o libri degli incantesimi; si veda **lettura 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 nello stesso piano di esistenza che sia in grado di leggere quel linguaggio. La conoscenza non viene copiata dalla mente di quella creatura; piuttosto, è l'esistenza della conoscenza che consente all'incantesimo di funzionare.

Lettura del magico

Mago 1 Portata: 0
 Durata: permanente

Quando viene lanciato su un testo magico, come un libro degli incantesimi o una pergamena degli incantesimi da 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 proprio libro degli incantesimi.

Levitazione

Mago 2 Portata: tocco
 Durata: 1 turno/livello

Levitazione consente all'incantatore di muovere sé stesso, un'altra creatura o un oggetto verso l'alto o il basso come desidera. Una creatura deve essere consenziente per poter essere fatta levitare e un oggetto deve essere incustodito o posseduto da una creatura consenziente. L'incantatore può dirigere mentalmente il bersaglio verso l'alto o il basso per al massimo 6 m per round, tramite la concentrazione. L'incantatore non può muovere il bersaglio in orizzontale, ma il bersaglio può trascinarsi lungo la facciata di una parete, ad esempio, o premere contro il soffitto per spostarsi lateralmente (generalmente alla metà della sua normale velocità a terra).

Una creatura levitante che attacca con un'arma si troverà sempre più instabile; il primo attacco avrà un malus di -1, il secondo di -2 e così via, fino a un malus massimo di -5. Un intero round impiegato per stabilizzarsi permette alla creatura di ricominciare nuovamente da -1.

Localizza oggetto

Chierico 3, Mago 2 Portata: 108 m
 Durata: 1 round/livello

Questo incantesimo permette all'incantatore di percepire la direzione per un oggetto ben conosciuto o chiaramente visualizzato. L'incantatore può cercare oggetti generici, nel qual caso viene percepito l'oggetto più vicino del tipo desiderato, se ne è presente più di uno in portata. L'incantatore non può localizzare un oggetto unico a meno che egli sia stato in grado di osservare quel particolare oggetto personalmente (non semplicemente tramite divinazione come **chiaroveggenza** o **sfera di cristallo**). L'incantesimo viene bloccato persino da una sottile lamina di piombo o oro. Le creature non possono essere individuate tramite quest'incantesimo.

Luce*

Chierico 1, Mago 1

Portata: 36 m

Durata: 6 + livello turni

Questo incantesimo crea una luce simile a quella di una torcia che illumina una zona di 9 m di raggio (e illumina scarsamente ulteriori 6 m) attorno al bersaglio o all'oggetto incantato. L'effetto è immobile se lanciato all'interno di un'area, ma può essere lanciato su un oggetto mobile. In una zona di tenebre magiche, luce non ha effetto.

L'inverso dell'incantesimo **luce** diviene **tenebra**, creando una zona di tenebra come descritto nel prossimo incantesimo. 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 tenebra di livello uguale o inferiore al livello dell'incantatore (e viceversa). 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 accecare 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 **tenebra** lanciato per accecare non possiede l'area d'effetto menzionata (quindi, non compare nessuna luce o tenebra attorno alla vittima).

Luce persistente*

Chierico 3, Mago 2

Portata: 108 m

Durata: 1 anno/livello

Questo incantesimo crea una zona sferica di luce, fulgida come la luce del giorno, in un raggio massimo di 9 m, con una luce di minore intensità per ulteriori 18 m. Luce persistente può essere lanciato su di un oggetto, nell'aria o su una creatura, come l'incantesimo **luce**, fino a una portata massima di 108 m dall'incantatore. L'incantesimo permane per un anno per livello dell'incantatore.

Come l'incantesimo **luce**, questo incantesimo può essere utilizzato per accecare una creatura se lanciato sui suoi organi visivi. Le creature influenzate possono effettuare un tiro salvezza contro Raggio della morte; se il tiro ha successo, l'incantesimo viene lanciato in una zona direttamente alle spalle del bersaglio. Un malus di -4 viene applicato ai tiri per colpire delle creature accecate qualora il tiro salvezza fallisca.

L'inverso di questo incantesimo, **tenebra persistente**, causa la completa assenza di luce all'interno dell'area d'effetto, annullando le normali fonti di luce. Tenebra persistente può essere utilizzato per accecare allo stesso modo di luce persistente.

Martello spirituale

Chierico 2

Portata: 9 m

Durata: 1 round/livello

Questo incantesimo crea un martello da guerra fatto di pura forza, in grado di attaccare qualsiasi nemico scelto dal Chierico entro la portata una volta per round. Infligge 1d6 danni per colpo, +1 danno per ogni tre livelli dell'incantatore (massimo +5). Utilizza il normale bonus d'attacco dell'incantatore, colpendo come un'arma magica e, quindi, infliggendo danni anche alle creature vulnerabili solo alle armi magiche. Se il martello oltrepassa la portata dell'incantesimo, se il Chierico lo perde di vista o l'incantatore cessa di dirigerlo, il martello scompare. Il martello non può essere attaccato o danneggiato dagli attacchi normali, ma **dispersione del magico**, **disintegrare** o una **verga della cancellazione** possono disperderlo.

Metamorfosi

Mago 4

Portata: 9 m

Durata: permanente

Questo incantesimo consente all'incantatore di trasformare un bersaglio in un'altra forma di creatura vivente. La forma assunta non può avere più dadi vita del livello dell'incantatore o essere incorporea o gassosa. A differenza di **autometamorfosi**, la creatura trasformata ottiene i tratti mentali e comportamentali, qualsiasi attacco fisico, speciale, sovranaturale o abilità simili a incantesimi della nuova forma, in aggiunta alle capacità fisiche e le statistiche di quest'ultima. Se la nuova forma è notevolmente meno intelligente, è possibile che il bersaglio non ricordi la propria esistenza precedente.

La creatura bersaglio ha lo stesso numero di punti ferita posseduti precedentemente, indipendentemente dai dadi vita della forma assunta. Creature gassose o incorporee sono immuni a quest'incantesimo, come descritto sopra. Una creatura con l'abilità di mutare forma come i metamorfosis può tornare alla propria forma originaria in un round.

Le creature non consenzienti che effettuano con successo un tiro salvezza contro Metamorfosi non vengono influenzate. L'incantesimo è permanente finché non viene dissolto o la creatura uccisa, nel qual caso il bersaglio torna alla sua forma originaria.

Metamorfosi di massa

Mago 4

Portata: 30 m + 3 m/livello

Durata: 1 ora/livello

Con questo incantesimo l'incantatore fa sì che 1d4+1 creature di taglia umana (o inferiore) per ogni quattro livelli dell'incantatore appaiano come se fossero elementi naturali del terreno (ad esempio, alberi in una foresta, stalagmiti in una caverna, coralli sott'acqua, massi in una cava etc.). Tutte le creature da influenzare devono trovarsi entro un raggio di 36 m dall'incantatore quando

l'incantesimo viene lanciato. Solo le creature che l'incantatore desidera nascondere vengono influenzate e solo se sono consenzienti ad essere occultate. L'incantatore può includere sé stesso tra le creature influenzate.

Le creature influenzate sono così occultate alle altre creature che attraversano l'area a patto che rimangano immobili. Se una creatura influenzata si muove o attacca, l'illusione viene dissolta per quella creatura, ma coloro che rimangono immobili continuano a essere occultati. L'incantatore può terminare l'incantesimo prima del tempo se così desidera, pronunciando una singola parola. L'illusione può anche essere dissolta da **dispersione del magico**.

Muro di ferro Portata: 27 m
Mago 6 Durata: permanente

Questo incantesimo crea un muro di ferro piano e verticale. Il muro è composto da una sezione squadrata grande fino a 3 m x 3 m, spessa 2,5 cm, per livello dell'incantatore. Se l'incantatore lo desidera, il muro può ancorarsi a qualsiasi materiale inanimato se la sua dimensione lo permette. Il muro non può essere evocato in modo da occupare lo stesso spazio di una creatura o un altro oggetto. Il muro deve sempre poggiare su una superficie piana, malgrado i bordi possano essere sagomati in modo da adattarsi allo spazio disponibile, e deve sempre essere evocato a contatto col terreno.

L'incantatore può aumentare lo spessore del muro con una riduzione proporzionale della sua superficie; ad esempio, raddoppiare la profondità ne dimezza la superficie. Il muro non può essere spesso meno di 2,5 cm. L'incantatore può creare il muro posato verticalmente su una superficie piana, ma non attaccato a tale superficie, in modo da poterlo spingere per farlo cadere e travolgere delle creature al di sotto di esso. Il muro ha il 50% di probabilità di cadere in una delle due direzioni se lasciato stare. Le creature possono spingere il muro in una direzione anziché lasciare che cada in modo casuale. Una creatura con Forza 13 (oppure con 4 o più dadi vita) è in grado di spingere il muro; oppure diverse creature possono unirsi per farlo. (Qualora venga utilizzata la regola opzionale dei tiri d'abilità, un tiro di Forza con un malus di -3 è sufficiente a far cadere il muro). Le creature con sufficiente spazio per fuggire dalla caduta del muro devono effettuare un tiro salvezza contro Raggio della morte (aggiungendo il bonus di Destrezza). Qualsiasi creatura di taglia uguale o inferiore a quella di un orco fallisca il tiro salvezza, subisce 10d6 danni. Il muro non può travolgere creature più grandi.

Come un qualunque muro di ferro, questo muro può essere soggetto a ruggine, perforazione e altri fenomeni naturali.

Muro di fuoco Portata: 54 m
Chierico 5, Mago 4 Durata: 1 round/livello
(o speciale)

Un'immobile, fiammeggiante cortina di fulgide fiamme violacee viene creata. Un lato del muro, a scelta dell'incantatore, rilascia ondate di calore, infliggendo 2d4 danni da fuoco alle creature che si trovano entro 3 m e 1d4 danni da fuoco alle creature che si trovano oltre i 3 m ma entro i 6 m. Il muro provoca questo danno nell'istante in cui compare e durante il turno dell'incantatore in ogni round a tutte le creature entro l'area d'effetto. Inoltre, il muro infligge 2d6 +1 per livello dell'incantatore danni da fuoco a qualsiasi creatura che lo oltrepassi. Il muro infligge danni raddoppiati alle creature non morte.

Il muro può essere una cortina di fiamme lunga fino a 6 m per livello dell'incantatore o un anello con un raggio di 1,50 m per livello dell'incantatore. L'incantatore può scegliere di ridurre le dimensioni del muro se così desidera. Il muro può raggiungere un'altezza massima di 6 m (a seconda del volere dell'incantatore e/o del limite del soffitto).

Se l'incantatore crea il muro in modo che appaia dove vi sono delle creature, ognuna di esse subisce danni come se avesse oltrepassato il muro; un tiro salvezza contro Incantesimi è concesso e, se effettuato con successo, il danno viene inflitto come se la creatura si trovasse entro 3 m dal muro.

L'incantatore può scegliere di mantenere l'incantesimo per un tempo indefinito (entro i ragionevoli limiti della propria resistenza fisica) attraverso la concentrazione oppure può lanciarlo con la durata standard di 1 round per livello, a seconda di come desidera.

Muro di pietra Portata: 5 m per livello
Mago 5 Durata: permanente

Questo incantesimo crea un muro di pietra che si fonde con le superfici rocciose adiacenti. Il muro è composto da una sezione squadrata grande fino a 3 m x 3 m, spessa 2,5 cm, per livello dell'incantatore. L'incantatore può raddoppiare la superficie del muro dimezzandone lo spessore. Il muro non può essere evocato in modo da occupare lo stesso spazio di una creatura o un altro oggetto.

L'incantatore può creare un muro di pietra in quasi qualsiasi forma desideri. Il muro non necessita di essere verticale, né di poggiare su delle solide fondamenta; comunque, deve fondersi con ed essere saldamente supportato da pietra preesistente. Può essere utilizzato per oltrepassare un baratro, ad esempio, o come rampa. Per questo utilizzo, se la distanza è superiore a 6 m, il muro deve essere arcuato e sostenuto, così riducendo l'area d'effetto dell'incantesimo della metà. Il muro può essere

rozzamente modellato per consentire la presenza di merlature, spalti e così via, riducendo l'area come descritto in precedenza.

Come qualsiasi altro muro di pietra, anche questo può essere distrutto da un incantesimo **disintegrazione** o con metodi normali come distruggendolo o aprendovi delle brecce.

È possibile, ma difficile, intrappolare avversari in movimento all'interno o sotto un muro di pietra, a patto che il muro venga modellato in modo da contenere tali creature. Le creature possono evitare di essere intrappolate eseguendo con successo un tiro salvezza contro Raggio della morte.

Neutralizza veleno* Portata: tocco
Chierico 4 Durata: istantanea

Questo incantesimo disintossica qualsiasi veleno si trovi all'interno della creatura o dell'oggetto toccato. Una creatura avvelenata non soffre alcun effetto ulteriore dal veleno; se lanciato su una creatura uccisa dal veleno durante gli ultimi 10 round, la creatura viene rianimata con 1 punto ferita. Se lanciato su un oggetto avvelenato (arma, trappola etc.) il veleno viene reso permanentemente inefficace.

Invertito, questo incantesimo diviene **veleno**. L'incantatore deve effettuare un tiro per colpire; se l'attacco ha successo, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza contro Veleno o morire. Il tocco dell'incantatore rimane avvelenato per 1 round per livello, oppure finché non viene rilasciato (ovvero, una sola creatura può essere influenzata dall'inverso dell'incantesimo).

Nube assassina Portata: 30 m + 3 m/livello
Mago 5 Durata: 6 round/livello

Questo incantesimo crea una nube di 6 m x 6 m x 6 m di gas venefico che si sposta al ritmo di 3 m per round sotto il controllo dell'incantatore (fintanto che si concentra su di essa). Il gas uccide immediatamente qualsiasi creatura di 3 o meno dadi vita o livelli con la quale viene in contatto; le creature che possiedono 4 o più dadi vita o livelli devono effettuare un tiro salvezza contro Veleno o morire. La nube persiste per l'intera durata dell'incantesimo anche se l'incantatore cessa di concentrarsi su di essa.

Occhio dello stregone Portata: 74 m
Mago 4 Durata: 6 turni

Con questo incantesimo l'incantatore crea un invisibile "occhio" magico attraverso cui è in grado di vedere. L'occhio ha Scurovisione, ma è anche in grado di vedere esattamente come l'incantatore. Può essere creato in qualsiasi luogo l'incantatore sia in grado di vedere, fino a

una distanza di 74 m, ed è in grado di muoversi alla velocità di 12 m per round come indirizzato dall'incantatore. In nessun caso l'occhio è in grado di spostarsi più lontano di 74 m dall'incantatore. L'occhio non può attraversare oggetti solidi, ma è delle esatte dimensioni di un occhio umano e può quindi passare attraverso fori di dimensioni ridotte fino a un massimo di 2,5 cm di diametro. L'incantatore deve concentrarsi per poter utilizzare l'occhio.

Palla di fuoco Portata: 30 m + 3 m/livello
Mago 3 Durata: istantanea

Una palla di fuoco crea un'esplosione di fiamme che detona con un lieve fragore e infligge 1d6 danni da fuoco per livello dell'incantatore ad ogni creatura entro un volume sferico del raggio di 6 m. È concesso un tiro salvezza contro Incantesimi per subire solamente la metà dei danni. L'esplosione non crea alcuna pressione.

L'incantatore punta il dito e determina la portata (distanza e altezza) in cui la palla di fuoco deflagrerà. Una fulgida piccola sfera fuoriesce dal dito puntato e, a meno che non impatti contro un corpo fisico o una barriera solida prima di raggiungere il punto prestabilito, si espande in una palla di fuoco appena raggiunta la portata prescritta. (Un impatto prematuro ha come risultato una detonazione anticipata). Se l'incantatore tenta di mandare la sfera attraverso un passaggio stretto, come una feritoia, deve effettuare con successo un tiro per colpire a distanza (senza modificatori di gittata) per colpire l'apertura, altrimenti essa colpisce la barriera esplodendo in anticipo.

Una palla di fuoco infiamma i materiali combustibili e danneggia gli oggetti all'interno dell'area. È in grado di fondere i metalli con un basso punto di fusione come piombo, oro, rame, argento e bronzo. Se il danno causato a una barriera interposta la infrange oltrepassandola, la palla di fuoco può proseguire oltre in modo da raggiungere il suo pieno volume.

Parlare con gli animali Raggio: speciale
Chierico 2 Durata: 1 turno/4 livelli

L'incantatore è in grado di comprendere e comunicare con qualsiasi animale (normale o gigante, ma non magico o mostruoso) che si trovi in vista dell'incantatore e sia in grado di udirlo. L'incantatore può cambiare l'animale con cui comunicare a volontà, una volta per round. L'incantesimo non altera la reazione dell'animale o la sua attitudine nei confronti dell'incantatore; un normale tiro di reazione deve essere fatto per determinare ciò. Inoltre, è probabile che gli animali più intelligenti siano scostanti ed evasivi, mentre i meno intelligenti potrebbero fare commenti insensati. Ad ogni modo, se un animale è amichevole nei confronti dell'incantatore, potrebbe essere disposto a fornire dei favori o servizi.

Parlare coi morti

Chierico 3

Portata: 3 m

Durata: 3 round/livello

Questo incantesimo infonde una parvenza di vita e intelletto a un cadavere, permettendogli di rispondere alle diverse domande che l'incantatore gli pone. L'incantatore può porre una domanda per ogni due livelli del personaggio. Le domande non poste vengono perse se la durata termina. La conoscenza del cadavere si limita a ciò che la creatura conosceva durante la propria vita, inclusi i linguaggi parlati (se conosciuti). Le risposte sono spesso brevi, criptiche o ripetitive.

Se il cadavere è stato sottoposto a **parlare coi morti** entro l'ultima settimana, il nuovo incantesimo fallisce. L'incantatore può lanciare questo incantesimo su un cadavere deceduto da tempo indefinito, ma il corpo dev'essere perlopiù intatto affinché sia in grado di rispondere. Un corpo danneggiato potrebbe essere in grado di fornire risposte parziali o parzialmente corrette, ma deve avere perlomeno una bocca per poter parlare.

Questo incantesimo non permette all'incantatore di parlare veramente con la persona (la cui anima è ormai dipartita). Invece richiama la conoscenza insita "immagazzinata" nel cadavere. Il corpo parzialmente animato mantiene la traccia dell'anima che lo permeava un tempo e, quindi, può fornire tutte le conoscenze possedute dalla creatura durante la propria vita. Ad ogni modo, il cadavere non può apprendere nuove informazioni. Infatti, non può neppure ricordare di essere stato interrogato.

Questo incantesimo non influenza un cadavere che sia stato tramutato in una creatura non morta.

Parlare coi mostri

Chierico 6

Portata: speciale

Durata: 1 round/5 livelli

L'incantatore è in grado di comprendere e comunicare con un singolo mostro qualsiasi che sia nella propria linea di vista e sia in grado di sentirlo. L'incantatore può cambiare a piacimento il mostro con cui parlare, una volta per round. Altri in grado di capire il linguaggio parlato dal mostro bersagliato (se presenti) sono in grado di capire l'incantatore. L'incantesimo non altera la reazione del mostro o la sua attitudine nei confronti dell'incantatore. Inoltre, è probabile che i mostri intelligenti siano scostanti ed evasivi, mentre quelli meno intelligenti potrebbero fare commenti insensati. Se un mostro è amichevole nei confronti dell'incantatore, può decidere di fornire favori o servizi. Mostri privi di mente, creature arboree e non morti non sono influenzati da questo incantesimo.

Parlare con le piante

Chierico 4

Raggio: 6 m

Durata: 1 turno

L'incantatore è in grado di comprendere e comunicare con normali piante o creature arboree. La percezione dei dintorni di una comune pianta è limitata, quindi non è in grado di fornire (o riconoscere) descrizioni dettagliate di creature o rispondere a domande riguardanti eventi al di fuori delle immediate vicinanze. L'incantesimo non altera la reazione della pianta o la sua attitudine nei confronti dell'incantatore; comunque, le piante normali comunicano in genere liberamente con l'incantatore, poiché non hanno nient'altro di più importante da fare. È probabile che le creature arboree intelligenti siano scostanti ed evasive, comportandosi come ogni altro mostro. Se una creatura arborea è amichevole nei confronti dell'incantatore, può decidere di fornire dei favori o servizi. Le piante normali sono solitamente inanimate e, quindi, non possono fornire altro "servizio" che rispondere alle domande.

Parola del ritorno

Chierico 6

Portata: personale (speciale)

Durata: istantanea

L'incantesimo teletrasporta l'incantatore al proprio rifugio quando viene sussurrata una singola parola. L'incantatore deve designare il rifugio quando prepara l'incantesimo e questo deve essere un luogo molto familiare. L'effettivo punto di arrivo è un'area designata non più grande di 3x3 m. L'incantatore può essere teletrasportato per qualsiasi distanza all'interno di un piano dell'esistenza, ma non può muoversi tra piani. L'incantatore può portare con sé oggetti o creature per massimo 150 kg più 50 kg per ogni livello oltre il 10°. L'incantatore deve essere in contatto con ogni oggetto e/o creatura da trasportare (sebbene queste possano essere in contatto l'una con l'altra, con almeno una di esse in contatto con l'incantatore).

Una creatura non consenziente non può essere trasportata con parola del ritorno. Similmente, un tiro salvezza contro Incantesimi evita il trasporto degli oggetti in suo possesso.

Passapareti

Mago 5

Portata: 9 m

Durata: 3 turni

Passapareti crea un passaggio attraverso un muro di legno, mattoni o pietra, ma non attraverso metallo o altri materiali più resistenti. Il passaggio è profondo fino a 3 m più 3 m aggiuntivi di profondità per ogni tre livelli dell'incantatore oltre al 9° (6 m al 12° livello, 9 m al 15°, 12 m al 18°). Se lo spessore del muro è maggiore della profondità del passaggio creato, allora un singolo passapareti crea semplicemente una nicchia o un breve tunnel. Diversi passapareti possono quindi formare un passaggio continuo che faccia breccia in una muratura profonda. Quando passapareti termina (per durata, **dispersione del magico** o volontà dell'incantatore), le creature all'interno del passaggio vengono espulse all'uscita più vicina.

Piaga degli insetti Portata: 90 m + 9 m/livello
Chierico 5 Durata: 1 round/livello

L'incantesimo evoca uno sciame di locuste per ogni tre livelli dell'incantatore, fino a massimo sei sciami al 18° livello. Si veda *Sciame di insetti* nella sezione **Mostri** per gli effetti di uno sciame. Lo sciame deve essere evocato in modo che sia adiacente ad almeno un altro sciame (ossia, essi devono occupare una zona contigua). L'incantatore può evocare gli sciami di locuste così che occupino l'area di altre creature. Ogni sciame attacca le creature nell'area che occupa. Gli sciami sono stazionari una volta evocati.

Porta dimensionale Portata: 3 m
Mago 4 Durata: istantanea

Il lanciatore di questo incantesimo trasferisce istantaneamente sé stesso o una singola creatura entro la portata ad un qualsiasi punto entro 60 m più 6 m per livello dell'incantatore. L'incantatore o la creatura bersaglio giunge sempre esattamente nel punto desiderato sia che l'incantatore veda l'area sia che indichi direzione e distanza. Un bersaglio non consenziente può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare il trasporto. Qualsiasi oggetto indossato o trasportato dall'incantatore o dalla creatura bersaglio viene trasportato, inclusi un altro personaggio o creatura se il trasportatore è in grado di sollevarli. Se il punto designato si trova all'interno di un oggetto solido, l'incantesimo fallisce automaticamente.

Protezione dai proiettili normali
Mago 3 Portata: personale
Durata: 1 turno/livello

L'incantatore è completamente protetto dagli attacchi con proiettili di piccola taglia, non magici. Quindi frecce magiche, massi scagliati o simili non vengono bloccati, ma un qualsiasi numero di frecce normali, proiettili da fionda, dardi di balestra, pugnali scagliati etc. viene deflesso. Si noti che proiettili normali scagliati da armi magiche contano come proiettili magici per quest'incantesimo.

Protezione dal male* Portata: tocco
Chierico 1, Mago 1 Durata: 1 turno/livello

Questo incantesimo protegge una creatura dagli attacchi di creature malvage, 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 +2 alla CA e un bonus +2 ai tiri salvezza. Entrambi questi bonus si applicano contro attacchi o effetti derivanti da creature malvage. Si noti che la definizione di "male" viene lasciata alla decisione dell'AdG.

Secondo, la barriera blocca ogni tentativo di possedere la creatura protetta (tramite giara magica, ad esempio) o di esercitare controllo mentale su di essa (inclusi incantesimi di fascino o effetti simili). La protezione non previene che questi effetti mirino alla creatura protetta, ma ne sopprime l'effetto 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 è quindi in grado di comandare la creatura controllata. Similmente, la barriera blocca l'accesso a una forza vitale che ha 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 "malvage" 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 "malvage".

Protezione dal male nel raggio di 3 m*
Chierico 4, Mago 3 Portata: tocco
Durata: 1 turno/livello

Questo incantesimo funziona proprio come **protezione dal male**, ma entro un raggio di 3 m anziché 30 cm. Tutti coloro che si trovano nella zona influenzata beneficiano della protezione: coloro che escono dall'area rientrandovi successivamente o che entrano dopo che l'incantesimo è stato lanciato beneficiano comunque della protezione.

Invertito, questo incantesimo diviene **protezione dal bene nel raggio di 3 m** e funziona esattamente come **protezione dal bene**, eccetto che ha effetto in un raggio di 3 m attorno al bersaglio anziché il normale raggio di 30 cm.

Purificare cibo e acqua
Chierico 1 Portata: 3 m
Durata: istantanea

Questo incantesimo rende i cibi e le bevande guasti, avariati, avvelenati o contaminati in altro modo puri e adatti per sfamarsi o dissetarsi. Questo incantesimo non previene il successivo decadimento. L'acqua maledetta o cibi e bevande simili vengono rovinati da purificare acqua e cibo, ma l'incantesimo non ha effetto su creature di qualsiasi tipo né sulle pozioni magiche.

Ragnatela Portata: 3 m per livello
Mago 2 Durata: 2 turni/livello

Ragnatela crea una massa a più livelli di filamenti appiccicosi e resistenti, riempiendo un volume di 240 m cubi (l'equivalente di circa nove cubi dal lato di 3 m). I filamenti sono simili a tele di ragno, ma molto più spessi e resistenti. Queste masse devono essere ancorate a due o più punti solidi e diametralmente opposti, altrimenti la ragnatela collassa su sé stessa e scompare; entro questo limite, l'incantatore può scegliere qualsiasi posizionamento della ragnatela a proprio piacimento, entro il limite di portata e di 240 m cubi di volume. L'incantatore può scegliere di creare un volume inferiore, se lo desidera. Le creature intrappolate nella ragnatela vengono avvolte dalle fibre collose. Attaccare una creatura nella ragnatela non fa sì che l'attaccante ne venga intrappolato, invece, muoversi attraverso la zona occupata da essa sì.

Qualsiasi creatura nell'area di effetto quando l'incantesimo viene lanciato deve effettuare un tiro salvezza contro Raggio della morte. Se questo tiro salvezza ha successo, la creatura viene intrappolata, ma non è impossibilitata a muoversi, malgrado possa muoversi solo di metà del proprio fattore di movimento. Le creature così intrappolate non possono lanciare incantesimi né attaccare; che siano consentite altre azioni è scelta dell'AdG. Quando una creatura intrappolata abbandona l'area d'effetto della ragnatela, è nuovamente in grado di agire normalmente.

Se il tiro salvezza fallisce, la creatura viene intrappolata e non può muoversi né compiere altre azioni fisiche. È comunque possibile parlare. Le creature con Forza 13 o superiore (o con 4 o più dadi vita) possono liberarsi; ad ogni round, tali creature possono effettuare un ulteriore tiro salvezza contro Raggio della morte coi risultati descritti sopra. Le creature che falliscono il primo tiro salvezza e che hanno Forza 12 o inferiore (o meno di 4 dadi vita) sono intrappolate fino al termine dell'incantesimo o finché la ragnatela non venga rimossa in altro modo.

I filamenti di una ragnatela sono infiammabili. Qualsiasi fiamma può dar fuoco alla ragnatela e bruciare un cubo di lato 3 m per round; il fuoco si propaga attraverso i cubi adiacenti ad ogni round successivo finché la ragnatela non ne venga consumata (o finché il fuoco non venga spento con altri mezzi). Tutte le creature all'interno dei filamenti infuocati subiscono 2d4 danni da fuoco causati dalle fiamme, ma se sopravvivono sono completamente liberi.

Regressione mentale Portata: 54 m
Mago 5 Durata: permanente

Se la creatura bersaglio fallisce un tiro salvezza contro Incantesimi, i suoi punteggi di Intelligenza e Carisma scendono a 1. La creatura influenzata è incapace di lanciare incantesimi, comprendere linguaggi o comunicare coerentemente. La vittima ricorda chi siano i propri amici e

può seguirli e proteggerli dai pericoli. Il bersaglio rimane in questo stato finché non viene utilizzato un incantesimo **guarire** per annullarne gli effetti. Una creatura bersaglio in grado di lanciare incantesimi da Mago subisce un malus di -4 al tiro salvezza per resistere agli effetti di questo incantesimo.

Reincarnazione Portata: tocco
Mago 6 Durata: istantanea

Tramite questo incantesimo, l'incantatore riporta in vita un personaggio morto (o una creatura umanoide) in un altro corpo, a patto che la morte sia avvenuta entro una settimana dal lancio dell'incantesimo e che l'anima del bersaglio sia libera e consenziente a tornare in vita. Se l'anima del bersaglio non desidera tornare in vita, l'incantesimo fallisce.

Si tiri un dado consultando la seguente tabella per determinare che sorta di creatura il personaggio divenga.

d%	Incarnazione
01–02	Bugbear
03–17	Nano
18–28	Elfo
29	Gnoll
30–39	Gnomo
40–44	Goblin
45–63	Mezzuomo
64–88	Umano
89–92	Coboldo
93	Uomo lucertola
94–98	Orchetto
99	Troglodita
100	Altro (a scelta dell'AdG)

Siccome il personaggio deceduto torna alla vita in un nuovo corpo, tutte le malattie fisiche e le menomazioni vengono guarite. Le condizioni dei resti non sono un fattore determinante. Finché è disponibile una piccola parte del cadavere del personaggio, questi può reincarnarsi, ma la parte che riceve l'incantesimo deve essere stata parte del corpo del personaggio al momento della morte. La magia dell'incantesimo crea un nuovo giovane corpo adulto completo in grado di ospitare l'anima a partire dagli elementi naturali a disposizione. Questo processo richiede un'ora per essere completato. Quando il corpo è pronto, il bersaglio si reincarna.

Un personaggio reincarnato ricorda la maggior parte della propria vita e forma precedenti. La sua classe non varia, così come Intelligenza, Saggezza e Carisma. I punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione devono essere determinati nuovamente. (Se i punteggi di abilità del personaggio sono al di fuori dei punteggi di abilità consentiti alla nuova forma, devono essere diminuiti o incrementati dall'AdG

come necessario). Il livello del bersaglio (o dadi vita) viene ridotto di 1; questa è una riduzione reale, non un livello negativo, e non è soggetta alla **ristorazione** magica. Si tiri un dado vita e si sottragga il risultato dal totale dei punti ferita; questi saranno i punti ferita della nuova forma. Se il bersaglio era di 1° livello, anziché ridurre i punti ferita, si riduce il nuovo punteggio di Costituzione di 2.

Un personaggio che sia stato trasformato in una creatura non morta o ucciso da un effetto di morte non può essere riportato in vita tramite questo incantesimo. Costrutti, elementali e creature non morte non possono essere reincarnate. L'incantesimo non è in grado di riportare in vita una creatura che sia morta di vecchiaia.

La creatura reincarnata ottiene tutte le abilità associate alla nuova forma, incluse forme di movimento e velocità, armatura naturale, attacchi naturali, abilità straordinarie e così via, ma non parla automaticamente il linguaggio della nuova forma.

Resistenza al freddo Portata: tocco
Chierico 1 Durata: 1 round/livello

Questa abiura fornisce al bersaglio una temporanea immunità al freddo. Il gelo minore (come l'esposizione al clima invernale con abiti inadeguati) viene ignorato dalla creatura influenzata. Contro i tipi di gelo più severi (come il soffio di un drago bianco), la creatura influenzata ottiene un bonus di +3 ai tiri salvezza e tutti i danni provenienti da tali attacchi vengono dimezzati (arrotondati per eccesso).

Resistenza al fuoco Raggio: tocco
Chierico 2 Durata: 1 round/livello

Questa abiura fornisce al bersaglio una temporanea immunità a fuoco e calore. Il fuoco o il calore minori (come l'esposizione alle fiamme normali) vengono ignorati dalla creatura influenzata. Contro i tipi di calore o fuoco più severi (come una **palla di fuoco**), la creatura influenzata ottiene un bonus di +3 ai tiri salvezza e tutti i danni provenienti da tali attacchi vengono dimezzati (arrotondati per eccesso).

Respirare sott'acqua Portata: tocco
Mago 3 Durata: 2 ore/livello

La creatura influenzata è in grado di respirare liberamente sott'acqua. La durata va divisa tra tutte le creature toccate dall'incantatore. L'incantesimo non rende le creature incapaci di respirare normalmente.

Rianimare i morti* Portata: tocco
Chierico 5 Durata: istantanea

Questo incantesimo riporta in vita un umano, semiumano o umanoide deceduto. L'incantatore può riportare in vita una creatura che non sia morta da più di un giorno per livello dell'incantatore. Inoltre, l'anima del bersaglio deve essere libera e consenziente a tornare in vita. Se l'anima del bersaglio non desidera tornare in vita, l'incantesimo fallisce.

Tornare in vita dalla morte è un'ordalia. Il bersaglio dell'incantesimo perde un livello (o 1 dado vita) quando viene riportato in vita, permanentemente (ovvero, non acquisisce un livello negativo, ma perde effettivamente un livello, riducendo i punti esperienza al minimo richiesto per il livello precedente). Se il bersaglio è di 1° livello, perde invece 1 punto di Costituzione (se questo riduce la Costituzione a 0 o meno, non può essere riportato in vita). Questo livello, dado vita, o punto di Costituzione non può essere ripristinato in alcun modo tranne ovviamente il guadagno di un livello o dado vita in modo convenzionale.

Si noti inoltre che un personaggio morto con degli incantesimi memorizzati non ne ha nessuno preparato quando viene riportato in vita.

Una creatura riportata in vita ha un numero di punti ferita pari ai suoi dadi vita attuali. Il veleno e le malattie normali vengono curate durante il processo di resurrezione, ma le malattie magiche o le maledizioni non vengono cancellate. Sebbene l'incantesimo guarisca dalle normali ferite e dalla maggior parte dei danni letali, il corpo della creatura da riportare in vita deve essere integro. In caso contrario, le parti mancanti rimangono tali quando la creatura viene riportata in vita. Nessuna parte dell'equipaggiamento del defunto viene influenzata in alcun modo da questo incantesimo.

Una creatura divenuta un non morto non può essere riportata in vita da questo incantesimo. Costrutti ed elementali non possono essere riportati in vita. Questo incantesimo non è in grado di riportare in vita una creatura che sia morta di vecchiaia.

La forma invertita dell'incantesimo, **uccidere i viventi**, uccide istantaneamente la creatura toccata (che può essere di qualsiasi tipo, umana, semiumana o umanoide) a meno che non superi un tiro salvezza contro Incantesimi. Se il tiro salvezza ha successo, la vittima subisce solamente 2d6 danni. Un tiro per colpire è richiesto per utilizzare questo incantesimo in combattimento.

Rigenerazione Raggio: tocco
Chierico 6 Durata: permanente

Questo incantesimo ripristina le parti di corpo (dita, mani, piedi, braccia, gambe o persino le teste di una creatura con più teste) recise, le ossa rotte e gli organi danneggiati di una creatura. Dopo il lancio dell'incantesimo, la rigenerazione fisica viene completata in 1 round se le membra sono presenti e appoggiate alla creatura. Altrimenti, un intero turno è necessario affinché la rigenerazione sia completa.

L'incantesimo guarisce inoltre 3d8 punti ferita. Rigenerazione non ha effetto su creature non viventi o costrutti (inclusi i non morti).

Rimuovi maledizione* Portata: 9 m
Chierico 3, Mago 4 Durata: istantanea

Rimuovi maledizione rimuove istantaneamente tutte le maledizioni da un oggetto o una creatura. Rimuovi maledizione non rimuove la maledizione da uno scudo, un'arma o un'armatura maledetti, sebbene solitamente l'incantesimo permetta a una creatura maledetta da tali oggetti di rimuoverli e liberarsene. Alcune speciali maledizioni non possono essere contrastate da questo incantesimo o possono essere rimosse solamente da un incantatore di un determinato livello.

L'inverso di questo incantesimo, **infliggi maledizione**, consente all'incantatore di infliggere una maledizione al bersaglio. È permesso un tiro salvezza contro incantesimi per resistervi. L'incantatore deve scegliere uno dei seguenti tre effetti:

- diminuzione di -4 a un punteggio di abilità (minimo a 1)
- malus di -4 ai tiri per colpire e tiri salvezza
- ad ogni round di combattimento, il bersaglio ha una possibilità del 50% di agire normalmente; in caso contrario, non compie azioni

l'incantatore può anche creare una propria maledizione, ma non deve essere più potente di quelle qui descritte. La maledizione inflitta non può essere annullata, ma può essere rimossa tramite un incantesimo **rimuovi maledizione**.

Ristorazione Portata: tocco
Chierico 6 Durata: permanente

Ogni lancio dell'incantesimo rimuove un singolo livello negativo da una creatura che abbia subito un risucchio d'energia. Al 16° livello, due livelli negativi possono essere rimossi. Si vedano le regole per il risucchio d'energia (nella sezione **Incontri**) per ulteriori dettagli.

In alternativa, questo incantesimo può essere utilizzato per ripristinare i punti di abilità prosciugati. Se applicato a un personaggio che ha subito una perdita temporanea di punti abilità, ripristina immediatamente fino a 1d4 punti persi a qualsiasi abilità prosciugata. Se applicato a un personaggio che ha subito una perdita permanente di punti abilità, 1 punto può essere ripristinato.

Ristorazione non ripristina i livelli perduti a causa della morte (come descritto per l'incantesimo **rianimare i morti**).

Scaccia paura* Portata: tocco (36 m)
Chierico 1 Durata: istantanea (2 turni)

Questo incantesimo calma la creatura toccata. Se la creatura bersaglio è sottoposta a qualsiasi tipo di paura magica, gli è permesso un nuovo tiro salvezza contro Incantesimi per contrastare tale paura, con un bonus di +1 per livello dell'incantatore.

L'inverso di questo incantesimo, **causa paura**, rende terrorizzato un bersaglio entro 36 m; se il bersaglio fallisce un tiro salvezza contro Incantesimi, fugge per 2 turni. Le creature con 6 o più dadi vita sono immuni a quest'effetto.

Scassinare Portata: 9 m
Mago 2 Durata: speciale

L'incantesimo scassinare apre le porte bloccate, sbarrate, chiuse a chiave, **sigillate** o sottoposte a un **chiavistello magico**. Apre le porte segrete, così come gli scrigni chiusi a chiave o con meccanismi di apertura particolari. Allenta anche saldature, ceppi o catene (ammesso che tengano chiuso qualcosa che possa essere aperto). Se utilizzato per aprire una porta con **chiavistello magico**, l'incantesimo non rimuove il chiavistello, ma ne sospende il funzionamento per un turno. In tutti gli altri casi, la porta non si richiude o blocca autonomamente. Scassinare non solleva una saracinesca o qualsiasi altro tipo di meccanismo simile né ha effetto su corde, vitici e simili. Ogni incantesimo può scassinare un singolo metodo di apertura.

Scudo Portata: Personale
Mago 1 Durata: 5 round +1/livello

Scudo crea un disco di forza invisibile a forma di scudo che fluttua davanti all'incantatore. Annulla gli attacchi da **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 hanno origine alle spalle dell'incantatore, ma i **dardi incantati** vengono annullati da tutte le direzioni.

Scudo antimagia

Mago 6

Portata: 3 m di raggio

Durata: 1 turno/livello

Entro un raggio di 3 m attorno all'incantatore, tutte le magie vengono inibite per l'intera durata dell'incantesimo. Gli attacchi magici non influenzano l'incantatore, gli oggetti magici e gli incantesimi all'interno del raggio vengono soppressi e l'incantatore non può lanciare ulteriori magie sino al termine dell'incantesimo.

Scurovisione

Mago 3

Portata: tocco

Durata: 1 ora/livello

Il bersaglio di questo incantesimo ottiene Scurovisione entro un raggio di 18 m per la durata dell'incantesimo (si veda pagina 38 per i dettagli).

Segugio invisibile

Mago 6

Portata: 0

Durata: speciale

L'incantatore evoca un **segugio invisibile** che obbedisca ai suoi comandi (si consulti la sezione **Mostri**, di seguito, per i dettagli). L'incantesimo ha effetto finché **dispersione del male** non viene lanciato sulla creatura, finché la creatura non venga uccisa o il compito eseguito. È bene che l'AdG consulti la sezione dei mostri dedicata al segugio invisibile quando questo incantesimo viene lanciato, poiché non sempre si tratta di servitori affidabili.

Silenzio nel raggio di 5 m*

Chierico 2

Portata: 108 m

Durata: 2 round/livello

Lanciando l'incantesimo, si crea un silenzio totale in un raggio di 5 m intorno al bersaglio. Tutti i suoni si fermano: la conversazione è impossibile, gli incantesimi non possono essere lanciati e nessun genere di rumore entra o passa nell'area influenzata. L'incantesimo può essere lanciato in un punto dello spazio, rendendo l'effetto stazionario, o su un oggetto in movimento. L'incantesimo può essere centrato su una creatura, nel qual caso l'effetto si muove con essa. Una creatura non consenziente ha diritto a un tiro salvezza contro Incantesimi per contrastarne l'effetto. Se viene scelto come bersaglio un oggetto in possesso di un'altra creatura, questa ha diritto a un tiro salvezza contro Incantesimi per contrastarne l'effetto. L'incantesimo fornisce protezione contro attacchi o incantesimi di tipo sonoro o di origine vocale.

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 le creature che si trovano entro 27 m 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 nell'area d'effetto vengono ignorate.

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

Telecinesi

Mago 5

Portata: personale

Durata: 3 turni

Questo incantesimo consente all'incantatore di muovere oggetti o creature per mezzo della sola concentrazione. Un oggetto non più pesante di 25 kg per livello dell'incantatore può essere spostato fino a 6 m per round. Una creatura può contrastare l'effetto su di sé o su un oggetto che trasporta effettuando con successo un tiro salvezza contro Raggio della morte. Per poter utilizzare questo potere, l'incantatore deve mantenere la concentrazione, muovendosi di non più del proprio movimento normale (non correndo), senza eseguire attacchi o lanciare altri incantesimi. Se la concentrazione viene interrotta (intenzionalmente o meno), il potere può essere utilizzato di nuovo al round successivo, ma il bersaglio dell'effetto ottiene un nuovo tiro salvezza.



Teletrasporto

Mago 5

Portata: personale

Durata: istantanea

Questo incantesimo trasporta istantaneamente l'incantatore a un luogo designato, che può essere distante un massimo di 150 km per livello dell'incantatore. Il viaggio interplanare non è possibile. L'incantatore può portare con sé oggetti o creature fino a un massimo di 135 kg più 45 kg per ogni livello oltre il 10°. L'incantatore deve essere in contatto con tutti gli oggetti e/o creature da trasportare (anche se le creature da trasportare possono essere in contatto l'una con l'altra, fintanto che almeno una di queste creature è in contatto con l'incantatore). Le creature non consenzienti ottengono un tiro salvezza contro Incantesimi per contrastare l'incantesimo e l'incantatore potrebbe dover eseguire un tiro per colpire per entrare in contatto con tali creature. Similmente, un successo nel tiro salvezza contro Incantesimi di una creatura previene il teletrasporto di oggetti in suo possesso.

L'incantatore deve avere un'idea chiara del luogo e della zona di destinazione. Più chiara è l'immagine mentale, maggiori sono le possibilità che il teletrasporto abbia successo. Zone con un'elevata energia magica possono rendere il teletrasporto difficile se non impossibile.

Per determinare il successo di questo incantesimo, si tiri 1d % e si consulti la seguente tabella. Sotto la tabella vi è una spiegazione dei termini utilizzati.

Familiarità	Bersaglio centrato	Bersaglio mancato	Area simile	Disastro
Molto familiare	01-97	98-99	100	—
Studiato attentamente	01-94	95-97	98-99	100
Visto alcune volte	01-88	89-94	95-98	99-100
Visto una volta	01-76	77-88	89-96	97-100
Falsa destinazione	—	—	81-92	93-100

Familiarità: "molto familiare" è un luogo visitato frequentemente dall'incantatore e in cui si sente a casa. "Studiato attentamente" è un luogo che l'incantatore conosce bene, sia perché visibile al momento del lancio, perché lo abbia visitato spesso o perché altri mezzi (come la chiaroveggenza) sono stati utilizzati per studiare il luogo almeno per un'ora. "Visto alcune volte" è un luogo che l'incantatore ha visto più di una volta ma con cui non ha una grande familiarità. "Visto una volta" è un luogo che l'incantatore ha visto una volta sola, eventualmente utilizzando la magia.

"Falsa destinazione" è un luogo che non esiste realmente o se l'incantatore si sta teletrasportando in un luogo che non esiste più come tale o è stato talmente modificato da non essere più familiare. Quando si consulta questa colonna, si tiri 1d20+80.

Bersaglio centrato: l'incantatore appare esattamente dove desidera.

Bersaglio mancato: l'incantatore appare in un luogo sicuro, ma ad una distanza e direzione casuali rispetto alla destinazione. La distanza dalla destinazione è pari a 1d10x1d10 % della distanza da percorrere. La direzione è determinata casualmente.

Area simile: l'incantatore giunge in un'area che è visivamente o tematicamente simile a quella desiderata. Questo significa che l'incantatore appare nel più vicino luogo simile entro la distanza percorribile. Se non esiste nessuna area simile entro la portata dell'incantesimo, l'incantesimo semplicemente non ha effetto.

Disastro: l'incantatore e chiunque trasporti con sé vengono "dirottati". Ciascuno subisce 1d10 danni; poi tira di nuovo sulla tabella. Per ogni tiro, si utilizza 1d20+80. Per ogni risultato di "Disastro", il personaggio subisce ulteriore danno e tira nuovamente.

Tempesta di ghiaccio

Mago 4

Portata: 90 m + 9 m/livello

Durata: 1 round

Questo incantesimo genera una bufera magica che si scatena per 1 round intero, infliggendo 5d6 danni a ogni creatura che si trovi in un raggio di 6 m dal punto prescelto; un tiro salvezza contro Incantesimi eseguito con successo dimezza il danno subito. La tempesta di ghiaccio occupa un volume verticale di 12 m, quindi le creature che si trovano a un'altezza maggiore non vengono influenzate. Un malus di -20% si applica a ogni tiro di Ascoltare eseguito all'interno di una tempesta di ghiaccio e tutti i movimenti via terra entro l'area d'effetto vengono eseguiti a velocità dimezzata. Al termine della durata, la bufera scompare, senza alcuna conseguenza (a parte il danno inflitto). Qualsiasi creatura con una naturale resistenza al freddo subisce solo metà danni (o un quarto se il tiro salvezza ha successo).

Terreno illusorio

Mago 4

Portata: 120 m + 12 m/livello

Durata: 12 turni/livello

Questo incantesimo fa sì che 10 metri cubi di terreno per livello appaiano come un terreno di tipo differente (campi coltivati come foresta, pianure come deserto, e così via). Questo incantesimo richiede un turno completo per essere lanciato.

Il terreno influenzato appare, suona e odora come un altro tipo di terreno naturale. Strutture, equipaggiamento e creature all'interno dell'area non vengono occultate o mutate nell'aspetto. Un tiro salvezza contro Incantesimi è permesso per vedere oltre l'illusione, ma solo se la creatura o il personaggio influenzato tentano attivamente di fare ciò.

Trova la via

Chierico 6

Portata: tocco

Durata: 1 turno/livello

Il bersaglio di questo incantesimo è in grado di trovare la via fisica più breve e diretta per giungere a una destinazione. L'incantatore deve possedere una qualche conoscenza della destinazione; qualsiasi luogo l'incantatore abbia visitato può essere localizzato in questo modo, così come i luoghi descritti all'incantatore. Persino il solo nome del luogo (purché ne abbia uno) è sufficiente perché l'incantesimo funzioni.

Il luogo può trovarsi all'aperto o sottoterra. **Trova la via** ha effetto solo coi luoghi, non con oggetti o creature. Il luogo deve trovarsi sullo stesso piano d'esistenza dell'incantatore al momento del lancio.

L'incantesimo fornisce al bersaglio il senso della giusta direzione che porti eventualmente alla destinazione, indicandogli al momento giusto il sentiero corretto da seguire o le azioni concrete da intraprendere. Ad esempio, l'incantesimo permette al bersaglio di individuare porte segrete e conoscere qualsiasi parola d'ordine richiesta. L'incantesimo termina quando la destinazione è raggiunta o la sua durata terminata, a seconda di cosa accada prima.

Trova trappole

Chierico 2

Portata: 9 m

Durata: 3 turni

Questo incantesimo consente all'incantatore di individuare molti tipi di trappole, sia meccaniche sia magiche. Se l'incantatore di muove entro 9 m da una trappola, la vede illuminarsi di un'aura verde-azzurra. L'incantatore non può però individuare pericoli naturali come sabbie mobili, fosse o le zone instabili di una parete rocciosa. L'incantesimo non conferisce all'incantatore le conoscenze necessarie per disattivare la trappola, né alcun dettaglio riguardo la tipologia o la natura della trappola stessa.

Velocità*

Mago 3

Portata: 9 m + 3 m/livello

Durata: 1 round/livello

Questo incantesimo accelera le azioni di 1 creatura per livello dell'incantatore. Le creature influenzate si muovono e agiscono due volte più veloci del normale, raddoppiando il proprio fattore di movimento e compiendo il doppio degli attacchi per round, per tutta la durata dell'incantesimo. Il lancio di incantesimi non viene accelerato né la capacità di utilizzo di oggetti magici come le bacchette, i quali possono essere usati comunque solo una volta a round. Effetti multipli di velocità non si combinano; viene applicato solamente quello più potente e dalla durata maggiore.

L'inverso dell'incantesimo è **lentezza**; le creature influenzate si muovono a metà della velocità, attaccano la metà del solito (generalmente, ad ogni round dispari) e si muovono di metà del proprio normale movimento ogni

round. Naturalmente, le creature bersaglio possono effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi per evitarne gli effetti. Velocità e lentezza si contrastano a vicenda disperdendosi l'un l'altro.

Ventriloquio

Mago 1

Portata: 18 m

Durata: 1 turno/livello

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

Visione del vero

Chierico 5

Portata: tocco

Durata: 1 round/livello

Questo incantesimo conferisce al bersaglio la capacità di distinguere le cose per ciò che sono. Il bersaglio vede attraverso la tenebra normale e magica, individua porte segrete, vede l'esatta locazione di creature o oggetti distorti, vede attraverso i travestimenti normali e magici, individua oggetti o creature invisibili, vede attraverso le illusioni e individua la forma reale di oggetti metamorfizzati, cambiati o mutati in altro modo. La portata della visione del vero è di 36 m.

Visione del vero, comunque, non è in grado di penetrare gli oggetti solidi. Non conferisce in alcun modo una visione a raggi X o simile. Non annulla l'occultamento, incluso quello causato da nebbia o simili. Inoltre, l'effetto dell'incantesimo non può essere ulteriormente migliorato con la magia conosciuta, quindi nessuno può utilizzarlo attraverso una **sfera di cristallo** o in congiunzione con **chiaroveggenza**.

Volo

Mago 3

Portata: tocco

Durata: 1 turno/livello

Il bersaglio dell'incantesimo può volare alla propria velocità di movimento a terra (modificata dal carico). Il bersaglio può ascendere a metà del movimento e discendere al doppio della velocità normale, con la stessa manovrabilità che avrebbe muovendosi sul terreno. Volare per effetto di quest'incantesimo richiede la stessa concentrazione di camminare, quindi il bersaglio può attaccare o lanciare incantesimi normalmente. Il bersaglio di un incantesimo volo non può caricare o correre né trasportare un peso maggiore del proprio carico massimo.

Qualora la durata termini mentre il bersaglio è in volo, la magia si dissolve lentamente. Il bersaglio fluttua verso il basso al ritmo di 36 m per round per 1d10 round. Se il bersaglio raggiunge il terreno in questo lasso di tempo, atterra senza problemi. In caso contrario, il bersaglio cade per la distanza rimanente, subendo i normali danni da caduta. Poiché disperdere un incantesimo vi pone a tutti gli effetti termine, il bersaglio discende in questo modo anche qualora volo venga disperso.

PARTE 4: L'AVVENTURA

Tempo e distanza

Il tempo in un sotterraneo viene scandito in **turni di gioco**, ognuno dei quali dura (approssimativamente) 10 minuti. Quando comincia un combattimento, la scala temporale cambia in **round di combattimento**, ognuno dei quali dura (approssimativamente) 10 secondi. Perciò, ci sono 60 round di combattimento per turno di gioco.

Le distanze nei sotterranei sono misurate in metri. All'aperto, tutte le misure (movimenti, portata ecc.) vengono triplicate (quindi 9 m diventano 27 m), ma le dimensioni delle aree d'effetto (ad esempio per gli incantesimi) restano invariate.

Avventure nei sotterranei

Capacità di carico

I personaggi umani, elfi e nani sono in grado di trasportare fino a 30 kg ed essere considerati a carico leggero o fino a 75 kg ed essere a carico pesante. I mezzuomini possono trasportare fino a 25 kg per essere considerati a carico leggero o fino a 50 kg per essere a carico pesante. Si noti che l'armatura da mezzuomo pesa circa un quarto rispetto alle armature per le altre razze.

Questi valori vengono modificati dalla Forza; ogni +1 nel bonus di Forza incrementa del 10% la capacità di carico di un personaggio, mentre ogni -1 la riduce del 20%. Le capacità di carico dei personaggi sono illustrate nella seguente tabella (arrotondate per convenienza):

Forza	Elfo, nano, umano		Mezzuomo	
	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	27	55
16-17	36	90	30	60
18	39	97	32	65

Le capacità di carico di vari animali addomesticati sono fornite nella sezione **Mostri**, nella descrizione dell'animale.

Movimento e carico

La velocità di movimento di personaggi o creature è espressa come il numero di metri che sono in grado di percorrere per round di combattimento. Tutte le razze comuni di personaggi giocanti possono muoversi di 12 m per round. Durante l'esplorazione di un sotterraneo, il tempo viene scandito in turni, come spiegato sopra; il normale movimento in un turno è pari a 3 volte la velocità di movimento in un round.

Sebbene tale velocità di movimento possa sembrare lenta, essa include azioni come disegnare mappe, scrutare dintorni per trappole o mostri (malgrado possano comunque sorprendere il gruppo), ecc. Tuttavia, in una situazione di combattimento, tutti si muovono rapidamente e cose quali disegnare mappe sono trascurate.

La velocità di movimento di un personaggio è modificata dal suo carico (il peso che trasporta) come segue:

Tipo di armatura	Carico leggero	Carico pesante
Nessuna o in cuoio magico	12 m	9 m
In cuoio o di metallo magico	9 m	6 m
Armatura di metallo	6 m	3 m

Si tenga conto dell'armatura indossata nel determinare il carico, poiché essa conta sia per la mole e la limitatezza nei movimenti sia per il peso. Le armature magiche contano per il loro peso ma non sono limitanti come quelle normali e consentono quindi una velocità di movimento migliore.

Mappare

In ogni spedizione nei sotterranei, tracciare delle mappe è importante. Di solito se ne occupa un giocatore che disegna la mappa su carta quadrettata quando l'Arbitro di Gioco descrive stanze e corridoi. In genere, l'accuratezza assoluta non è possibile; lo scopo principale è assicurarsi che il gruppo possa ritrovare la via d'uscita dal sotterraneo.

Luce

Una torcia o una lanterna forniscono luce in un raggio di 9 m; della luce fioca si estende per ulteriori 6 m. Le normali torce bruciano per 1d4+4 turni, mentre una fiasca d'olio in una lanterna si consuma in 18+1d6 turni. Una candela illumina in un raggio di 1,5 m con una luce fioca che si estende per ulteriori 1,5 m. Di solito, le candele coniche usate per illuminare si consumano in circa 3 turni per ogni 3 cm di altezza.

Scurovisione

Alcune razze di personaggi e quasi tutti i mostri hanno Scurovisione. Questo dà loro la capacità di vedere persino nel buio più fitto. Scurovisione è solo in bianco e nero ma per il resto funziona come la vista normale. Scurovisione non penetra la tenebra magica. La portata di Scurovisione è tipicamente di 9 o 18 m; se non viene specificata per una particolare creatura, si considera di 18 m.

Scurovisione non ha effetto in presenza di una luce più forte di quella lunare.

Porte

Una porta bloccata può essere aperta con un risultato di 1 tirando 1d6; si applica il modificatore di Forza del personaggio al valore, quindi un personaggio con un bonus di +2 può aprire una porta bloccata con un risultato di 1-3 su 1d6.

Le porte chiuse a chiave possono essere forzate ottenendo lo stesso risultato con 1d10. Le sbarre di metallo possono essere piegate ottenendo questo risultato con 1d20.

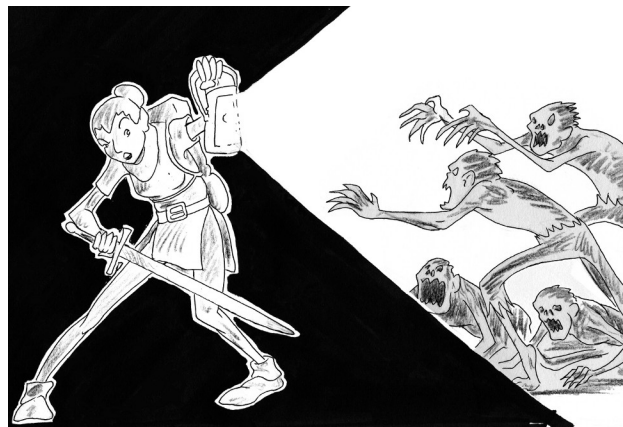
Un personaggio attento potrebbe scegliere di ascoltare cosa c'è dietro una porta prima di aprirla. I Ladri hanno un'abilità speciale, *Ascoltare*, che dovrebbe essere applicata se chi ascolta è un Ladro. Per tutti gli altri personaggi, l'Arbitro di Gioco lancia 1d6 con 1 che indica un successo. Certamente, la stanza oltre la porta potrebbe essere davvero silenziosa; se così, l'Arbitro di Gioco deve fare un tiro, cosicché un tiro di 1 in tal caso non sveli nulla ai giocatori.

Trappole

Sotterranei e rovine contengono spesso trappole come lancia dardi, fosse nascoste, ecc. L'AdG decide cosa attiva la trappola e cosa accade se la trappola viene attivata. (Alcuni consigli in merito sono forniti più avanti in questo libro nella sezione Arbitro di Gioco.) In genere, deve esserci un modo per evitare o ridurre gli effetti di una trappola attivata. Ad esempio, un tiro salvezza contro Raggio della morte è comunemente utilizzato per evitare di cadere in una fossa nascosta (aggiungendo il bonus di Destrezza), mentre lancia dardi, balestre e simili vengono considerati come dei mostri (tirando contro la Classe Armatura della vittima con un valore d'attacco predefinito).

I normali personaggi hanno una possibilità di 1 su 1d6 di individuare una trappola se dichiarano di cercarne. Si noti che ciò corrisponde a una probabilità di circa il 16,7%; i Ladri hanno un'abilità speciale per trovare e rimuovere trappole che sostituisce questo tiro, così come l'abilità dei nani nell'individuare le trappole costruite nella pietra. Un nano Ladro rappresenta un caso particolare; si applica l'abilità nel scovare trappole che ha il valore maggiore. In ogni caso, cercare trappole richiede almeno un turno per ogni 3 m² esaminati. Un singolo personaggio può ispezionare una determinata area solo una volta, anche se il personaggio possiede più abilità per individuare trappole (come il nano Ladro dell'esempio precedente).

L'individuazione delle trappole potrebbe non essere concessa se la trappola è di natura magica; tuttavia, in questo caso, Maghi e/o Chierici potrebbero essere in grado di individuare le trappole magiche con una possibilità di 1 su 1d6, a scelta dell'Arbitro di Gioco.



Porte segrete

In condizioni normali, cercare porte segrete richiede un turno per personaggio ogni 3 metri di muro esaminati. Una porta segreta viene individuata con un tiro di 1 su 1d6; personaggi con Intelligenza 15 o superiore hanno successo con un risultato di 1-2. Inoltre, come descritto precedentemente, gli elfi aggiungono automaticamente 1 a questo valore, quindi un elfo individua una porta segreta con 1-2 su 1d6 o 1-3 se l'elfo ha Intelligenza 15 o superiore. L'AdG può creare porte segrete che siano più difficili (o facili) da individuare a propria discrezione.

Più personaggi che cercano porte segrete fanno in modo che prima o poi ne venga trovata una; in ogni caso, se il primo e il secondo personaggio falliscono, il terzo dovrà impiegare due turni nella ricerca e tutti i successivi tentativi richiederanno un'ora.

Si noti che trovare una porta segreta non fornisce la consapevolezza del suo funzionamento. L'AdG potrebbe richiedere ulteriori tiri o che vengano compiute azioni prima che la porta possa essere aperta.

Sopravvivere nei sotterranei

Come già descritto nella sezione **Equipaggiamento**, i personaggi devono consumare una razione giornaliera (o cibo equivalente) e almeno un litro d'acqua al giorno.

Il mancato consumo di cibo non influenza significativamente il personaggio per i primi due giorni, ma, trascorsi questi, perde 1 punto ferita per giorno. Inoltre, a questo punto il personaggio perde la capacità di guarire dalle ferite in modo naturale, nonostante la magia funzioni comunque. Consumare cibo a sufficienza per un giorno (nel corso della giornata, non tutto in una volta) ripristina la capacità di guarigione, dunque il personaggio recupererà al normale ritmo i punti ferita perduti.

La mancanza d'acqua influenza il personaggio più rapidamente; dopo un giorno senza un'adeguata quantità, il personaggio perde 1d4 punti ferita e ulteriori 1d4 punti ferita per ogni giorno successivo; la capacità di guarigione è persa quando viene tirato il primo dado per i danni.

Avventure nelle terre selvagge

Velocità di movimento all'aperto

La velocità di movimento nei viaggi all'aperto è direttamente correlata alla velocità di movimento durante gli incontri, come mostrato nella seguente tabella:

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
27	90
30	100
33	110
36	120

Naturalmente, ogni gruppo di compagni si muove alla velocità di movimento del membro più lento.

Viaggi via terra

La velocità di movimento illustrata nella tabella precedente è data considerando 8 ore di viaggio al giorno attraverso un terreno aperto e agevole. Altri tipi di terreno alterano la velocità di movimento come illustrato nella seguente tabella:

Terreno	Modificatore
Giungla, montagna, palude	x1/3
Collina, deserto, foresta	x2/3
Pianura, sentiero, terreno aperto	x1
Strada (pavimentata)	x1 1/3

I personaggi possono procedere a *marcia forzata*, viaggiando 12 ore al giorno. In questo caso, aggiungi un ulteriore 50% alla distanza percorsa. Ogni giorno di marcia forzata effettuata dopo il primo infligge 1d6 danni ai personaggi (e ai loro animali, se presenti). È concesso un tiro salvezza contro Raggio della morte modificato dal bonus di Costituzione per evitare i danni; tuttavia, se il tiro salvezza fallisce, esso non viene concesso nuovamente al personaggio o creatura. Un giorno impiegato a risposare "riavvia" il processo.

Viaggi sull'acqua

È possibile viaggiare sull'acqua con diverse barche o navi; si veda la tabella nella sezione **Veicoli** per ulteriori dettagli. Le distanze di viaggio sono basate su 12 ore di viaggio al giorno, invece che sulle normali 8 sopra indicate. Si noti che le imbarcazioni a vela possono viaggiare per 24 ore al giorno (se un buon Ufficiale di rotta è a bordo) e, quindi, possono coprire il doppio della normale distanza per giorno di viaggio. Questo in aggiunta al moltiplicatore descritto di seguito. Se l'imbarcazione si ferma ogni notte, come fanno i vascelli che navigano seguendo la costa o quelli con a bordo meno del minimo di membri regolari della ciurma, il moltiplicatore 2x non si applica.

Il movimento delle imbarcazioni a vela varia in base alle condizioni atmosferiche, come mostrato in tabella. I modificatori vengono applicati solo se si **naviga a vela** col vento in poppa; navigare contro vento richiede **navigare di bolina** (chiamato "zigzagare" dai terricoli) che riduce la velocità di movimento come indicato nella tabella.

d12	Direzione del vento
1	Nord
2	Nord-est
3	Est
4	Sud-est
5	Sud
6	Sud-ovest
7	Ovest
8	Nord-ovest
9-12	Direzione di vento prevalente della località

d%	Condizioni del vento	Vela	Bolina
01-05	Bonaccia	x0	x0
06-13	Brezza molto lieve	x1/3	x0
14-25	Brezza lieve	x1/2	x1/3
26-40	Brezza moderata	x2/3	x1/3
41-70	Venti medi	x1	x1/2
71-85	Venti forti	x1 1/3	x2/3
86-96	Venti molto forti	x1 1/2	x0
97-00	Burrasca	x2	x0

Note:

Bonaccia: le imbarcazioni a vela non si muovono. Quelle a remi possono muoversi alla propria velocità di movimento.

Venti molto forti: veleggiare contro vento (di bolina) non è possibile.

Burrasca: veleggiare contro vento non è possibile e le imbarcazioni esposte a una burrasca rischiano di essere danneggiate o di affondare; applica 2d8 danni per ogni ora di navigazione a qualsiasi nave.

Viaggiare in volo

Quando si viaggia in volo, la velocità di movimento a terra viene raddoppiata e i modificatori del terreno vengono ignorati. La maggior parte delle creature alate deve procedere almeno ad una velocità pari a un terzo del proprio movimento per rimanere in volo; tuttavia, congegni come i **tappeti volanti** non hanno tale limitazione.

Perdersi

Gli avventurieri che seguono strade, sentieri, fiumi, torrenti o altri punti di riferimento difficilmente si perdono; tuttavia, se il gruppo si inoltra in foreste fitte, deserti sferzati dal vento etc., potrebbe perdersi. Si effettui in segreto un tiro salvezza contro Raggio della morte, modificato dal bonus di Saggezza del capogruppo (ossia chiunque sembri condurre il gruppo). (In alternativa, si può effettuare un tiro d'abilità di Saggezza, se si usa tale regola opzionale). L'AdG determina le conseguenze di un tiro fallito.

Gregari, specialisti e mercenari

A volte i personaggi giocanti potrebbero voler assoldare dei PNG (Personaggi Non Giocanti). Ci sono varie categorie di PNG disponibili, come descritto di seguito.

Gregari

Un gregario è strettamente legato al proprio datore di lavoro. I gregari vengono assoldati in cambio di una parte del tesoro (solitamente almeno il 15% del guadagno del datore di lavoro) più i costi di mantenimento (armi, armature, razioni ed equipaggiamento di base forniti dal datore di lavoro). I gregari sono in genere molto leali e disposti a correre rischi ragionevoli; in particolare, sono il solo genere di dipendente disposto ad accompagnare un personaggio in un sotterraneo, covo o rovina.

Assoldare un gregario è più impegnativo che assoldare altri PNG. Dapprima, il personaggio deve ricercare un gregario, di solito assoldando uno strillone, mettendo annunci in luoghi pubblici o chiedendo (ed eventualmente pagando) a PNG come osti o tavernieri di indirizzare potenziali gregari al personaggio giocante. L'AdG determina cosa debba essere fatto e l'efficacia delle attività svolte.

Se il personaggio ha successo, uno o più PNG si presenteranno per essere esaminati. L'Arbitro di Gioco dovrebbe interpretare il colloquio con il giocatore e, fatte tutte le offerte e poste tutte le domande, dovrebbe effettuare un tiro di reazione. Per determinare la possibile reazione del gregario, l'Arbitro di Gioco tira 2d6 e aggiunge il modificatore di Carisma del personaggio giocante. Inoltre, l'Arbitro di Gioco può applicare qualsiasi modificatore ritenga opportuno (un bonus di +1 per una paga superiore alla media o per un oggetto magico come una **spada +1** oppure un malus se il personaggio giocante offre condizioni misere). Il tiro si interpreta come segue:

Risultato del tiro	Effetto
2 o meno	Rifiuto, -1 a ulteriori tiri
3-5	Rifiuto
6-8	Tirare ancora
9-11	Approvazione
12 o più	Approvazione, +1 alla Lealtà

Rifiuto, -1 a ulteriori tiri significa che tutti i tiri di reazione effettuati nei confronti di quel personaggio nell'attuale città o regione subiranno un malus di -1 a causa delle cattive voci riportate dal PNG ai propri compagni. Se il personaggio giocante tenta nuovamente in un'altra città, tale malus non si applica.

Con un risultato **Tirare ancora**, il potenziale gregario è riluttante e necessita di ulteriore persuasione; per ottenere un nuovo tiro, il personaggio giocante deve rendere l'offerta più allettante, ad esempio con una paga migliore, un oggetto magico etc. Se il personaggio giocante non fa un'offerta migliore, si consideri **Tirare ancora** come **Rifiuto**.

Lealtà: tutti i gregari hanno un punteggio di Lealtà che di norma è pari a 7 più il bonus (o malus) di Carisma del datore di lavoro. Il punteggio di Lealtà viene utilizzato come il punteggio di Morale per mostri o mercenari.

Se un tiro di Lealtà eseguito in combattimento è un 2 naturale, la Lealtà del gregario aumenta di +1. Si noti che una Lealtà di 12 è fanatismo... il gregario eseguirà praticamente qualsiasi ordine impartito dal personaggio giocante e non fuggerà mai in combattimento. Tuttavia, l'Arbitro di Gioco dovrebbe applicare dei malus qualora il personaggio giocante ordinasse al gregario di fare cose che appaiano molto rischiose, rendendo possibile fallire il tiro.

Inoltre, l'AdG dovrebbe eseguire un tiro di Lealtà per ogni gregario alla fine di ogni avventura, dopo la divisione del tesoro, per determinare se il gregario rimanga col PG. L'AdG può applicare dei modificatori a questo tiro, di solito non più di due punti in più o in meno, se il gregario viene pagato particolarmente bene o male.

Massimo numero di gregari: un personaggio giocante può assoldare un massimo di 4 gregari, modificato dal bonus o malus di Carisma. Qualsiasi tentativo di assoldare un maggior numero di gregari riceverà un rifiuto automatico.

Livello dei gregari: di norma, i potenziali gregari sono di livello pari a metà di quello del datore di lavoro (o meno). Quindi, un personaggio di primo livello non può assoldare gregari, i PG di secondo livello possono assoldare solo gregari di primo livello e così via. Ovviamente, non c'è

modo per i gregari di conoscere direttamente il livello del PG datore di lavoro né per il datore di lavoro di conoscere quello del potenziale gregario; ma l'Arbitro di Gioco dovrebbe applicare tale regola per mantenere equilibrato il gioco. Non dovrebbe sorprendere che personaggi di primo livello non possano assoldare gregari, poiché non hanno ancora una reputazione della quale potersi vantare.

Esperienza dei gregari: a differenza degli altri PNG assoldabili, i gregari guadagnano esperienza proprio come gli altri avventurieri; tuttavia, essendo sotto il comando di un personaggio giocante, solamente una metà della quota di PE viene assegnata a ogni gregario. Si consulti **Avanzamento del personaggio**, di seguito, per un esempio.

Specialisti

Gli specialisti sono PNG assoldabili dai personaggi giocanti per eseguire vari compiti. Gli specialisti non partono per avventure né rischiano la vita combattendo mostri, disarmando trappole o in qualsiasi altra attività pericolosa compiuta da personaggi giocanti e gregari. Invece, gli specialisti svolgono i servizi che i personaggi giocanti di solito non riescono a svolgere da sé, come progettare e costruire castelli, addestrare animali o pilotare navi.

Un personaggio giocante è limitato nel numero degli specialisti che può assoldare solamente dall'ammontare di denaro che questi richiedono; il Carisma non è influente.

Addestratore: da 250 a 750 mo al mese. I personaggi che desiderano cavalcare ippogrifi o usare scimmie carnivore come guardie necessitano dei servizi di un addestratore. Il costo minore sopra indicato è per un addestratore nella media, capace di addestrare un tipo di animale "normale" come le scimmie carnivore; quelli in grado di addestrare più di un tipo di animale o creature mostruose come gli ippogrifi sono più costosi da assoldare. L'AdG determina quanto tempo richieda addestrare un animale; in alcuni casi, l'addestramento può richiedere anni, cosa che i personaggi giocanti potrebbero trovare sveniente e dispendiosa. Un singolo addestratore può addestrare e gestire non più di 5 animali per volta, sebbene, in molti casi, quando un animale è del tutto addestrato, se messo subito in servizio, non necessita più dell'addestratore.

Alchimista: 1000 mo al mese. Questi personaggi sono solitamente assoldati per uno dei seguenti due motivi: creare pozioni o assistere un Mago nella ricerca arcana.

Un alchimista può produrre una pozione, purché gli si forniscano i materiali necessari e un campione o una formula scritta della pozione, negli stessi tempi e costi di un Mago. Possono inoltre ricercare nuove pozioni, ma al doppio del tempo e dei materiali rispetto a un Mago.

Alternativamente, un Mago che vuole creare determinati oggetti magici può impiegare un alchimista come assistente. In questo caso, l'alchimista aggiunge 15% alla probabilità di successo del Mago.

Armaiolo (o Fabbro): da 100 a 500 mo al mese. I personaggi che assoldano mercenari o che hanno dei seguaci armati necessitano dei servizi di un armaiolo. Di norma, per ogni 50 combattenti assoldati è necessario un armaiolo che si occupi del loro equipaggiamento. Gli strumenti dell'armaiolo non sono inclusi nei costi indicati, mentre il costo di mantenimento dei suoi apprendisti lo è; questi personaggi avranno 1d4 di apprendisti ad assisterli.

Si possono assoldare armaioli e fabbri più costosi per creare armi o armature magiche; in questo caso, il personaggio assoldato sarà uno specialista, esperto nel creare un particolare tipo di arma o armatura, e richiederà una paga maggiore (come indicato sopra). Tali personaggi raramente accetteranno di eseguire lavori mondani come il mantenimento di armi e armature per una truppa.

Geniere: 750 mo al mese. Qualsiasi personaggio giocante che desidera costruire una fortezza, un vascello o qualsiasi altra costruzione ordinaria necessita di un geniere. Grandi progetti possono richiedere più genieri, a discrezione dell'AdG.

Sapiente: 1500 mo al mese. I sapienti sono esperti di conoscenze antiche e oscure. Molti sapienti studiano in particolare aree molto limitate o specifiche (ad esempio: "la migrazione elfica della 2a era"), ma anch'essi conoscono o hanno accesso a numerose informazioni. Il costo indicato è il requisito minimo per mantenere un sapiente con la sua libreria, collezioni etc. Se il patrono del sapiente pone una domanda difficile, potrebbero esserci costi aggiuntivi per i materiali o la ricerca necessari per trovare una risposta.

Ciurma: *Speciale*. Una ciurma per un vascello prevede diverse tipologie di personaggi. Come minimo, sono necessari un gruppo di marinai e un Capitano; dei rematori sono necessari a bordo delle galee e un Ufficiale di rotta è necessario a bordo di vascelli che salpano perdendo di vista la terraferma.

I costi al mese per ciascuna tipologia di personaggio sono forniti di seguito:

Tipologia	Costo
Capitano	300 mo
Ufficiale di rotta	200 mo
Marinaio	10 mo
Rematore	3 mo

In genere, tutti questi personaggi sono uomini comuni e non indossano armatura; sono solitamente armati con clave, pugnali o spade corte. I personaggi giocanti che possiedono un background appropriato possono fungere da Capitano, ma, a meno che non abbiano esperienza come capitano di nave, avranno difficoltà a farsi rispettare dai marinai di mestiere (ridurre di -2 il Morale di tali marinai se condotti da un Capitano inesperto).

Mercenari

I mercenari sono combattenti assoldati. Vengono tipicamente assoldati in unità piccole come i plotoni: da 32 a 48 Guerrieri, divisi in da due a quattro squadre di soldati; ogni squadra è comandata da un caporale, mentre il plotone è guidato da un luogotenente più un sergente. I plotoni vengono raggruppati in compagnie comprendenti da due a cinque plotoni e guidate da un capitano con un sergente ad assisterlo (chiamato in genere **primo ufficiale**).

Essendo i mercenari quasi sempre truppe veterane, il mercenario medio è un Guerriero di 1° livello; il 10% dei caporali e il 50% dei sergenti sono di 2° livello. Un luogotenente mercenario di solito è di 2° livello, un capitano è di livello dal 2° al 4° e il suo primo ufficiale di 2° o 3°. Unità mercenarie più grandi sono di norma fuori dalla portata dei personaggi giocanti finché essi non siano di più alto livello e i dettagli di queste sono lasciati all'AdG.

I mercenari non si inoltreranno praticamente mai in sotterranei, cavi o rovine, se non completamente ripuliti. Invece, vengono impiegati in manovre militari all'aperto; i PG di alto livello possono assoldare dei mercenari per proteggere i propri castelli o altri possedimenti.

I mercenari di stanza nella fortezza di un personaggio giocante necessitano di 20 m² ciascuno, ma costano il 25% in meno al mese, siccome ciò ripaga il loro vitto e alloggio. (I mercenari elfici, invece, necessitano di 50 m² di spazio ciascuno per ridurre la loro paga, poiché esigono condizioni di vita migliori). Si consulti la sezione **Roccaforti** per ulteriori dettagli.



Di seguito sono fornite le statistiche per le tipologie di mercenari più comuni; le statistiche sono per personaggi di primo livello e devono essere modificate per i personaggi di livello più alto (come indicato precedentemente). In particolare, si moltiplichi il costo indicato per ogni mercenario per il suo livello. I costi elencati sono in monete d'oro al mese.

Tipologia di mercenario	Costo	Equipaggiamento	Morale
Fanteria leggera, umano	2	Armatura di cuoio, Scudo e Spada lunga	8
Fanteria leggera, elfo	8	Armatura di cuoio, Scudo e Spada lunga	8
Fanteria leggera, orchetto	1	Armatura di cuoio e Lancia	7
Fanteria pesante, umano	3	Cotta di maglia, Scudo e Spada lunga	8
Fanteria pesante, nano	6	Cotta di maglia, Scudo e Spada corta	9
Fanteria pesante, orchetto	2	Cotta di maglia, Scudo e Spada corta	8
Arciere, umano	5	Armatura di cuoio, Spada corta e Arco corto	8
Arciere, elfo	15	Cotta di maglia, Spada corta e Arco corto	8
Arciere, orchetto	3	Armatura di cuoio, Spada corta e Arco corto	8
Balestriere, umano	5	Cotta di maglia, Balestra e Spada corta	8
Balestriere, nano	12	Corazza di piastre, Balestra e Spada corta	9
Tiratore scelto, umano	9	Cotta di maglia, Arco lungo e Spada corta	8
Tiratore scelto, elfo	20	Cotta di maglia, Arco lungo e Spada lunga	8
Cavalleria leggera, umano	10	Armatura di cuoio, Scudo, Lancia e Spada lunga	8
Cavalleria leggera, elfo	22	Armatura di cuoio, Lancia, Arco corto e Spada lunga	8
Cavalleria media, umano	15	Cotta di maglia, Scudo, Lancia e Spada lunga	8
Cavalleria media, elfo	33	Cotta di maglia, Lancia, Arco corto e Spada lunga	9
Cavalleria pesante, umano	20	Corazza di piastre, Scudo, Lancia e Spada lunga	8

Avanzamento del personaggio

Punti Esperienza (PE)

I punti esperienza vengono assegnati per i mostri sconfitti e per altre sfide a discrezione dell'AdG. La seguente tabella fornisce i valori in PE per i mostri. Quando un mostro presenta sia il livello del personaggio sia i dadi vita, si utilizza il valore più alto come livello del mostro. Alle sfide che non siano combattimenti può essere assegnato un livello o un valore in PE predefinito, come l'AdG desidera.

Se figurano degli asterischi dopo il valore di dadi vita di un mostro, ogni asterisco aggiunge una volta il bonus di abilità speciale; ad esempio, una creatura con indicati 2** dadi vita vale 125 PE.

Per mostri con più di 25 dadi vita, si aggiungano 750 PE al valore di punti esperienza totali e 25 PE al bonus di abilità speciale per dado vita aggiuntivo.

I PNG dovrebbero essere considerati come mostri con un numero di dadi vita pari al livello del personaggio. Aggiungi un bonus di abilità speciale per Chierici e Maghi, se possono lanciare incantesimi utili durante l'incontro.

Dopo aver calcolato i PE guadagnati durante un'avventura, l'ammontare deve essere diviso per il numero di avventurieri. Come descritto precedentemente, ogni gregario riceve una metà della quota; quindi, un gruppo di quattro personaggi giocanti e un gregario si

considera abbia 4½ membri. Se vengono ottenuti 2000 PE da tale gruppo, i personaggi ricevono 444 PE ciascuno, mentre il gregario riceve 222 PE.

Nessun personaggio può aumentare di più di un livello tramite i punti esperienza di una singola avventura. Ad esempio, Barthol il Ladro è un personaggio di 1° livello che aveva 1000 PE prima di partire per un'avventura; durante l'avventura, ottiene altri 2000 PE (un risultato formidabile). Questo porterebbe il suo totale a 3000 PE, rendendolo quindi un Ladro di 3° livello. Questo non è permesso; invece, avanza fino a 2499 PE, un punto in meno dell'ammontare richiesto per il 3° livello e inizierà la sua prossima avventura al 2° livello.

Dadi vita del mostro	Valore in PE	Bonus abilità speciale
Meno di 1	10	3
1	25	12
2	75	25
3	145	30
4	240	40
5	360	45
6	500	55
7	670	65
8	875	70
9	1.075	75
10	1.300	90
11	1.575	95
12	1.875	100
13	2.175	110
14	2.500	115
15	2.850	125
16	3.250	135
17	3.600	145
18	4.000	160
19	4.500	175
20	5.250	200
21	6.000	225
22	6.750	250
23	7.500	275
24	8.250	300
25	9.000	325



PARTE 5: INCONTRI

Alzai il mio scudo per respingere uno dei mostri e menai un fendente a un altro con la mia spada, ma il colpo andò a vuoto. Morningstar attaccò uno dei mostri colpendolo, ma la sua spada arrecò poco danno alla creatura di ossa. Notai che Apoqulis restava ancora sulla porta; nessun segno di Barthal. Fortunatamente, anche Apoqulis reggeva una torcia.

Apoqulis levò in alto il proprio simbolo sacro ed esclamò a gran voce, “Nel nome di Tah, andatevene!”. Rimasi sorpreso nel vedere diversi mostri voltarsi come spaventati e fuggire oltre la porta, scomparendo nell’oscurità. Sfortunatamente, ne rimasero ancora parecchi nella stanza.

Anche mentre notavo tutto questo, continuavo a colpire i mostri. Ci vollero due colpi ben assestati per sconfiggere il primo; apparentemente Morningstar stava avendo problemi simili coi mostri. Poi uno degli scheletri la colpì, solo una ferita trascurabile, ma mi sentii grato di aver investito la mia parte del ricavato della nostra ultima spedizione in una corazza di piastre; stavo ignorando colpi che mi avrebbero danneggiato se avessi indossato ancora una cotta di maglia.

Con stupore, vidi Apoqulis atterrare uno dei mostri con un singolo colpo, abbattendone poi un altro già col colpo successivo. La sua mazza pareva molto più efficace delle nostre spade contro i mostri. Quando infine riuscii abbattere il secondo scheletro, udii un grido acuto... era Barthal, poco più avanti nella sala e stava scagliando qualcosa.

Si udì un suono di vetro infranto e sentii uno schizzo d’acqua sul volto. Diversi scheletri iniziarono a fumare e poi uno di loro si ridusse in un mucchio di polvere. Acqua benedetta, capii, ma non ebbi il tempo di pensarci. Continuai solamente a sferrare colpi agli scheletri.

Quando infine li sconfiggemmo tutti, io avevo subito una ferita e Morningstar era stata ferita di nuovo. Avevamo ancora una pozione curativa rimasta di quelle che il tempio di Apoqulis ci aveva dato; Morningstar mi disse di berla, ma notai che lei era in condizioni peggiori delle mie, quindi insistetti affinché la bevesse.

Poi ci volgemo nuovamente verso il sarcofago...

Sequenza di gioco

Quando un gruppo di avventurieri entra in contatto con dei potenziali nemici, il tempo viene calcolato in round di combattimento (ognuno di 10 secondi, come descritto precedentemente). Prima dell’inizio del combattimento, si controlla la sorpresa (vedere in seguito). I personaggi che non sono sorpresi tirano per l’Iniziativa e agiscono in base ai risultati (come descritto in seguito).

Sorpresa

Quando è possibile che qualcuno venga colto di sorpresa, tira 1d6 per ogni fazione che potrebbe venire sorpresa; la maggior parte dei personaggi comuni vengono sorpresi con un risultato di 1-2. I personaggi sorpresi non possono compiere azioni per un round. Personaggi o creature che sono ben nascosti e preparati per tendere un’imboscata sorprendono con un tiro di 1-4 su 1d6. Alcuni personaggi o creature (come gli elfi) sono meno propensi a essere sorpresi; riduci l’intervallo di 1 punto per tali creature.

Ad esempio: Darion il Guerriero umano e Morningstar l’elfa Guerriera/Maga aprono una porta ritrovandosi faccia a faccia con un gruppo di goblin. L’AdG tira 1d6 per i goblin; con un risultato di 1-2 sono tutti sorpresi. Poi l’AdG tira 1d6 per Darion e Morningstar. Se il risultato è 1, entrambi sono sorpresi; se il risultato è 2, solamente Darion è sorpreso. Se il risultato è 3 o più, nessuno dei due è sorpreso.

I personaggi o le creature sorprese rimangono disorientate per un round. Possono comunque difendersi, quindi non hanno malus alla Classe Armatura, ma non possono muoversi né attaccare durante il round di sorpresa.

Reazioni dei mostri

Quando un gruppo di personaggi giocanti incontra uno o più mostri, è importante sapere come questi reagiscono al gruppo. Nella maggior parte dei casi, la reazione del mostro o dei mostri è ovvia... ad esempio, degli zombie a guardia di una tomba attaccheranno praticamente ogni intruso.

Nei casi in cui la reazione dei mostri al gruppo non sia ovvia, viene effettuato un **tiro di reazione**. L’Arbitro di Gioco tira 2d6, applicando il bonus (o il malus) di Carisma del “capogruppo” assieme a qualsiasi altro modificatore ritenga opportuno, e consulta la seguente tabella:

Tabella dei tiri di reazione

Risultato	Effetto
2 o meno	Attacco immediato
3-7	Sfavorevole
8-11	Favorevole
12 o più	Molto favorevole

Un risultato di 2 o meno significa che il personaggio giocante ha provocato i mostri tanto da farli attaccare immediatamente. Un risultato Sfavorevole significa che i mostri non gradiscono la presenza dei personaggi giocanti

e li attaccano se conviene loro farlo. Un risultato Favorevole significa semplicemente che i mostri potrebbero considerare di lasciar vivere i personaggi, se questi scelgono di dialogare; non significa necessariamente che i personaggi piacciono ai mostri. Un risultato Molto favorevole significa che i mostri (o forse solo il loro capo) provano effettivamente simpatia per i personaggi; ciò non significa che i mostri offrono liberamente il proprio tesoro, ma indica che potrebbero scegliere di cooperare coi personaggi per fini reciprocamente vantaggiosi.

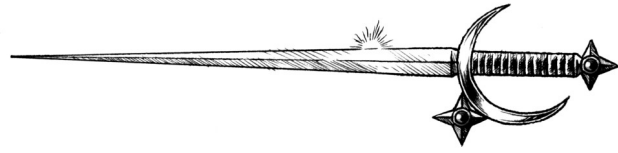
Come sempre, è l'AdG a interpretare il risultato del tiro e potrebbe scegliere di alterarne il risultato qualora creda che un effetto diverso possa essere più divertente da giocare rispetto a quello ottenuto.

Iniziativa

Ad ogni round, viene tirato 1d6 per determinare l'Iniziativa di ogni personaggio o mostro. Questo tiro viene modificato dal bonus di Destrezza. I numeri più alti agiscono prima. Tutti i personaggi/mostri con risultato uguale agiscono in contemporanea. L'AdG può effettuare un singolo tiro per gruppi di mostri dello stesso tipo a propria discrezione.

Quando l'AdG enumera in ordine decrescente i risultati dell'Iniziativa, ogni personaggio o mostro può agire al proprio numero. Se lo desidera, un combattente può scegliere di aspettare fino a un numero successivo per agire. Se un giocatore dichiara di voler aspettare che agisca un altro personaggio o mostro, allora l'azione del personaggio giocante avviene allo stesso numero di Iniziativa della creatura della quale sta attendendo l'azione. In questo caso, l'azione del personaggio giocante avviene contemporaneamente a quella della creatura che ha atteso, come se avessero ottenuto lo stesso numero.

Un personaggio che utilizza un'arma ad ampio raggio (come una lancia) può scegliere di attaccare un avversario in avvicinamento durante il suo numero d'Iniziativa, attaccando quindi simultaneamente all'avversario, pur avendo ottenuto un numero d'Iniziativa inferiore.



Combattimento

Quando giunge il proprio numero di Iniziativa, ogni personaggio o creatura coinvolto in combattimento può muoversi, se lo desidera, fino a una distanza pari alla propria velocità di movimento e poi attaccare, se ha un avversario a portata. Dopo aver attaccato, un personaggio o creatura non può più muoversi fino al turno successivo.

Avversari che distano più di 1,5 m possono muoversi liberamente, ma una volta che due avversari si trovano entro 1,5 m sono "ingaggiati" e devono seguire le regole relative al Movimento difensivo, descritte in seguito.

Correre

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

Manovrabilità

Si considerino opzionali le seguenti regole. Difficilmente vengono usate per le avventure nei sotterranei, tuttavia aggiungono molto alle situazioni di combattimento all'aperto, specialmente nei combattimenti in acqua o quando alcuni o tutti i combattenti sono in volo.

Personaggi, creature e vari tipi di veicoli hanno una distanza di manovra. Questa è indicata come una distanza in metri tra parentesi dopo la loro velocità di movimento e determina quanto spazio libero necessitano per poter cambiare direzione quando si muovono in combattimento.

Tutti i normali personaggi giocanti, e di fatto la maggior parte delle creature di taglia media che camminano sul terreno, hanno una distanza di manovra di 1,5 m. Se non viene specificata alcuna distanza di manovra per una creatura, si consideri sia di 1,5 m.

In genere, un cambio di direzione è qualsiasi svolta fino a 90° (una svolta ad angolo retto); su una mappa quadrettata, questo significa voltarsi direttamente a destra o a sinistra della creatura che si sta fronteggiando. Una mezza svolta (45°) viene comunque considerata come un cambio di direzione completo. Se si utilizzano gli esagoni, il

movimento “diagonale” non è possibile, quindi un cambio di direzione corrisponde a una svolta di 60° che fronteggi il lato dell'esagono direttamente a destra o a sinistra.

Ci sono alcune eccezioni a questa regola:

Per prima cosa, qualsiasi creatura che non si sposta dalla propria posizione iniziale nel round di combattimento può compiere qualsiasi cambio di direzione desideri (malgrado alcune circostanze, come tentare di far girare un cavallo in un corridoio stretto, possano renderlo impossibile).

Creature incorporee in grado di volare, come gli spettri, possono voltarsi liberamente durante tutto il movimento.

Creature che stanno correndo (muovendosi a velocità doppia) non possono cambiare direzione di più di 60° e la loro distanza di manovra aumenta di 3 m (o, se normalmente è 1,5 m, aumenta a 3 m).

Inoltre, la maggior parte delle creature può spostarsi lateralmente di uno spazio mantenendo la direzione attuale (ciò è chiamato “passo laterale”), ma può farlo solamente quando si muove a velocità normale (“camminare”), non a velocità sostenuta (“correre”). “Uno spazio” significa 1,5 o 3 m, a seconda della mappa utilizzata.

Salire e scendere

Per battaglie che coinvolgono le tre dimensioni, qualsiasi creatura o veicolo ha un'altitudine (quando vola) o profondità (se sott'acqua). Per battaglie in cielo o in acqua, almeno una delle creature o veicoli dovrebbe partire da un'altitudine/profondità di 0 e in qualsiasi momento, per semplificare il gioco, è possibile definire un nuovo livello 0 adattando l'altitudine delle altre creature o veicoli.

Una creatura alata può guadagnare fino a 3 m di altitudine dopo essersi mossa in avanti della distanza mostrata dalla propria classe di manovrabilità e può discendere (perdere altitudine in maniera controllata) fino al doppio della normale velocità di movimento; se la creatura non si muove orizzontalmente di almeno un terzo della propria velocità di movimento, va in stallo, ed è costretta a discendere della distanza massima per un round. Creature o veicoli fluttuanti (palloni aerostatici, incantesimo volo, tappeti volanti etc.) possono salire verticalmente fino a metà della loro velocità di movimento senza doversi muovere in orizzontale, ma questi “fluttuanti” possono discendere solamente alla loro normale velocità di movimento, a meno che non abbiano completamente perso la capacità di fluttuare.

Caricare

In alcune circostanze, personaggi o creature possono essere in grado di attaccare dopo aver effettuato un movimento in corsa. Tale azione viene chiamata **carica** ed è soggetta ad alcune limitazioni specifiche. Per prima cosa, il personaggio o la creatura che intende caricare deve

muoversi di almeno 3 m e può muoversi fino al doppio della propria velocità di movimento, come descritto in precedenza. Il movimento deve essere eseguito circa in linea retta verso il bersaglio e il percorso verso il bersaglio deve essere discretamente sgombro. Infine, l'attaccante deve utilizzare un'arma come una lancia, giavellotto o un'arma inastata 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 ha la visuale verso l'avversario all'inizio della carica, quell'avversario non può essere caricato.

L'attacco effettuato dopo la carica beneficia di un +2 al tiro per colpire. Il personaggio o la creatura che effettua la carica ha un malus di -2 alla Classe Armatura per il resto del round. Se l'attacco va a segno, i danni raddoppiano.

Preparare l'arma contro una carica: lance, armi ad asta e certe altre armi penetranti infliggono danni doppi quando vengono “preparate” (puntellate contro un muro o il terreno) e utilizzate contro una creatura che sta caricando. Per fare ciò, il personaggio o la creatura che viene caricata deve avere un numero di Iniziativa migliore o uguale; questo conta come ritardare l'azione: sia l'attaccante sia il difensore agiscono al numero di iniziativa dell'attaccante e quindi simultaneamente.

Fuga e inseguimento

A volte un gruppo di avventurieri non desidera altro che evitare un gruppo di mostri (o altre volte, sono i mostri a voler evitare gli avventurieri). Se un gruppo viene sorpreso e l'altro no, il gruppo non sorpreso può fuggire automaticamente (salvo che qualcosa non lo impedisca).

Altrimenti, i personaggi che vogliono fuggire iniziano a farlo nel proprio numero di Iniziativa. L'AdG può facilmente svolgere l'inseguimento, tenendone traccia sulla propria mappa (si noti che i giocatori non possono disegnare mappe mentre fuggono disperatamente attraverso un sotterraneo o nelle terre selvagge). Ogni volta che un personaggio deve attraversare una porta, compiere una svolta repentina etc., l'AdG può richiedere un tiro salvezza contro Raggio della morte (aggiungendo il bonus di Destrezza); se il tiro salvezza fallisce, il personaggio è caduto in quel punto e non può muoversi ulteriormente per quel round; può rialzarsi ed eseguire un'azione di movimento completa durante il proprio numero di Iniziativa nel round successivo.

Se in qualunque momento gli inseguitori si trovano entro 1,5 m (distanza di mischia) all'inizio del round, possono iniziare un combattimento in mischia; i personaggi in fuga sono soggetti a “ultimi colpi”, come descritto nel Movimento difensivo, se continuano a fuggire dopo che gli inseguitori sono a distanza di mischia. Se i personaggi o le creature in fuga sono in grado di sfuggire alla vista degli inseguitori per un round completo, sono riusciti a fuggire dall'inseguimento... gli inseguitori li hanno persi.

Movimento difensivo

Ogni volta che un personaggio volta le spalle a un avversario adiacente (che abbia un'arma pronta) e inizia il movimento, quell'avversario può effettuare un "ultimo colpo" con un bonus di +2 all'attacco, anche se l'avversario ha già compiuto tutti i propri 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/morso può compiere solo un attacco di artiglio o di morso.

Alternativamente, il personaggio può iniziare a retrocedere (fino a massimo metà della propria velocità di movimento) mentre continua a combattere (se l'avversario rimane a portata e, quindi, segue il personaggio che retrocede). Questa viene chiamata **ritirata in combattimento**.

Come attaccare

Per eseguire un tiro "per colpire", l'attaccante tira 1d20 e aggiunge il proprio bonus d'attacco (BA), come mostrato nella tabella del bonus d'attacco, così come il proprio bonus di Forza (se si tratta di un attacco in mischia) o di Destrezza (se si tratta di un attacco a distanza) e qualsiasi altro modificatore richiesto dalla situazione. Se il totale è uguale o maggiore alla Classe Armatura dell'avversario, l'attacco va a segno e si tira per il danno. Un "1" naturale nel tiro di dado è sempre un fallimento. Un "20" naturale è sempre un successo, se l'avversario può essere colpito (ad esempio, mostri che possono essere colpiti solo da armi magiche o d'argento non possono essere colpiti da armi normali, quindi un "20" naturale con armi normali non li colpisce comunque).

Tabella del bonus d'attacco

Livello Guerriero	Livello Chierico o Ladro	Livello Mago	Dadi vita 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

Attaccare alle spalle

Gli attacchi effettuati alle spalle di un avversario di solito ottengono un bonus +2 al tiro per colpire. Questo non si somma all'abilità Attacco furtivo (si veda il Ladro, sopra).

Uomini comuni

Una nota riguardo gli **uomini comuni**: la voce UC nella tabella sopra si riferisce agli uomini comuni, detti anche **personaggi di livello zero**. Questi personaggi rappresentano gli artigiani, negozianti, cameriere e altri personaggi non avventurieri che appaiono durante il gioco. Tutti questi personaggi sono PNG, ovviamente. Le razze semiumane hanno pochi personaggi di livello zero fra loro; la maggior parte degli "uomini comuni" sono umani.

I tipici umani di livello zero hanno 1d4 punti ferita e di solito non sono competenti nell'uso di nessuna arma a eccezione delle mani nude. Le reclute (coloro che non hanno ancora affrontato una battaglia) sono di livello zero, ma hanno 1d6 punti ferita e possono utilizzare qualsiasi arma permessa a un Guerriero.

Si raccomanda di non perdere tempo a dettagliare i punteggi di abilità o le altre statistiche di questi personaggi; sono normali nel senso di "mediocri" e quindi veramente pochi di loro hanno statistiche eccezionali. Un fabbro potrebbe vantare un punteggio di Forza di 13 o più, un sapiente di Intelligenza di 16 o più, ma in genere non vi è bisogno di dettagliare tali statistiche per questi personaggi.

Bonus d'attacco dei mostri

Quando si cercano i dadi vita di un mostro nella tabella del bonus d'attacco, si ignorano tutti i "più" o i "meno"; quindi, un mostro con 3+2 dadi vita o con 3-1 viene comunque considerato con 3 dadi vita. Fanno eccezione i mostri con 1-1 dadi vita o meno, che sono considerati con meno di un dado vita e hanno un bonus d'attacco di +0.

Combattimento in mischia

La mischia avviene quando un personaggio, dopo essersi buttato nel combattimento, colpisce un mostro o un altro avversario. In genere, le armi o gli attacchi da mischia possono essere utilizzati solo contro avversari coi quali è ingaggiato l'attaccante (come descritto precedentemente).

Attacchi a distanza

Le armi a distanza possono essere utilizzate per attaccare i nemici da lontano. La distanza del bersaglio dall'attaccante influenza il tiro per colpire, come mostrato precedentemente nella tabella della gittata delle armi a distanza nella sezione **Personaggi**. In genere, gli avversari che si trovano entro la gittata corta vengono attaccati con +1 al tiro di dado, quelli oltre la gittata corta, ma entro la gittata media, vengono attaccati con +0 e quelli oltre la gittata media, ma entro la gittata lunga, vengono attaccati con -2. Avversari che si trovano oltre la gittata lunga non possono di fatto essere attaccati.

Se un personaggio tenta di usare un'arma a distanza contro un avversario che si trova entro 1,5 m (quindi che è ingaggiato con il tiratore), viene applicata un malus di -5 al tiro per colpire. Questo a causa dei movimenti del tiratore per schivare gli attacchi dell'avversario. L'unica eccezione si ha quando l'attaccante si trova alle spalle del bersaglio e questi ne è inconsapevole o se una creatura è talmente distratta da non poter attaccare il tiratore; in questi casi, si applica il bonus di +1 (per un totale di +3 attaccando alle spalle).

Copertura e occultamento

In alcune situazioni, il bersaglio di un attacco a distanza (o in mischia) potrebbe beneficiare di una copertura o un occultamento di qualche tipo. Viene definita copertura una protezione "solida" come quella offerta da uno spesso tronco d'albero o un muro di pietra, ossia qualsiasi cosa in grado di fermare o rallentare un proiettile. L'occultamento è una copertura "morbida" come nebbia o fogliame che rende difficile vedere il bersaglio, ma non influenza il proiettile stesso. Copertura o occultamento rendono il bersaglio più difficile da colpire e quindi viene applicato un malus al tiro dell'attaccante a seconda di quanto il bersaglio sia protetto dall'attacco. Per l'occultamento il malus all'attacco dovrebbe variare da -1 (occultato per il 25%) a -4 (occultato per il 90%). Per la copertura, questi malus vanno raddoppiati.

Cadenza di tiro delle armi a distanza

In genere, le armi a distanza possono effettuare un singolo attacco per round, come le armi da mischia. Tuttavia, le balestre rappresentano un'eccezione, poiché ricaricare una balestra tra un colpo e l'altro richiede più tempo.

Una balestra leggera può tirare una volta ogni due round e il tiratore non può compiere nessun'altra azione (incluso il movimento) durante il round di "ricarica". Una balestra pesante può tirare solamente una volta ogni tre round e anche in questo caso è necessario che il tiratore impieghi due round non facendo nulla se non incoccando e ricaricando l'arma per poter tirare nuovamente.

Anche le macchine d'assedio tirano con meno frequenza rispetto alle armi ordinarie. La cadenza di tiro di tali armi è presentata come frazione indicante il numero di attacchi per round; per esempio, 1/6 significa un attacco ogni sei round.

Ovviamente, chi usa tali armi può lasciar cadere o riporre l'arma e passare a un'altra arma, anziché ricaricare. Inoltre, è possibile (specialmente mentre si difende una posizione) caricare preventivamente più di una balestra per poi cambiare arma ad ogni round fino a tirare con tutte. Tale strategia è ovviamente improbabile nei sotterranei.

Proiettili ad area

Quando viene scagliato un proiettile ad area (fiasche d'olio etc.), un tiro per colpire effettuato con successo indica un colpo diretto. Altrimenti, l'AdG tira 1d10 e consulta il seguente diagramma per determinare dove il proiettile sia caduto. Si consideri ogni numero come una zona di 3 m².

	(retro)	
	0	
7	8	9
5	Bersaglio	6
2	3	4
	1	
	(fronte)	

Proiettili che mancano

Con l'eccezione dei proiettili ad area, i proiettili delle armi a distanza che mancano il bersaglio previsto vengono considerati persi. Se invece si fa fuoco in una mischia che coinvolge gli alleati del tiratore e l'attacco manca il bersaglio, potrebbe colpire una delle creature alleate.

L'AdG deve decidere quali alleati possono essere colpiti ed effettuare un tiro per colpire contro ogni possibile bersaglio fino a che un bersaglio non venga colpito o tutti i possibili bersagli siano stati esauriti. Questi tiri per colpire vengono effettuati con il bonus d'attacco del tiratore, come se avesse voluto attaccare le creature alleate. Tuttavia, è l'AdG a dover eseguire questi tiri, non il giocatore.

Questa regola è applicata agli attacchi effettuati dai mostri, quando appropriato. È comunque l'AdG a eseguire i tiri.

Questa regola è intenzionalmente vaga; l'AdG deve decidere quando e come applicarla basandosi sulle circostanze della battaglia. Si raccomanda che non più di tre alleati vengano "attaccati" in questo modo, ma l'AdG potrebbe fare delle eccezioni qualora lo ritenga opportuno.

Danni

Se un attacco colpisce, l'attaccante tira i danni indicati per l'arma. Gli attacchi in mischia applicano il bonus o il malus di Forza al dado dei danni, così come le armi a distanza che si lanciano, come pugnali o lance. Solitamente, agli attacchi con archi e balestre non si applica il modificatore di Forza, ma ai proiettili da fionda e pietre sì.

Inoltre, le armi magiche applicano il loro bonus ai danni (e le armi maledette applicano il malus). Si noti che, indipendentemente da qualsiasi malus al danno, ogni attacco effettuato con successo infligge almeno un danno.

Come spiegato altrove, 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 un malus di -4 e infliggono la metà dei danni. La maggior parte delle armi possono essere utilizzate in questo modo; solo con quelle con punte e lame su ogni lato non è possibile.

Se un personaggio viene ridotto a zero punti ferita e ha subito almeno qualche danno non letale, il personaggio diviene incosciente anziché morire. (Qualsiasi ulteriore danno non letale inflitto viene considerato danno letale, rendendo possibile picchiare a morte qualcuno). Un personaggio reso incosciente in questo modo, ma non successivamente ucciso, si risveglia con 1 punto ferita in 1d4 turni o può essere svegliato (con 1 punto ferita) da qualcun altro dopo 2d10 round.

Picchiare

A volte un personaggio attaccherà sprovvisto di un'arma, colpendo con un pugno o un calcio. Questo viene definito picchiare. I personaggi comuni infliggono 1d3 danni non letali con un pugno e 1d4 con un calcio; i calci hanno un malus di -2 al tiro per colpire. Un personaggio che non indossa armatura o che ne indossa una di cuoio non può

colpire o calciare con successo un personaggio in armatura di metallo e, infatti, se tenta di farlo, il danno viene inflitto all'attaccante anziché al difensore. È l'AdG a determinare quali mostri possano venire attaccati in questo modo. Tutte le classi dei personaggi possono picchiare; in questo caso, non vi sono restrizioni relative alle "armi".

Lottare

Un attacco di lotta richiede un tiro per colpire effettuato con successo; se l'attacco va a segno l'attaccante ha afferrato il proprio avversario. La presa viene mantenuta finché l'attaccante la rilascia o il difensore effettua con successo un tiro salvezza contro Raggio della morte, tirato alla successiva azione del difensore (secondo Iniziativa). Un attacco di lotta effettuato con successo fa sì che l'attaccante si muova nello stesso "spazio" del difensore (se vengono utilizzate delle miniature).

Dopo aver afferrato un avversario, l'attaccante può infliggere automaticamente danno non letale (come se stesse attaccando con un pugno), impedire a un avversario afferrato di parlare, utilizzare oggetti magici semplici come degli anelli o effettuare qualsiasi altra azione concessa dall'AdG. L'attaccante può cercare di impossessarsi di un oggetto che l'avversario ha in mano (come un'arma) o tentare di spostare l'avversario (descritto in seguito). Un personaggio afferrato può essere rilasciato volontariamente qualora l'attaccante lo desideri.

L'attaccante non può estrarre o utilizzare armi o bacchette, bastoni, pergamene, pozioni, sfuggire a un altro attacco di lotta, lanciare un incantesimo o afferrare un altro personaggio mentre trattiene un avversario.

Spostare l'avversario: l'attaccante può muoversi fino a metà del proprio movimento (trascinando con sé il difensore) con un tiro per colpire eseguito con successo, se l'attaccante è abbastanza forte da trasportare o trascinare il difensore.

Afferrare un oggetto: l'attaccante può tentare di sottrarre un oggetto al difensore. Questo richiede un ulteriore tiro per colpire; se il tiro fallisce, il difensore può immediatamente effettuare un tiro per colpire (anche se ha già compiuto attacchi durante il turno) che, se eseguito con successo, ha come risultato che il difensore afferri l'attaccante; oppure, il difensore può scegliere di sfuggire anziché invertire la presa.

Azioni permesse al difensore: il bersaglio di una presa effettuata con successo è solitamente immobile (ma non indifeso) almeno fino alla propria azione successiva, come determinato dall'Iniziativa. Tali personaggi subiscono un malus di -4 alla CA contro avversari diversi dall'attaccante.

Se notevolmente più forte e/o grosso dell'attaccante, il difensore può muoversi fino a metà della propria velocità di movimento, trascinando con sé l'attaccante.

Nella successiva azione del difensore, questi può tentare di divincolarsi dalla presa con un tiro salvezza contro Raggio della morte; il difensore deve applicare il migliore dei propri bonus (o malus) di Forza o Destrezza al tiro. Se il tiro salvezza ha successo, il difensore termina la propria azione muovendosi in uno degli spazi adiacenti all'attaccante.

Se più attaccanti mantengono una presa su un particolare difensore, un tiro salvezza eseguito con successo libera il difensore solamente da uno degli attaccanti.

I personaggi vittime di una presa possono inoltre utilizzare oggetti magici semplici come ad esempio gli anelli. Un personaggio immobilizzato non è di norma in grado di lanciare incantesimi, anche se non zittito dall'attaccante.

Avversari multipli: svariati combattenti possono essere coinvolti in un combattimento di lotta. Fino a quattro combattenti possono lottare contro un avversario di dimensioni normali durante un singolo round. Creature più piccole dell'attaccante contano la metà, mentre creature più grandi contano almeno il doppio (a discrezione dell'AdG). Si noti che, dopo che un avversario viene afferrato, gli altri attaccanti beneficiano del malus di -4 alla CA del difensore. Tuttavia, il malus alla CA non è cumulativo (quindi, nessun ulteriore attacco diminuisce ulteriormente la CA).

È inoltre possibile per un altro personaggio attaccare l'attaccante di un attacco di lotta in corso. In questo caso, una presa effettuata con successo nei confronti dell'attaccante fornisce al difensore un bonus di +4 ai successivi tiri per divincolarsi.

Lottare coi mostri: generalmente, le precedenti regole possono essere utilizzate non solo quando le razze dei personaggi lottano, ma anche quando sono coinvolti mostri umanoidi. L'AdG decide se è permesso lottare quando sono coinvolte creature non umanoidi a seconda del singolo caso; se è permesso, si applicano le seguenti modifiche:

Creature con ulteriori appendici prensili (oltre alle normali due) ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza per ciascuna appendice. Questo comprende creature con piedi prensili (come scimmie o babbuini, ragni giganti etc.).

Creature di grandi dimensioni in grado di volare possono tentare di portare con sé gli avversari (anche se la creatura volante è il difensore).

Lottare contro creature con attacchi di tocco (come gli spettri) comporterà che l'attaccante subisca automaticamente uno di questi attacchi ad ogni round.

Olio

Una fiasca d'olio può essere utilizzata come proiettile ad area. L'olio deve essere infiammato affinché possa infliggere danni; altrimenti, l'olio sarà solamente scivoloso. Presumendo che sia possibile dar fuoco all'olio, l'impatto diretto contro una creatura infligge 1d8 danni da fuoco, inoltre nel round successivo il bersaglio subisce ulteriori 1d8 danni, a meno che non spenda il round per spegnere le fiamme utilizzando un metodo ragionevole. L'AdG deve valutare il metodo utilizzato; rotolarsi sul terreno (supponendo non sia anch'esso coperto d'olio) o coprire le fiamme con una coperta bagnata sono, ad esempio, metodi accettabili, mentre versare o gettare acqua sull'olio in fiamme ha poco effetto. In ogni caso, una fiasca di olio in fiamme infligge danni per due round al massimo.

Se viene dato fuoco all'olio tramite un qualsiasi tipo di miccia o stoppino, allora tutte le altre creature che si trovano entro 1,5 m dal punto d'impatto subiscono 1d6 danni da fuoco per gli schizzi. Un tiro salvezza contro Raggio della morte è concesso per evitare il danno. Se la fiasca non colpisce il bersaglio previsto (come descritto in precedenza alla voce Proiettili ad area), allora la creatura può comunque subire danni per gli schizzi, contro i quali è concesso un tiro salvezza. Non è concesso alcun tiro salvezza ad una creatura che ha ricevuto un colpo diretto.

Una fiasca d'olio versata o infranta sul terreno brucerà per 10 round. Chiunque tenti di attraversare l'olio in fiamme subirà 1d6 danni da fuoco per ogni round passato all'interno (senza alcun tiro salvezza in questo caso).

Creature resistenti al fuoco, incluse le creature con abilità basate sul fuoco, non sono danneggiate dall'olio infuocato.

Acqua santa

L'acqua santa danneggia le creature non morte. Una fiala di acqua santa può essere lanciata come proiettile ad area; la fiala si infrange se scagliata contro il corpo di una creatura solida, ma, per utilizzarla contro creature incorporee, deve essere aperta e versata sul bersaglio, il che di norma obbliga l'attaccante ad essere adiacente al bersaglio.

L'impatto diretto di una fiala di acqua santa infligge 1d8 danni a una creatura non morta. Inoltre, qualsiasi creatura non morta si trovi entro 1,5 m dal punto d'impatto subisce 1d6 danni per gli schizzi. L'acqua santa ha effetto per un singolo round.

Morale

PNG e mostri non combattono sempre fino alla morte; in effetti, la maggior parte tenterà di evitare la morte quando possibile. La descrizione di ogni mostro comprende il punteggio di Morale, un numero compreso tra 2 e 12. Per effettuare un test di Morale, si tirano 2d6; se il risultato è uguale o inferiore al punteggio di Morale, il mostro o i

mostri sono disposti a continuare a combattere. Se il risultato è maggiore, il mostro è scoraggiato. I mostri con un punteggio di Morale di 12 non falliscono mai un test di Morale; essi combattono sempre fino alla morte.

Solitamente il Morale viene testato quando i mostri incontrano per la prima volta ostilità e, successivamente, quando il gruppo dei mostri viene ridotto a metà delle sue forze (nel numero se si tratta di più di un mostro o nei punti ferita se il mostro è solo). A questo scopo, mostri incapaciati tramite **sonno**, **affascinare** o magie di **blocco** vengono considerati come morti.

L'Arbitro di Gioco può applicare dei modificatori al punteggio di Morale di un mostro in alcune situazioni, a propria discrezione. Solitamente, i modificatori non superano un +2 o -2. Nessun modificatore viene mai applicato a un punteggio di Morale di 12.

Un mostro che fallisce il test di Morale tenterà solitamente di fuggire; mostri intelligenti o PNG potrebbero tentare di arrendersi, se l'AdG lo desidera.

Si noti che si applicano delle regole speciali per i gregari; si consultino le regole spiegate precedentemente nella sezione **Avventura**.

Scacciare i non morti

I chierici possono Scacciare i non morti, ossia, far fuggire i mostri non morti tramite la sola fede. Il Chierico brandisce il proprio simbolo sacro e invoca il potere del proprio patrono divino. Il giocatore tira 1d20 e dichiara all'AdG il risultato. Si noti che il giocatore dovrebbe sempre effettuare il tiro, anche se l'AdG sa che il personaggio non può aver successo (o non può fallire), in quanto dire al giocatore se possa o meno tirare il dado potrebbe rivelare troppo.

L'AdG consulta il livello del Chierico sulla tabella dei Chierici contro i non morti incrociandolo col tipo o col dado vita del non morto. (La riga dei dadi vita è da usare coi mostri non morti che non si trovano nelle regole base; si usi la riga dei dadi vita solamente se il tipo specifico di non morto non è sulla tabella e non è dato alcun suggerimento nella descrizione del mostro.) Se la tabella indica un "No" per quella combinazione, non è possibile per il Chierico influenzare quel tipo di non morto. Se la tabella fornisce un numero, quello è il minimo risultato richiesto dal tiro del d20 per scacciare quel tipo di non morto. Se la tabella indica "S" per quella combinazione, quel tipo di non morto è automaticamente influenzato (nessun tiro richiesto). Se il risultato indicato è una "D", allora quel tipo di non morto verrà danneggiato (ed eventualmente distrutto) anziché semplicemente scacciato.



Se il tiro ha successo, vengono influenzati 2d6 dadi vita di non morti; i dadi vita in eccesso sono persi (quindi se vengono scacciati degli zombi e il risultato del tiro è 7, almeno 3 zombi verranno scacciati), ma almeno una creatura verrà influenzata se il primo tiro ha successo.

Se viene scacciato un gruppo misto di non morti (ad esempio, uno spettro e un paio di zombi), il giocatore tira comunque un'unica volta. Il risultato viene applicato prima contro il tipo più debole (gli zombi) e, se vengono scacciati con successo, lo stesso risultato viene applicato contro il tipo di non morti più forte in successione. Allo stesso modo, i 2d6 dadi vita vengono tirati un'unica volta. Ad esempio, se il gruppo descritto precedentemente deve essere scacciato da un Chierico di 2° livello, questi dovrà aver tirato un 15 o più per scacciare gli zombi. Se ciò ha successo, vengono tirati 2d6; ipotizzando che il risultato dei 2d6 sia un 7, questo scaccerà entrambi gli zombi, lasciando 3 dadi vita di effetto. Gli spettri sono, in effetti, mostri da 3 dadi vita, quindi, ipotizzando che il risultato del d20 sia un 20, anche lo spettro verrà scacciato. Ovviamente, se fosse stato un gruppo di 3 zombi e uno spettro, il risultato dei 2d6 sarebbe dovuto essere 9 o più per influenzare tutti i non morti.

Se un Chierico ha successo nello Scacciare i non morti, ma non tutti i non morti presenti vengono influenzati, può tentare nuovamente il round successivo di influenzare i non morti rimanenti. Se un tiro di Scacciare i non morti fallisce, il Chierico non può utilizzare nuovamente Scacciare i non morti per un turno intero. Un fallimento parziale (possibile contro gruppi misti) conta comunque come fallimento.

I mostri non morti che vengono scacciati fuggono dal Chierico e dal suo gruppo alla massima velocità di movimento. Se il gruppo li insegue stringendoli all'angolo,

i non morti potrebbero riprendere ad attaccare il gruppo; ma se non disturbati, i mostri non torneranno e non tenteranno di attaccare il Chierico o chiunque si trovi accanto a lui per almeno 2d4 turni.

I mostri non morti soggetti a D (Danneggiati) subiscono 1d8 danni per livello del Chierico (tirare un'unica volta e applicare lo stesso danno a tutti i non morti influenzati); quelli ridotti a zero punti ferita vengono completamente distrutti, ridotti a poco più che polvere. I sopravvissuti al danno sono comunque scacciati come indicato in precedenza.

Risucchio d'energia

A volte i personaggi subiscono un risucchio d'energia ad opera di non morti o sortilegi. Questo risucchio d'energia viene espresso nella forma di "livelli negativi". Per ogni livello negativo subito da una vittima, questa subisce la perdita semi-permanente di un dado vita di punti ferita, un malus di -1 a tutti i tiri per colpire e i tiri salvezza (e qualunque altro tiro fatto su 1d20) e -5% a qualunque tiro percentile come le abilità del Ladro. In più, un incantatore influenzato perde accesso ad uno dei propri slot incantesimo di livello più alto. Alla vittima può essere o meno concesso un tiro salvezza per contrastare l'effetto (a seconda del tipo di mostro).

Se i punti ferita del personaggio vengono ridotti a zero o meno da un risucchio d'energia, la vittima muore immediatamente. Se il risucchio d'energia è provocato da un mostro non morto, la vittima viene solitamente trasformata in quel tipo di non morto (i dettagli specifici variano in base al tipo di mostro).

I livelli negativi possono essere rimossi tramite la magia, ad esempio con l'incantesimo **ristorazione**. Per rimuovere un livello negativo, si divide il numero di punti ferita persi per il numero di livelli negativi inflitti (arrotondando al più vicino numero intero) per determinare quanti punti ferita vengono ripristinati.

Ad esempio, un personaggio subisce tre livelli negativi da un risucchio d'energia. I punti ferita persi sono 6, 5 e 2, per un totale di 13 punti persi. Il primo livello negativo rimosso ripristina $13 / 3 = 4,3333$ punti ferita (arrotondati a 4). Ora il personaggio soffre di due livelli negativi e ha perso 9 punti ferita. Al successivo livello negativo ripristinato, il personaggio recupera $9 / 2 = 4,5$ punti ferita, arrotondati a 5. Ora il personaggio soffre di un solo livello negativo e ha perso 4 punti ferita. La rimozione dell'ultimo livello negativo ripristinerà i rimanenti 4 punti ferita.

Coloro che hanno subito un risucchio d'energia hanno solitamente un aspetto scarno e consunto, visibile da un personaggio che li osservi attentamente.

Tabella dei Chierici contro i non morti

Livello Chierico	Scheletro	Zombie	Ghoul	Spettro	Presenza	Mummia	Necrospettro	Vampiro	Fantasma
	1 dado vita	2 dadi vita	3 dadi vita	4 dadi vita	5 dadi vita	6 dadi vita	7 dadi vita	8 dadi vita	9+ dadi vita
1	13	17	19	No	No	No	No	No	No
2	11	15	18	20	No	No	No	No	No
3	9	13	17	19	No	No	No	No	No
4	7	11	15	18	20	No	No	No	No
5	5	9	13	17	19	No	No	No	No
6	3	7	11	15	18	20	No	No	No
7	2	5	9	13	17	19	No	No	No
8	S	3	7	11	15	18	20	No	No
9	S	2	5	9	13	17	19	No	No
10	S	S	3	7	11	15	18	20	No
11	D	S	2	5	9	13	17	19	No
12	D	S	S	3	7	11	15	18	20
13	D	D	S	2	5	9	13	17	19
14	D	D	S	S	3	7	11	15	18
15	D	D	D	S	2	5	9	13	17
16	D	D	D	S	S	3	7	11	15
17	D	D	D	D	S	2	5	9	13
18	D	D	D	D	S	S	3	7	11
19	D	D	D	D	D	S	2	5	9
20	D	D	D	D	D	S	S	3	7

Riposo e guarigione

I personaggi recuperano 1 punto ferita di danno ogni giorno, ammesso che possano dormire normalmente. I personaggi che scelgono di rimanere a letto tutto il giorno recuperano un ulteriore punto ferita ogni sera.

I normali personaggi necessitano di 6 ore di sonno ogni 24 ore. Si sottragga 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). Si noti che questi valori sono il minimo; potendo scegliere, la maggior parte dei personaggi preferiranno dormire una o due ore in più.

I personaggi che dormono meno dell'ammontare di ore richiesto subiscono 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 questo malus.

Perdita di punti di Costituzione

Qualsiasi personaggio che ha perso temporaneamente dei punti di Costituzione (ad esempio a causa di una malattia) può recuperarli con il normale riposo. Il ritmo di recupero è di un punto al giorno, assegnato ogni mattina quando il personaggio si risveglia dopo la normale notte di sonno. Se è stato perso più di un punto di Costituzione, il personaggio deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Raggio della morte (senza modificatori) per recuperare l'ultimo punto; il fallimento ha come effetto la perdita permanente di quel punto.

Se la perdita di Costituzione ha come effetto la diminuzione del modificatore, i punti ferita massimi del personaggio vanno ridotti di conseguenza; ad esempio, un personaggio che passa da Costituzione 16 a 15 riduce il bonus da +2 a +1, perdendo quindi un punto ferita per dado vita tirato. Se la riduzione dei punti ferita massimi riduce il numero a meno dei punti ferita attuali del personaggio, si riduca immediatamente il numero di punti ferita attuali al nuovo numero di punti ferita massimi.

Quando si recuperano punti di Costituzione, qualsiasi aumento che accresce il modificatore di Costituzione ripristina i punti ferita persi in seguito alla perdita di Costituzione, aggiunti al solo valore di punti ferita massimi. I punti ferita attuali non vengono ripristinati in questo modo, ma devono essere recuperati tramite la normale guarigione.



Danni da caduta

I personaggi subiscono 1d6 danni per ogni 3 m di caduta, fino a un massimo di 20d6. Le distanze vengono arrotondate al multiplo di 3 più vicino, quindi una caduta di 0-1 m non provoca danno, 2-4 provoca 1d6, 5-7 provoca 2d6 etc.

Sordità e cecità

Una creatura assordata può reagire solamente a ciò che vede o tocca, viene sorpresa con un risultato di 1-3 su 1d6 e subisce un malus di -1 ai tiri di Iniziativa. Una creatura accecata viene sorpresa con un risultato di 1-4 su 1d6, subisce un malus di -4 ai tiri per colpire, un malus di -4 alla Classe Armatura e un malus di -2 ai propri tiri di Iniziativa. Questi effetti vengono modificati quando si ha a che fare con mostri che possiedono delle capacità sensoriali particolari; ad esempio, i pipistrelli verranno influenzati dalla sordità come se fossero stati invece accecati.

Questi malus valgono per personaggi o creature influenzate recentemente. Coloro che sono normalmente ciechi o sordi possono avere dei malus ridotti a discrezione dell'AdG.

Si noti che il malus per attaccare creature invisibili è lo stesso malus che per attaccare da accecati, ossia, -4 ai tiri per colpire.

Attaccare un veicolo

Gli attacchi portati contro i veicoli (come carri o imbarcazioni) vengono effettuati contro Classe Armatura 11. Per ogni veicolo vengono indicati i valori di Durezza e punti ferita. Si tira il danno contro il veicolo e viene poi ridotto del valore di Durezza. Qualsiasi danno in eccesso viene applicato al veicolo.

Se un lato del veicolo subisce un danno uguale o superiore ai punti ferita indicati, viene ridotto a metà della velocità a causa di danni alle ruote o allo scafo; se subisce di nuovo questo ammontare di danno, viene immobilizzato e questo danno affonderà un'imbarcazione.

Tiri salvezza

I **tiri salvezza** rappresentano la capacità di un personaggio o una creatura di contrastare o evitare particolari attacchi, come incantesimi o veleni. Come per un tiro per colpire, un tiro salvezza è un tiro di d20, con un numero bersaglio definito dalla classe e dal livello del personaggio; per i mostri, vengono indicati una classe e un livello compatibile allo scopo di determinare i tiri salvezza del mostro. Un risultato di 1 nel tiro salvezza (non modificato) è sempre un fallimento, mentre un 20 naturale è sempre un successo.

Le cinque categorie di tiri salvezza sono: **Raggio della morte o veleno**, **Bacchette magiche**, **Paralisi o pietrificazione**, **Soffio del drago** e **Incantesimi**. Incantesimi e attacchi speciali dei mostri indicheranno la categoria da utilizzare (quando è consentito un tiro salvezza), ma in alcune particolari situazioni l'Arbitro di Gioco dovrà determinare la categoria. Un modo per effettuare la scelta è quello di interpretare le categorie metaforicamente. Ad esempio, un AdG potrebbe scrivere un'avventura con una trappola che versi olio bollente sugli inconsapevoli avventurieri. Evitare l'olio potrebbe essere simile all'evitare il soffio di un drago. O forse un idolo di pietra che scaglia dei raggi di energia dagli occhi quando viene avvicinato. Questo attacco potrebbe essere considerato simile a una Bacchetta magica o, se particolarmente potente, a un Incantesimo. Il tiro salvezza contro Raggio della morte è spesso usato come un tiro "salva tutto" contro svariati dei pericoli "ordinari" incontrati nell'esplorazione di un sotterraneo.

Riparare un veicolo

Il danno inflitto a un veicolo può essere riparato alla velocità di 1d4 punti ferita per membro della ciurma per ora di lavoro. Tuttavia, un veicolo può recuperare solamente il 90% dei suoi punti ferita massimi tramite le riparazioni sul posto; un'imbarcazione danneggiata deve essere tirata a secco e riparata da un carpentiere navale e dalla sua squadra, mentre un carro, una carrozza o un cocchio richiedono un carpentiere per essere riparati completamente. Il costo di queste riparazioni viene lasciato alla decisione dell'Arbitro di Gioco.

In genere, i tiri salvezza non vengono modificati dai bonus o malus dei punteggi di abilità. Ci sono alcune eccezioni:

- I tiri salvezza contro Veleno vengono sempre modificati dal modificatore della Costituzione del personaggio.
- I tiri salvezza contro le illusioni (ad esempio **creazione spettrale**) vengono sempre modificati dal modificatore di Intelligenza del personaggio.
- I tiri salvezza contro gli incantesimi di **charme** (e altre forme di controllo mentale) sono modificati dal modificatore di Saggezza del personaggio.

L'AdG potrebbe decidere di applicare altri modificatori ai tiri salvezza a propria discrezione.

Tiri salvezza degli oggetti

Effetti ad area (come ad esempio gli incantesimi palla di fuoco o fulmine magico) potrebbero danneggiare gli oggetti trasportati da un personaggio oltre a danneggiare il personaggio stesso. Per semplicità, si consideri che gli oggetti trasportati dal personaggio non vengano danneggiati se il personaggio effettua con successo il tiro salvezza. Tuttavia, nel caso di oggetti fragili (carta contro fuoco, vetro contro impatto fisico etc.) possono comunque essere considerati a rischio anche nel caso in cui il portatore effettui con successo il tiro salvezza.

In qualsiasi caso in cui uno o più oggetti possano venire danneggiati, si utilizza il tiro salvezza del portatore per determinare se l'oggetto viene danneggiato o meno. Ad esempio, un personaggio che ha in mano un libro degli incantesimi aperto viene colpito da una palla di fuoco; il personaggio deve effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi e poi effettuarne un altro con le stesse condizioni per il libro degli incantesimi.

L'AdG è libero di modificare questa regola come desidera; ad esempio, per uno zaino pieno di oggetti fragili può essere effettuato un singolo tiro salvezza anziché tirare laboriosamente per ogni singolo oggetto.

Tabelle dei tiri salvezza per classe

Chierico

Livello	Raggio della morte o veleno	Bacchette magiche	Paralisi o pietrificazione	Soffio del drago	Incantesimi
1	11	12	14	16	15
2-3	10	11	13	15	14
4-5	9	10	13	15	14
6-7	9	10	12	14	13
8-9	8	9	12	14	13
10-11	8	9	11	13	12
12-13	7	8	11	13	12
14-15	7	8	10	12	11
16-17	6	7	10	12	11
18-19	6	7	9	11	10
20	5	6	9	11	10

Guerriero

Livello	Raggio della morte o veleno	Bacchette magiche	Paralisi o pietrificazione	Soffio del drago	Incantesimi
UC	13	14	15	16	18
1	12	13	14	15	17
2-3	11	12	14	15	16
4-5	11	11	13	14	15
6-7	10	11	12	14	15
8-9	9	10	12	13	14
10-11	9	9	11	12	13
12-13	8	9	10	12	13
14-15	7	8	10	11	12
16-17	7	7	9	10	11
18-19	6	7	8	10	11
20	5	6	8	9	10

Ladro

Livello	Raggio della morte o veleno	Bacchette magiche	Paralisi o pietrificazione	Soffio del drago	Incantesimi
1	13	14	13	16	15
2-3	12	14	12	15	14
4-5	11	13	12	14	13
6-7	11	13	11	13	13
8-9	10	12	11	12	12
10-11	9	12	10	11	11
12-13	9	10	10	10	11
14-15	8	10	9	9	10
16-17	7	9	9	8	9
18-19	7	9	8	7	9
20	6	8	8	6	8

Mago

Livello	Raggio della morte o veleno	Bacchette magiche	Paralisi o pietrificazione	Soffio del drago	Incantesimi
1	13	14	13	16	15
2-3	13	14	13	15	14
4-5	12	13	12	15	13
6-7	12	12	11	14	13
8-9	11	11	10	14	12
10-11	11	10	9	13	11
12-13	10	10	9	13	11
14-15	10	9	8	12	10
16-17	9	8	7	12	9
18-19	9	7	6	11	9
20	8	6	5	11	8



PARTE 6: MOSTRI

Nome: la prima cosa indicata per ciascun mostro è il suo nome (o il suo nome più comune, se il mostro è conosciuto con più nomi). Se è presente un asterisco dopo il nome del mostro, significa che il mostro può essere colpito solo con armi speciali (ovvero armi magiche o d'argento, o creature che possono essere ferite solo dal fuoco etc.) il che rende il mostro più difficile da sconfiggere.

Classe Armatura: questa riga riporta la CA della creatura in un normale combattimento. Se il mostro indossa abitualmente una corazza, il primo valore di CA riportato è quello in armatura e il secondo, fra parentesi, quello senza. Alcuni mostri possono essere colpiti (e danneggiati) da armi d'argento o magiche; esse sono indicate a parole o con una daga †; alcuni mostri possono essere colpiti solo da armi magiche, e sono indicati tramite una doppia daga ††.

Dadi vita: questa riga riporta il numero di dadi vita della creatura e include eventuali bonus in **punti ferita**. I mostri usano sempre dadi ad otto facce (d8) per i **punti ferita**, a meno che non sia indicato altrimenti. Per esempio, una creatura con 3+2 dadi vita tira 3d8 e aggiunge 2 punti al totale.

Uno o due asterischi (*) possono essere presenti dopo il numero di dadi vita; dove presenti, indicano un bonus d'abilità speciale ai punti esperienza (PE) assegnati per il mostro. Si veda **Avanzamento del personaggio** nella sezione **Avventura** per ulteriori dettagli.

Se il Bonus d'attacco di un mostro è diverso dal suo numero di dadi vita, il bonus d'attacco verrà riportato per comodità fra parentesi dopo il numero di dadi vita.

Movimento: questa riga riporta la velocità di movimento del mostro o le velocità per quei mostri in grado di muoversi in più modi. Per esempio, i bugbear hanno una normale velocità di movimento di **9 m** quando camminano e questo è tutto ciò che viene indicato per loro. Le sirene possono muoversi solo in acqua e, quindi, il loro movimento viene riportato solo come **Nuoto 12 m**. I pegasi possono sia camminare sia volare, quindi il loro movimento viene riportato come **24 m, Volo 48 m**.

In aggiunta, una distanza può essere riportata fra parentesi dopo il valore di movimento; questa è la distanza di manovra della creatura (si veda **Parte 5: Incontri**). Se non viene riportata una distanza di manovra, si assuma che il suo valore sia di 1,5 m.

Attacchi: il numero (e a volte il tipo o tipi) di attacchi che il mostro può eseguire. Ad esempio, i goblin possono attaccare una sola volta con un'arma, quindi hanno un valore di **1 arma**. I ghouls hanno indicato un valore di **2 artigli/1 morso**, poiché in un round possono sia attaccare con entrambi gli artigli sia mordere.

Danni: i danni causati dagli attacchi andati a segno del mostro. In genere sono definiti in termini di uno o più tiri di dadi.

N. di mostri: viene indicato in termini di uno o più tiri di dado. I mostri che compaiono solo sottoterra e non hanno tana hanno un unico valore indicato; quelli che hanno tane e/o quelli che possono essere incontrati all'aperto verranno indicati appropriatamente. Per esempio, un mostro riportato come "1d6, All'aperto 2d6, Tana 3d6" si incontra in gruppi di 1d6 individui in un sotterraneo, 2d6 individui nelle terre selvagge o 3d6 individui in una tana.

Si noti che il numero di mostri si riferisce ai combattenti. I mostri non combattenti (i piccoli e a volte le femmine) non sono considerati in questo numero. Il testo descrittivo del mostro dovrebbe chiarire tutto ciò in dettaglio qualora sia importante, ma l'AdG è sempre l'arbitro finale.

Tiri salvezza: il livello e la classe che il mostro utilizza per determinare i tiri salvezza. Molti mostri usano i tiri salvezza di un Guerriero di livello pari ai loro dadi vita.

Morale: il valore da tirare uguale o minore su 2d6 perché il mostro superi un controllo di Morale. Mostri con un Morale di 12 non falliscono mai i controlli di Morale e combattono fino alla propria distruzione (o fino a quando non sono rimasti più nemici).

Tipo di tesoro: questa riga riporta quante ricchezze il mostro possiede. Si veda la sezione **Tesoro** per ulteriori dettagli. Nella maggior parte dei casi, una creatura conserva le proprie ricchezze in casa o nella tana e non trasporta alcun tesoro quando viaggia. Creature intelligenti in possesso di tesori utili e trasportabili (come gli oggetti magici) tendono a portarli con sé e adoperarli, lasciando gli oggetti ingombranti a casa.

PE: il numero di punti esperienza assegnati per aver sconfitto questo mostro. In alcuni casi, il valore varia; ad esempio, draghi di differenti categorie di età avranno differenti valori di PE. Si consulti la tabella per l'assegnazione dei Punti Esperienza nella sezione **Avventura**, sopra, per calcolare il valore corretto in questi casi.

Bestie da soma

	Asino	Cammello	Cavallo da equitazione	Cavallo da guerra
Classe Armatura:	13	13	13	13
Dadi vita:	2	2	2	3
Attacchi:	1 morso	1 morso/1 zoccolo	2 zoccoli	2 zoccoli
Danni:	1d2	1/1d4	1d4/1d4	1d6/1d6
Movimento:	12 m (3 m)	15 m (3 m) [12 m (3 m)]	24 m (3 m)	18 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 2d4	All'aperto 2d4	All'aperto 10d10	Solo domestico
Tiri salvezza:	Guerriero: 2	Guerriero: 2	Guerriero: 2	Guerriero: 3
Morale:	7	7	7	9
PE:	75	75	75	145

	Cavallo da tiro	Mulo	Pony
Classe Armatura:	13	13	13
Dadi vita:	3	2	1
Attacchi:	2 zoccoli	1 calcio o 1 morso	1 morso
Danni:	1d4/1d4	1d4 o 1d2	1d4
Movimento:	18 m (3 m)	12 m (3 m)	12 m (3 m)
N. di mostri:	Solo domestico	Solo domestico	Solo domestico
Tiri salvezza:	Guerriero: 3	Guerriero: 2	Guerriero: 1
Morale:	7	7	6 (9)
PE:	145	75	25

Per comodità, gli animali comunemente usati per trasportare pesi e/o personaggi sono riportati tutti insieme qui. Queste creature non hanno ovviamente alcun tesoro.

Gli **asini** sono animali simili ai cavalli ma con orecchie assai più lunghe. Sono robusti e dal passo fermo, e possono essere condotti in caverne e sotterranei. Le statistiche presentate possono essere usate anche per rappresentare un somaro. Un asino è a carico leggero fino ai 35 kg, a carico pesante fino ai 70 kg.

I **cammelli** sono noti per la loro capacità di viaggiare per lunghe distanze senza acqua o cibo. Le statistiche ivi presentate valgono per il dromedario, o cammello con una gobba, che prospera nei deserti caldi. Un dromedario è alto circa 2.1 m al garrese, con la gobba che si innalza altri 30 cm. Il cammello a due gobbe, o battriano, è adatto a zone più fresche e rocciose. È più massiccio, lento (il movimento è riportato fra parentesi quadre) e robusto del dromedario. Un cammello è a carico leggero fino ai 200 kg, a carico pesante fino ai 400 kg.

I **cavalli da equitazione** includono le specie più piccole di cavalli da lavoro quali i quarter e gli arabi e anche i cavalli selvaggi. Questi animali sono generalmente pronti al lavoro una volta raggiunta l'età di due anni. I cavalli da equitazione non possono combattere portando un cavaliere in sella. Un cavallo da equitazione è a carico leggero fino ai 125 kg, a carico pesante fino ai 250 kg.

I **cavalli da tiro** includono le specie più grosse di cavalli da lavoro quali il Clydesdale. Questi animali sono in genere pronti al lavoro pesante già all'età di tre anni. Un cavallo da tiro è a carico leggero fino ai 175 kg, a carico pesante fino ai 350 kg.

I **cavalli da guerra** vengono allevati e addestrati per avere forza ed aggressività. Non sono generalmente pronti alla guerra prima dei tre anni di età. Un cavallo da guerra è a carico leggero fino ai 175 kg, a carico pesante fino ai 350 kg.

I **muli** sono incroci sterili di asini e cavalli. Possono essere condotti in sotterranei e caverne. Un mulo è simile ad un cavallo da equitazione, ma leggermente più forte e agile. Un mulo è a carico leggero fino ai 150 kg, a carico pesante fino ai 300 kg.

Un **pony** è un piccolo cavallo, di altezza inferiore al metro e mezzo al garrese. I pony sono altrimenti simili ai cavalli da equitazione e non sono in grado di combattere con in sella un cavaliere. I pony possono essere addestrati alla guerra e il valore di Morale fra parentesi viene applicato ai pony da guerra; ciò non gli consente tuttavia di combattere portando un cavaliere in sella. Un pony è a carico leggero fino ai 135 kg, a carico pesante fino ai 275 kg.

Descrizione dei mostri

Albero dell'impiccato

Classe Armatura:	16
Dadi vita:	5
Attacchi:	4 rami più strangolamento
Danni:	1d6 per ramo o strangolamento
Movimento:	0
N. di mostri:	All'aperto 1
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	360

Gli alberi dell'impiccato sono orribili creature semianimate che si fertilizzano coi cadaveri. Un albero dell'impiccato ha quattro rami animati che possono avvolgersi al collo delle creature viventi che vi passano sotto, strangolandole per 1d6 danni a round. Questi rami sono quasi sempre disposti in modo uniforme intorno all'albero e in genere non più di un ramo può attaccare una singola creatura per volta.

Anche le radici dell'albero sono animate; non attaccano, ma trascinano i cadaveri sottoterra per la "digestione".



Ameba paglierina*

Classe Armatura:	12 (danneggiabile solo da fuoco o freddo)
Dadi vita:	5*
Attacchi:	1 pseudopodo
Danni:	2d6
Movimento:	3 m
N. di mostri:	1
Tiri salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	405

Le amebe paglierine sono mostri amorfi color ocra, simili per aspetto alla melma vischiosa. Un'ameba paglierina può crescere fino ad avere un diametro di 3 m e uno spessore di circa 15 cm. Un esemplare tipico pesa circa 320 kg.

Le amebe paglierine possono essere colpite (e danneggiate) solo da fuoco e freddo. Attacchi con armi o elettricità/fulmini fanno sì che la creatura si divida in 1d4+1 amebe più piccole con 2 dadi vita ciascuna. Se un'ameba viene divisa, le risultanti amebe più piccole infliggono 1d6 danni con ciascun colpo.

Antilope

Classe Armatura:	13
Dadi vita:	Da 1 a 4
Attacchi:	1 testata
Danni:	1d4 o 1d6 o 1d8
Movimento:	24 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 3d10
Tiri salvezza:	Guerriero: da 1 a 4 (come i dadi vita)
Morale:	5 (7)
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	25 - 240

I punteggi indicati sopra rappresentano le specie più comuni di erbivori selvatici, inclusi il cervo (1 dado vita), l'uro (2 dadi vita), l'alce (3 dadi vita) e il bisonte (4 dadi vita). Tali animali sono spesso schivi ed è molto probabile che si diano alla fuga se provocati, tuttavia i maschi sono più aggressivi in presenza di femmine (in questi casi si applica il Morale fra parentesi).

Ape gigante

Classe Armatura:	13
Dadi vita:	1d4 pf*
Attacchi:	1 pungiglione
Danni:	1d4 + veleno
Movimento:	3 m, Volo 15 m
N. di mostri:	1d6, All'aperto 1d6, Tana 5d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 1
Morale:	9
Tipo di tesoro:	Speciale
PE:	13

Sebbene molto più grandi, crescendo infatti fino ad una lunghezza di circa trenta centimetri, le api giganti si comportano in genere come le loro cugine più piccole. Di solito le api giganti non sono aggressive eccetto quando devono difendere se stesse o il proprio alveare. Coloro che sono punti da un'ape gigante devono superare un tiro salvezza contro Veleno o morire. Un'ape gigante che punge con successo un'altra creatura si allontana lasciando il pungiglione nella creatura colpita. L'ape quindi muore.


Aquila gigante

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	4
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d6/1d6/1d8
Movimento:	3 m, Volo 27 m
N. di mostri:	2d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	240

Solitamente, un'aquila gigante è alta circa 3 m, ha un'apertura alare di 6 m e assomiglia alla propria cugina più piccola in quasi ogni aspetto eccetto che per la taglia. Pesa circa 225 kg. Molte aquile giganti sono creature intelligenti e parlano il comune.


Arpia

Classe Armatura:	13
Dadi vita:	2*
Attacchi:	2 artigli/1 arma + speciale
Danni:	1d4/1d4/1d6 o arma + speciale
Movimento:	6 m, Volo 15 m (3 m)
N. di mostri:	1d6, All'aperto 2d4, Tana 2d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	7
Tipo di tesoro:	C
PE:	100

Un'arpia appare come un gigantesco avvoltoio con torace e volto di femmina umana. Sono in grado di attaccare sia con gli artigli sia con le armi normali, ma la loro abilità più insidiosa è il canto.

Quando un'arpia canta, tutte le creature (eccetto le arpie) entro un raggio di 90 m devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi o divenire **affascinate**. Il canto della stessa arpia non può colpire una creatura che ha effettuato il tiro salvezza per le prossime 24 ore. Una vittima affascinata cammina verso l'arpia, scegliendo la

strada più breve. Se il percorso conduce in aree pericolose (attraverso le fiamme, giù da un dirupo o cose simili), la creatura ha diritto ad un ulteriore tiro salvezza per resistere al fascino. Creature affascinate non possono intraprendere azioni di alcun tipo salvo che per difendersi. Una tale vittima entro la portata di un'arpia non oppone alcuna resistenza agli attacchi del mostro. L'effetto permane finché l'arpia canta e per un round a seguire.



Babbuino delle rocce

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 clava/1 morso
Danni:	1d6/1d4
Movimento:	12 m
N. di mostri:	2d6, All'aperto 2d6, Tana 5d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	75

I babbuini delle rocce sono una varietà particolarmente intelligente di grossi babbuini. Un maschio adulto è alto fra 1,20 m e 1,50 m e pesa fra i 90 ed i 115 kg, mentre le femmine sono leggermente più piccole e leggere.

I babbuini delle rocce sono onnivori, ma preferiscono la carne. Sono creature aggressive di indole crudele. Tendono imboscate in terreni rocciosi o boscosi e attaccano qualsiasi gruppo contro cui siano in superiorità numerica.

Balena assassina

Classe Armatura:	17
Dadi vita:	6
Attacchi:	1 morso
Danni:	2d10
Movimento:	Nuoto 24 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	10
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	500

Queste feroci creature sono lunghe circa 10 m. Le balene assassine, anche dette "orche" (singolare "orca"), hanno una netta colorazione di nero e bianco, con macchie bianche ben visibili che somigliano ad occhi. I loro veri occhi sono molto più piccoli e distanti dalle macchie che paiono occhi.

Le balene assassine si nutrono di pesci, seppie, foche e altre balene, ma non disdegnano pasti a base di carne umana o semiumana.

Balena, Capodoglio

Classe Armatura:	22
Dadi vita:	36* (+16)
Attacchi:	1 morso o speciale
Danni:	3d20
Movimento:	Nuoto 18 m (6 m)
N. di mostri:	All'aperto 1d3
Tiri salvezza:	Guerriero: 8
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	17,850

Queste creature arrivano a 18 m di lunghezza. Si nutrono di seppie giganti. Sott'acqua i capodogli possono emettere un raggio sonoro concentrato invisibile largo 1 m e mezzo e lungo fino a 15 m. Questa ondata sonora disorienta le creature bersaglio, lasciandole stordite per 1d4 round. Un personaggio stordito non può muoversi né compiere azioni per la durata indicata. Non è necessario alcun tiro per colpire, ma è concesso un tiro salvezza contro Raggio della morte per resistere allo stordimento. Un capodoglio può emettere tutte le ondate sonore che desidera, una volta per round, anziché mordere.

Balena, Narvalo

Classe Armatura:	19
Dadi vita:	12 (+10)
Attacchi:	1 corno
Danni:	2d6
Movimento:	Nuoto 18 m
N. di mostri:	All'aperto 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Speciale
PE:	1,875

I narvali sono mammiferi acquatici che somigliano a grossi delfini con una singola zana (o raramente due) che sporge dritta fuori dalla sua bocca. La zanna ha forma di vite e viene a volte mozzata, accorciata e venduta come "corno di unicorno". Tuttavia, non ha alcun valore magico intrinseco. I narvali si incontrano nei freddi mari del nord. Non sono particolarmente aggressivi.

Basilisco

Classe Armatura:	16
Dadi vita:	6**
Attacchi:	1 morso/1 sguardo
Danni:	1d10/pietrificazione
Movimento:	6 m (3 m)
N. di mostri:	1d6, All'aperto 1d6, Tana 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	9
Tipo di tesoro:	F
PE:	610

Un basilisco è un mostro rettile con otto zampe che pietrifica le creature viventi con un semplice sguardo. Un basilisco in genere ha il dorso marrone smorto e il ventre



giallastro. Alcuni esemplari sfoggiano un piccolo corno ricurvo sul naso. Il corpo di un basilisco adulto raggiunge 1,80 m di lunghezza, escludendo la coda che è lunga da 1,50 m a 2,10 m. La creatura pesa circa 150 kg.

Qualsiasi creatura vivente che incontra lo sguardo del basilisco deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Pietrificazione o viene istantaneamente trasformata in pietra. In genere, qualsiasi creatura colta di sorpresa dal basilisco ne incontrerà lo sguardo. Chi tenta di combattere il mostro distogliendo gli occhi subisce un malus di -4 al tiro per colpire e di -2 alla CA. È possibile usare uno specchio per combattere questo mostro, in tal caso il malus è di -2 al tiro per colpire e nessun malus alla CA. Se un basilisco vede la propria immagine riflessa in uno specchio deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Pietrificazione o essere trasformato in pietra; un basilisco pietrificato perde il proprio potere di pietrificare. I basilischi evitano istintivamente specchi e altre superfici riflettenti, arrivando a bere con gli occhi chiusi, ma se un aggressore riesce a prendere il mostro alla sprovvista con uno specchio, esso potrebbe vedere il proprio riflesso.

Belva distortcente

Classe Armatura:	16
Dadi vita:	6*
Attacchi:	2 lame
Danni:	1d8/1d8
Movimento:	15 m
N. di mostri:	1d4, All'aperto 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	8
Tipo di tesoro:	D
PE:	555

Le belve distortcenti sono mostri felini di colore blu-nero con strani arti simili ad ali fornite di lame che si estendono dalle loro spalle. Queste lame sono di norma ripiegate all'indietro come fossero ali, ma la belva distortcente può farle oscillare in avanti per attaccare.



Il vero potere e pericolo di una belva distorcente è il suo potere di **distorsione**, il quale fa sì che la posizione apparente del mostro si sposti continuamente nel raggio di 1 m dalla reale posizione del mostro. È una forma di illusione tanto potente da non poter essere penetrata neanche da chi ne conosce il segreto.

Qualsiasi personaggio che combatte una belva distorcente per la prima volta manca il bersaglio al proprio primo colpo, qualsiasi sia il risultato del dado. In seguito, tutti gli attacchi contro la belva distorcente subiscono un malus di -2 al tiro per colpire. Questo malus non si aggiunge al malus per combattere alla cieca. Alcuni mostri, come i pipistrelli, non si basano sulla vista per combattere e quindi sono in grado di percepire la posizione reale del mostro e combattere senza malus.

Boleto stridente

Classe Armatura:	13
Dadi vita:	3
Attacchi:	Speciale
Danni:	Nessuno
Movimento:	1,5 m
N. di mostri:	1d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 1
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	145

Un boletto stridente è un grosso fungo (alto e largo dai 90 cm al metro e mezzo), semi-mobile che emette un suono acuto come meccanismo di difesa quando viene disturbato. I boleti stridenti vivono in luoghi bui sotterranei. Il loro colore è sempre una sfumatura di viola.

Un boletto stridente non ha modo di attaccare. Invece, attira mostri nelle proprie vicinanze emettendo suoni acuti. Movimenti o fonti di luce entro 3 m da un boletto stridente fanno sì che il fungo emetta un suono penetrante per 1d3



round. Il suono attira le creature nelle vicinanze disposte a investigarne la fonte. Alcune creature che vivono vicino a un boletto stridente imparano che il suono del fungo significa che vi è cibo nelle vicinanze. In termini di gioco, l'AdG dovrebbe fare un tiro per mostri erranti ogni round che il boletto stridente urla.

Bugbear

Classe Armatura:	15 (13)
Dadi vita:	3+1
Attacchi:	1 arma
Danni:	1d8+1 o arma +1
Movimento:	9 m, Senza armatura 12 m
N. di mostri:	2d4, All'aperto 5d4, Tana 5d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	9
Tipo di tesoro:	Q, R ciascuno; B, L, M nella tana
PE:	145

I bugbear hanno l'aspetto di grossi goblin pelosi alti circa 1,80 m. I loro occhi sono in genere di colore marrone scuro e i bugbear si muovono molto silenziosamente. Sono selvaggi e abbastanza spericolati e, quando possibile, fanno i prepotenti con gli umanoidi più piccoli.

Se possono, i bugbear preferiscono tendere imboscate ai nemici. Se sono a caccia, spesso mandano esploratori a precedere il gruppo principale. Gli attacchi dei bugbear



sono coordinati e le loro tattiche sono buone, se non brillanti. Possono muoversi in silenzio quasi assoluto, cogliendo di sorpresa i nemici con un tiro di 1-3 su 1d6. Per essere silenziosi, devono indossare solo un'armatura di cuoio o pelle, come indicato sopra nel valore della Classe Armatura. I bugbear ricevono un bonus di +1 ai tiri di danno a causa della loro grande Forza. Come altri mostri goblinoidi, hanno Scurovisione con un raggio di 9 m.

Un bugbear su otto è un guerriero esperto con 4+4 dadi vita (240 PE) e un bonus di +2 ai danni. In tane di 16 o più bugbear, vi è un capo con 6+6 dadi vita (500 PE) e un bonus di +3 ai danni. I bugbear ottengono un bonus di +1 al Morale se guidati da un esperto guerriero o capo. Nella tana, i bugbear non falliscono mai tiri di Morale finché il capo è vivo. Inoltre, vi è una possibilità di 2 su 6 che uno sciamano sia presente nella tana. Uno sciamano ha le stesse caratteristiche di un bugbear ordinario, ma possiede i poteri di un Chierico di livello pari a 1d4+1.

Caecilia gigante

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	6*
Attacchi:	1 morso + ingoia su 19/20
Danni:	1d8 + 1d8/round se ingoiato
Movimento:	6 m (3 m)
N. di mostri:	1d3, Tana 1d3
Tiri salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	9
Tipo di tesoro:	B
PE:	555

I caecilia sono anfibi carnivori privi di gambe; somigliano molto ai vermi, ma hanno scheletri e denti aguzzi. I caecilia vivono solamente sottoterra. La varietà gigante raggiunge i 9 m di lunghezza e si trova frequentemente nelle caverne o nei sotterranei. Sono creature quasi completamente cieche, ma molto sensibili a suoni e vibrazioni e sono in grado di trovare una preda indipendentemente dalla presenza o meno di luce.

Un caecilia può ingoiare per intero una singola creatura umanoide o semiumana di piccole dimensioni (come un goblin o un mezzuomo). Con un tiro per colpire di 19 o 20 naturale, un tale bersaglio viene ingoiato (ammesso che il risultato del tiro sia stato sufficiente a colpire il bersaglio). Una vittima ingoiata subisce 1d8 danni per round e può attaccare dall'interno solo con una piccola arma da taglio o da punta come un pugnale. Per quanto l'interno del caecilia sia più facile da colpire per la vittima, combattere una volta ingoiati è più difficile; non vi sono quindi particolari modificatori al tiro per colpire.

Una volta ingoiato un avversario, un caecilia cerca di lasciare il combattimento per raggiungere la propria tana e digerire il pasto.

Cane

	Normale	Da equitazione
Classe Armatura:	14	14
Dadi vita:	1+1	2
Attacchi:	1 morso	1 morso
Danni:	1d4 + presa	1d4+1 + presa
Movimento:	15 m	15 m
N. di mostri:	All'aperto 3d4	Solo domestico
Tiri salvezza:	Guerriero: 1	Guerriero: 2
Morale:	9	9
Tipo di tesoro:	Nessuno	Nessuno
PE:	25	75

I cani normali includono la maggior parte delle specie medie o grandi, inclusi i cani selvatici. Dopo aver morso un nemico, un cane può mantenere la presa, infliggendo 1d4 danni automaticamente ogni round, finché non viene ucciso o la vittima non usa un'azione per attaccare per liberarsi (che richiede un tiro salvezza contro Raggio della morte, modificato dal bonus di Forza del personaggio).

I cani da equitazione sono una specie grossa, usati soprattutto dai mezzuomini per il trasporto. Possono essere addestrati alla guerra ed equipaggiati con una bardatura per migliorarne la Classe Armatura. Possono mantenere la presa esattamente come i cani normali. Un cane da equitazione è a carico leggero fino ai 70 kg, a carico pesante fino ai 140 kg.



Centauro

Classe Armatura:	15 (13)
Dadi vita:	4
Attacchi:	2 zoccoli/1 arma
Danni:	1d6/1d6/1d6 o arma
Movimento:	15 m, Senza armatura 18 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 2d10
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	8
Tipo di tesoro:	A
PE:	240

I centauri appaiono come creature metà uomo e metà cavallo, con il torace, la testa e le braccia di un uomo dove altrimenti vi è la testa del cavallo. Un centauro è grosso quanto un cavallo pesante, ma più alto e leggermente più pesante; i maschi sono in media alti 2,10 m e pesano poco più di una tonnellata, le femmine sono leggermente più piccole. I centauri possono caricare usando una lancia o un'asta, proprio come un uomo montato a cavallo e con gli stessi bonus. Quando preparati per il combattimento, di norma indossano armature di pelle.

I centauri sono in genere altezzosi e distanti, ma molto onorevoli. Molti preferirebbero morire piuttosto che consentire ad umani, semiumani e umanoidi di cavalcarli.

**Chimera**

Classe Armatura:	16
Dadi vita:	9** (+8)
Attacchi:	2 artigli/3 teste + speciale
Danni:	1d4/1d4/2d4/2d4/3d4 + speciale
Movimento:	12 m (3 m), Volo 18 m (5 m)
N. di mostri:	1d2, All'aperto 1d4, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 9
Morale:	9
Tipo di tesoro:	F
PE:	1,225

Le chimere sono strane creature dal corpo di leone e con teste di leone, capra e drago e ali di drago. Una chimera è alta circa 1,50 m al garrese, è lunga 3 m e pesa circa due tonnellate. La testa di drago di una chimera può essere nera, blu, verde, rossa o bianca e ha lo stesso tipo di soffio di quella tipologia di drago. Indipendentemente dal tipo, la testa di drago emette un cono lungo 15 m e largo 3 m all'estremità più larga, infliggendo 3d6 danni; i bersagli possono effettuare un tiro salvezza contro Soffio di drago per dimezzare i danni.

Le chimere sono crudeli e voraci. Sanno parlare la lingua dei draghi, ma raramente si sforzano di farlo, tranne quando tentano di ingraziarsi creature più potenti.



Cinghiale

Classe Armatura:	13
Dadi vita:	3
Attacchi:	1 zanna
Danni:	2d4
Movimento:	15 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	9
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	145

Pur non essendo carnivori, questi maiali selvatici hanno un brutto carattere e di solito caricano chiunque li disturbi. Nonostante il termine "cinghiale" si riferisca al maschio della specie, le femmine sono altrettanto grosse e feroci.



Un cinghiale è coperto da un ruvido pelo grigio-nero. Gli adulti sono lunghi circa 1,20 m e alti 90 cm al garrese.

Coboldo

Classe Armatura:	13 (11)
Dadi vita:	1d4 punti ferita
Attacchi:	1 arma
Danni:	1d4 o arma
Movimento:	6 m, Senza armatura 9 m
N. di mostri:	4d4, All'aperto 6d10, Tana 6d10
Tiri salvezza:	Uomo comune
Morale:	6
Tipo di tesoro:	P, Q ciascuno; C nella tana
PE:	10

I coboldi sono piccoli rettili umanoidi dal muso canino. Un coboldo è alto fra i 60 e gli 80 cm e pesa da 16 a 20 kg. Di solito preferiscono il combattimento a distanza, avvicinandosi unicamente quando vedono che il nemico è stato indebolito. Ogni volta che possono, i coboldi tendono imboscate in zone munite di trappole. Mirano a spingere i nemici nelle trappole, dove altri coboldi li attendono per ricoprirli di olio bollente, colpirli con frecce o gettare loro addosso creature velenose. I coboldi hanno Scurovisione entro un raggio di 18 m e subiscono un malus di -1 ai tiri di attacco alla luce del sole o se entro l'area di effetto di un incantesimo di **luce**. In battaglia i coboldi di solito indossano un'armatura di cuoio.

Un coboldo su sei è un Guerriero con 1 dado vita (25 PE). I coboldi ottengono un bonus di +1 al Morale se guidati da un Guerriero. Nelle tane dei coboldi, un individuo su dodici è un capo con 2 dadi vita (75 PE), Classe Armatura 14 (11) e un bonus di +1 ai danni per la Forza. In tane di 30 o più individui, vi è un Re coboldo con 3 dadi vita (145 PE) che indossa una cotta di maglia, ha Classe Armatura 15 (11) e un bonus di +1 ai danni. Nella tana, i coboldi non falliscono mai un tiro di Morale finché il Re è vivo. In aggiunta, in una tana vi è una possibilità pari a 1 su 1d6 che sia presente uno sciamano (o 1-2 su 1d6 se è presente un Re coboldo). Uno sciamano ha statistiche uguali a quelle di un normale coboldo, ma possiede le abilità di un Chierico di livello pari a 1d4+1.

I coboldi sono nemici astuti. Considerano tutte le razze più grandi come nemici ed è quindi probabile che siano ostili se incontrati. Tuttavia, sono di indole codarda e preferiscono evitare il combattimento, attirando i nemici in imboscate o trappole piuttosto che affrontarli direttamente. A volte le tribù di coboldi costruiscono e popolano grandi aree sotterranee piene di trappole mortali che solo loro sanno come evitare.



Coccatrice

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	5**
Attacchi:	1 becco + speciale
Danni:	1d6 + pietrificazione
Movimento:	9 m, Volo 18 m (3 m)
N. di mostri:	1d4, All'aperto 1d8, Tana 1d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	7
Tipo di tesoro:	D
PE:	450

Una coccatrice è una strana creatura, appare come un pollo (maschio o femmina) con un lungo collo ed una coda serpentina; in cima al collo si trova una testa di pollo dall'aspetto comune.

Una coccatrice maschio è dotata di cresta e bargigli, proprio come un pollo. Le femmine, assai più rare dei maschi, differiscono solo per la mancanza di cresta e bargigli. Una coccatrice pesa circa 12 kg. L'Intelligenza di una coccatrice non supera quella di un animale, ma sono creature ombrose e tendono ad attaccare se disturbate.

Chiunque venga toccato da una coccatrice o ne tocchi una (anche con i guanti) deve superare un tiro salvezza contro Pietrificazione o essere pietrificato all'istante.

Coccodrillo

	Normale	Grande	Gigante
Classe Armatura:	15	17	19
Dadi vita:	2	6	15 (+11)
Attacchi:	1 morso	1 morso	1 morso
Danni:	1d8	2d8	3d8
Movimento:	9 m (3 m), Nuoto 9 m (3 m)		
N. di mostri:	All'aperto 1d8	All'aperto 1d4	All'aperto 1d3
Tiri salvezza:	Guerriero: 2	Guerriero: 6	Guerriero: 15
Morale:	7	8	9
Tipo di tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
PE:	75	500	2,850

I coccodrilli sono predatori aggressivi lunghi dai 3 ai 3,5 m. Giacciono immersi nei fiumi o nelle paludi, con solo gli occhi e le narici che affiorano, in attesa che una preda giunga a portata; quando sono nel proprio elemento naturale, sorprendono gli avversari con 1-4 su 1d6.

Coccodrilli grandi: queste grosse creature sono lunghe dai 4 ai 6 m. I coccodrilli grandi combattono e si comportano come i propri cugini più piccoli.

Coccodrilli giganti: queste enormi creature vivono di solito in acque salate e sono di norma lunghe oltre i 6 m. I coccodrilli giganti combattono e si comportano come i propri cugini più piccoli.

**Cubo gelatinoso**

Classe Armatura:	12
Dadi vita:	4*
Attacchi:	1
Danni:	2d4 + paralisi
Movimento:	6 m
N. di mostri:	1
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	12
Tipo di tesoro:	V
PE:	280

Il quasi trasparente cubo gelatinoso percorre lentamente i corridoi dei sotterranei e i fondi delle caverne, assorbendo carogne, creature e spazzatura. La materia inorganica rimane intrappolata e visibile all'interno del corpo del cubo. Il tipico cubo gelatinoso misura 3 m per lato e pesa circa 7 tonnellate; tuttavia, sono stati avvistati anche esemplari più piccoli.



Un cubo gelatinoso attacca sbattendo il proprio corpo contro la preda. È capace di fendere con il proprio pseudopodo, ma solitamente ingloba i nemici. Qualsiasi personaggio colpito da un cubo gelatinoso deve effettuare un tiro salvezza contro Paralisi o essere paralizzato per 2d4 turni.

Qualsiasi tesoro indicato è visibile dentro la creatura che deve essere uccisa se si vuole recuperare il tesoro.

Dinosauro, Deinonychus

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	3
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d8
Movimento:	15 m
N. di mostri:	1d3, All'aperto 2d3, 2d6 Tana
Tiri salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	145

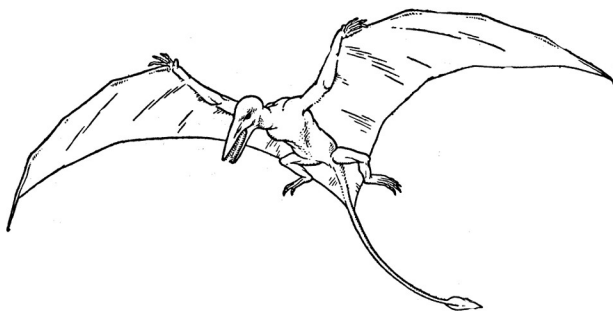
Il Deinonychus (talvolta erroneamente chiamato "Velociraptor") è un dinosauro piumato di taglia media che pesa intorno ai 70 kg e raggiunge i 3,5 m di lunghezza (coda inclusa). È un predatore famelico e un abile cacciatore in branco; il suo sangue caldo, la costituzione aerodinamica e le forti fauci gli permettono di cibarsi di dinosauri più grandi ma più primitivi.

Dinosauro, Pterodattilo (e Pteranodonte)

	Pterodattilo	Pteranodonte
Classe Armatura:	12	13
Dadi vita:	1	5
Attacchi:	1 morso	1 morso
Danni:	1d4	2d6
Movimento:	Volare 18 m (3 m)	Volare 18 m (5 m)
N. di mostri:	All'aperto 2d4	All'aperto 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 1	Guerriero: 3
Morale:	7	8
Tipo di tesoro:	Nessuno	Nessuno
PE:	25	360

Gli pterodattili sono rettili preistorici alati con un'apertura alare che va dai 65 ai 75 cm. Pur mangiando soprattutto pesce, possono attaccare personaggi più piccoli o razziare mandrie senza protezione.

Gli pteranodonti sono essenzialmente pterodattili giganti con un'apertura alare dai 7,5 m in su. Sono predatori e potrebbero attaccare i gruppi di avventurieri.



Dinosauro, Stegosaurus

Classe Armatura:	17
Dadi vita:	11 (+9)
Attacchi:	1 coda/1 morso o 1 calpestamento
Danni:	2d8/1d6 o 2d8
Movimento:	6 m (5 m)
N. di mostri:	All'aperto 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	1,575

Nonostante l'aspetto spaventoso, lo stegosaurus è in realtà una creatura pacifica e combatte solo per autodifesa, mordendo, pestando o usando la coda spinata, a seconda di dove si trovi l'avversario rispetto al dinosauro. Uno stegosaurus non può usare la coda e il morso assieme per attaccare la stessa creatura nello stesso round.

Dinosauro, Triceratopo

Classe Armatura:	19
Dadi vita:	11 (+9)
Attacchi:	1 incornata o 1 calpestamento
Danni:	3d6 o 3d6 (speciale vedi sotto)
Movimento:	9 m (5 m)
N. di mostri:	All'aperto 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 7
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	1,575

Un triceratopo è un dinosauro erbivoro dotato di tre corni. Sono aggressivi contro gli intrusi, attaccando chiunque possa sembrare una minaccia. Queste creature sono lunghe circa 7,5 m e pesano circa 9 tonnellate. Un triceratopo in genere tenta di calpestare gli avversari più piccoli. Fino a due bersagli di taglia umana adiacenti o fino a quattro avversari più piccoli possono essere calpestati simultaneamente; i triceratopi tirano un singolo attacco che viene comparato alla Classe Armatura di ciascuna potenziale vittima e poi tirano il danno separatamente per ogni colpo andato a segno. I corni possono essere usati

solo contro un singolo bersaglio di taglia umana o più grande, ma possono essere usati nello stesso round del calpestio se la creatura incornata è di taglia superiore a quella umana. Si noti che un bonus di carica può essere applicato all'attacco con i corni.

Dinosauro, Tyrannosaurus Rex

Classe Armatura:	23
Dadi vita:	18 (+12)
Attacchi:	1 morso
Danni:	6d6
Movimento:	12 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 9
Morale:	11
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	4,000

Il tyrannosaurus rex è un dinosauro carnivoro bipede. Nonostante la sua stazza enorme e le 6 tonnellate di peso, un tyrannosaurus è un camminatore agile. La sua testa è lunga quasi 2 m e i suoi denti vanno dai 7,5 ai 15 cm. È lungo poco più di 9 m dal naso alla coda. Un tyrannosaurus insegue e mangia praticamente qualsiasi cosa veda. Le sue tattiche sono semplici — caricare e mangiare.

Le statistiche sopra si possono usare per rappresentare gli altri dinosauri carnivori bipedi grandi, come gli allosauri.



Donnola gigante (o Furetto gigante)

Classe Armatura:	17
Dadi vita:	5
Attacchi:	1 morso + presa
Danni:	2d4 + 2d4 per round
Movimento:	15 m
N. di mostri:	1d4, All'aperto 1d6, Tana 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	8
Tipo di tesoro:	V
PE:	360

Le donnole giganti somigliano alle proprie cugine di dimensioni normali, con corpi allungati, zampe corte e musi appuntiti dai denti sporgenti. Sono animali predatori che danno la caccia a creature più piccole di loro.

Le donnole di ogni tipo sono cacciatrici capaci e astute e sorprendono la preda con un tiro di 1-3 su 1d6. Dopo aver morso una creatura vivente, la donnola gigante vi si aggancia, mordendo con i denti ogni round finché la vittima o la donnola non muore o finché la donnola non fallisce un tiro di Morale (tirato normalmente), nel qual caso lascia la preda e fugge.

Esistono molte varietà di donnola di dimensioni normali, incluse alcune chiamate furetti; in alcune zone, la donnola gigante viene quindi chiamata furetto gigante. La sola distinzione sta nel fatto che quelle addomesticate vengono sempre chiamate furetti, sebbene non tutti i furetti giganti siano addomesticati. Molte razze umanoidi e alcune creature fatate sono note per impiegare furetti giganti addomesticati come guardie o animali da guerra.

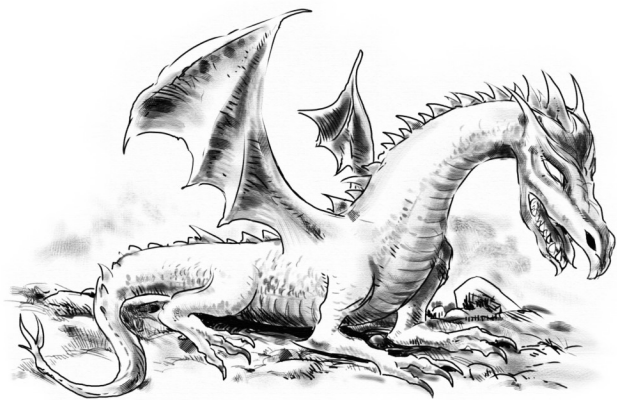
Drago

I draghi sono grossi (a volte molto grossi) mostri rettili alati. A differenza delle viverne, i draghi hanno quattro zampe e due ali; da questo gli esperti distinguono i “veri” draghi dagli altri grossi mostri rettili. Tutti i draghi hanno vite lunghissime e continuano a crescere lentamente durante tutta la propria vita. Per questa ragione, vengono suddivisi in sette “categorie di età”, variando da 3 dadi vita in meno a 3 dadi vita in più del valore medio. Per comodità è riportata una tabella dopo la descrizione di ciascun tipo di drago; questa tabella indica le variazioni in dadi vita, danni per le varie forme di attacco e altre caratteristiche peculiari dei draghi.

Se si incontra un drago, è ugualmente probabile che sia maschio o femmina con un numero di dadi vita che varia da -2 a +3 rispetto al valore base (1d6-3); due draghi sono una coppia con un numero di dadi vita da -1 a +2 (1d4-2). Se si incontrano tre o quattro draghi, si tratta di una coppia più uno o due piccoli con -3 dadi vita rispetto al valore base. In questo caso, i genitori hanno Morale 12 in combattimento poiché stanno difendendo i propri piccoli.

Un drago attacca con i propri poderosi artigli e zanne, la lunga coda simile a una frusta e con il proprio famoso soffio. Preferisce attaccare in volo, tenendosi fuori portata finché non ha indebolito il nemico con il proprio soffio (o eventualmente con incantesimi, se il drago sa lanciaarli). I draghi più anziani e intelligenti sono abili nel valutare i propri avversari ed eliminare per primi i nemici più pericolosi (o a evitarli selezionando bersagli più facili).

Ogni drago può usare il proprio soffio un numero di volte al giorno pari ai propri dadi vita, ad eccezione dei draghi nella categoria d'età più bassa che ancora non possiedono la capacità di soffiare. Il soffio non può essere usato più frequentemente di un round ogni due e il drago può attaccare contemporaneamente con artigli e coda. La coda può essere impiegata unicamente se ci sono nemici dietro il drago, mentre gli artigli possono essere usati solo sugli avversari di fronte alla creatura. Grazie ai lunghi colli serpentinati, i draghi possono mordere in qualsiasi direzione, anche alle proprie spalle.



Il soffio di un drago causa 1d8 danni per dado vita (quindi, un drago con 7 dadi vita infligge 7d8 danni con il proprio soffio). I bersagli possono effettuare un tiro salvezza contro Soffio del drago per dimezzare i danni. Il soffio può essere diretto in qualsiasi direzione intorno al drago, anche alle spalle, per la stessa ragione per la quale il drago può mordere i nemici alle proprie spalle.

Esistono tre forme (o aree di effetto) che il soffio di un drago può avere. Ciascuna tipologia ha una forma standard che quel tipo di drago può usare dalla seconda categoria di età (-2 dadi vita) in poi. Al raggiungimento della sesta categoria di età (+2 dadi vita), un drago impara a plasmare il proprio soffio in una delle altre forme (a scelta dell'AdG); alla settima categoria di età (+3 dadi vita), il drago è in grado di usare tutte e tre le forme.

Le forme sono:

Cono: il soffio parte dalla bocca del drago ed è largo circa 60 cm in quel punto; si estende fino alla massima portata (in base al tipo e all'età del drago) e raggiunge la massima ampiezza in quel punto (sempre in base all'età e al tipo di drago).

Linea: il soffio è largo 1,5 m e si estende per la portata indicata, in linea retta.

Nuvola: il soffio copre un'area fino all'ampiezza massima indicata (in base al tipo e all'età del drago) sia in lunghezza sia in larghezza (ovvero, la portata indicata per tipo di drago, ignorando l'età). Un soffio a forma di nuvola è profondo o alto, al massimo, 6 m.

Tutti i draghi esclusi quelli di categoria d'età più bassa sono in grado di parlare la lingua dei draghi. Ogni tipo di drago ha una percentuale di “parlare”; questa indica la possibilità che il drago conosca il comune o una lingua semiumana o umanoide. Molti draghi parlanti scelgono di imparare l'elfico. Se il primo tiro per verificare se un drago sa “parlare” ha successo, l'AdG può tirare ancora, ogni tiro addizionale aggiunge una lingua a quelle che il drago sa parlare.

Alcuni draghi imparano a lanciare incantesimi; la probabilità che un drago sappia lanciare incantesimi è pari alla probabilità che un drago sappia parlare con creature inferiori, ma ciascuna viene determinata separatamente.

Sebbene scopi e ideali siano differenti per ciascuna varietà, tutti i draghi sono avidi. Amano ammassare ricchezze, accumulando mucchi di monete e raccogliendo quante più gemme, gioielli e oggetti magici possibile. Quelli con grandi tesori detestano abbandonarli a lungo e si avventurano fuori dalle proprie tane solo per perlustrare le immediate vicinanze o per cercare cibo. Per i draghi non esiste il concetto di avere abbastanza ricchezze. Sono belle da vedere e si crogiolano nel loro splendore. I draghi amano dormire sui propri tesori, formandovi cumuli e nicchie per adattarli al proprio corpo. Si noti che, per molti mostri, il tipo di tesoro riportato indica le ricchezze di una tana di medie dimensioni; per i draghi il tipo di tesoro indica le ricchezze di un singolo drago di età media. Si noti anche che le coppie non condividono i tesori! Piuttosto che modificare la quantità di tesoro in base al numero di mostri, lo si modifichi in base all'età del drago; un drago della più alta categoria di età ha circa il doppio del tesoro indicato, mentre uno della categoria d'età più bassa ha circa un decimo della quantità base (i cuccioli non hanno tesoro).



Drago bianco

Classe Armatura:	17
Dadi vita:	6**
Attacchi:	2 artigli/1 morso o soffio/1 coda
Danni:	1d4/1d4/2d8 o soffio/1d4
Movimento:	9 m, Volo 24 m (3 m)
N. di mostri:	1, All'aperto 1, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 6 (come dadi vita)
Morale:	8
Tipo di tesoro:	H
PE:	610

I draghi bianchi preferiscono vivere in regioni fredde, che sia in alte montagne o in fredde terre del nord. Sono i meno intelligenti fra i draghi, tuttavia ciò non significa neanche lontanamente che siano stupidi. Sono motivati completamente dall'istinto di sopravvivere, riprodursi e (ovviamente) accumulare tesori; uccidono per sopravvivere, non per piacere.

I draghi bianchi preferiscono effettuare attacchi improvvisi, tuffandosi in picchiata dall'alto o emergendo da sotto le acque, la neve o il ghiaccio. Di solito, un drago bianco inizia con il proprio soffio gelato, poi prova ad eliminare un singolo avversario con l'attacco seguente.

I draghi bianchi sono immuni al freddo normale e subiscono solo la metà dei danni dal gelo o dal ghiaccio magici.

Drago bianco, Tabella delle età

Categoria d'età	1	2	3	4	5	6	7
Dadi vita	3	4	5	6	7	8	9
Bonus d'attacco	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+8
Soffio	Gelo (Cono)						
Lunghezza	-	18 m	21 m	24 m	26 m	27 m	29 m
Larghezza	-	8 m	9 m	9 m	11 m	12 m	14 m
Parlante	0%	10%	15%	20%	30%	40%	50%
Incantesimi per livello							
Livello 1	-	1	2	3	3	3	3
Livello 2	-	-	-	-	1	2	3
Livello 3	-	-	-	-	-	-	1
Artiglio	1d4	1d4	1d4	1d4	1d4	1d6	1d8
Morso	2d4	2d6	2d6	2d8	2d8	2d10	2d10
Coda	1d4	1d4	1d4	1d4	1d4	1d6	1d6

Drago blu

Classe Armatura:	20
Dadi vita:	9** (+8)
Attacchi:	2 artigli/1 morso o soffio/1 coda
Danni:	1d8/1d8/3d8 o soffio/1d8
Movimento:	9 m, Volo 24 m (5 m)
N. di mostri:	1, All'aperto 1, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 9 (come dadi vita)
Morale:	9
Tipo di tesoro:	H
PE:	1,225

I draghi blu amano librarsi nella calda aria del deserto, di solito volando di giorno quando la temperatura è più alta. Alcuni hanno un colore simile a quello del cielo del deserto e sfruttano questa colorazione a proprio vantaggio. Questo colore vibrante rende i draghi blu facili da individuare nell'ambiente spoglio del deserto. Tuttavia, essi spesso scavano nella sabbia finché solo una parte della testa rimane esposta, attendendo che una preda si avvicini entro 30 m per saltar fuori e attaccare (cogliendola di sorpresa con un tiro di 1-4 su 1d6, in questo caso).

I draghi blu si rifugiano in ampie caverne sotterranee, dove conservano anche i propri tesori. Sebbene collezionino qualsiasi cosa sembri di valore, preferiscono le gemme, in particolare gli zaffiri. I draghi blu sono mostri malvagi, sebbene non feroci quanto i draghi rossi. Amano in particolare condurre con l'inganno le prede intelligenti nelle proprie tane o nascondigli per tendere loro imboscate e ucciderle; di solito un membro di un gruppo attaccato da un drago blu viene lasciato in vita per un po' e il drago gioca con questa persona come un gatto col topo.

I draghi blu sono immuni all'elettricità normale e subiscono solo la metà dei danni da elettricità magica.

Drago blu, Tabella delle età

Categoria d'età	1	2	3	4	5	6	7
Dadi vita	6	7	8	9	10	11	12
Bonus d'attacco	+6	+7	+8	+8	+9	+9	+10
Soffio	Fulmine (Linea)						
Lunghezza	-	24 m	27 m	30 m	30 m	33 m	36 m
Larghezza	-	9 m	11 m	14 m	15 m	17 m	18 m
Parlante	0%	15%	20%	40%	50%	60%	70%
Incantesimi per livello							
Livello 1	-	1	2	4	4	4	5
Livello 2	-	-	1	2	3	4	4
Livello 3	-	-	-	-	1	2	2
Livello 4	-	-	-	-	-	-	1
Artiglio	1d4	1d4	1d6	1d8	1d8	1d8	1d10
Morso	2d6	3d6	3d8	3d8	3d8	3d8	3d10
Coda	1d4	1d6	1d6	1d8	1d8	1d8	1d8

Drago dorato

Classe Armatura:	22
Dadi vita:	11** (+9)
Attacchi:	2 artigli/1 morso o soffio/1 coda
Danni:	2d4/2d4/6d6 o soffio/2d4
Movimento:	9 m, Volo 24 m (6 m)
N. di mostri:	1, All'aperto 1, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 11 (come dadi vita)
Morale:	10
Tipo di tesoro:	H
PE:	1,765

I draghi dorati in genere conversano prima di combattere. Quelli in possesso di abilità magiche fanno un grande uso di incantesimi in combattimento. Fra i loro favoriti vi sono **lentezza**, **nube assassina** e **sonno**.

Tutti i draghi dorati hanno il potere di assumere forma umana a piacimento (in modo equivalente all'incantesimo **autometamorfosi**, attivato però a volontà).

Al contrario di molti altri draghi, i draghi dorati non sono crudeli e non uccidono per puro piacere. Si raccontano molte storie di draghi dorati che abbiano offerto aiuto ad avventurieri. Essi sono, tuttavia, tanto avari quanto gli altri draghi; gli avventurieri bisognosi d'oro non dovrebbero neanche disturbarsi a chiedere un prestito.

I draghi dorati sono immuni a tutti i veleni e al fuoco normale. Subiscono solo metà dei danni da fuoco magico.

Drago dorato, Tabella delle età

Categoria d'età	1	2	3	4	5	6	7
Dadi vita	8	9	10	11	12	13	14
Bonus d'attacco	+8	+8	+9	+9	+10	+11	+11
Soffio	Fuoco o Gas velenoso (Cono)						
Lunghezza	-	21 m	24 m	27 m	29 m	30 m	33 m
Larghezza	-	9 m	11 m	14 m	15 m	17 m	18 m
Parlante	0%	35%	70%	85%	90%	95%	95%
Incantesimi per livello							
Livello 1	-	1	2	3	4	5	6
Livello 2	-	-	1	2	3	4	5
Livello 3	-	-	-	1	2	3	4
Livello 4	-	-	-	-	1	2	3
Livello 5	-	-	-	-	-	1	2
Livello 6	-	-	-	-	-	-	1
Artiglio	1d6	1d6	1d6	2d4	2d4	2d6	2d8
Morso	3d6	4d6	5d6	6d6	6d6	7d6	7d6
Coda	1d4	1d6	1d6	2d4	2d6	2d6	2d8

Drago marino

Classe Armatura:	19
Dadi vita:	8**
Attacchi:	2 artigli/1 morso o soffio
Danni:	1d6/1d6/3d8 o soffio
Movimento:	3 m, Volo 18 m (6 m), Nuoto 18 m (5m)
N. di mostri:	1, All'aperto 1, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 8 (come dadi vita)
Morale:	8
Tipo di tesoro:	H
PE:	1,015

Sebbene vivano in acqua e siano parzialmente adattati ad essa, i draghi marini devono comunque respirare aria, come i delfini o le balene. Un drago marino può trattenere il fiato fino a tre turni nuotando o compiendo altre attività moderatamente impegnative.

Questi draghi hanno all'incirca la stessa struttura fisica degli altri draghi, ma i loro piedi sono palmati e le code corte, piatte e ampie; queste modifiche li aiutano a nuotare in modo funzionale, ma limitano fortemente la loro abilità nel camminare sulla terraferma. Diversamente dagli altri draghi, i draghi marini non hanno attacchi con la coda. Il soffio del drago marino è una nuvola di vapore; essi sono immuni ai danni da vapore non magico (incluso il soffio di un altro drago marino) e subiscono solo la metà dei danni da attacchi di vapore magico.

I draghi marini giovani sono di colore bluastro-grigio (simili ai delfini) che si scurisce in un intenso color ardesia negli individui più anziani.

Come i draghi bianchi, i draghi marini hanno una visione neutrale del mondo. Spesso hanno tane in caverne subacquee piene di aria.

Drago marino, Tabella delle età

Categoria d'età	1	2	3	4	5	6	7
Dadi vita	5	6	7	8	9	10	11
Bonus d'attacco	+5	+6	+7	+8	+8	+9	+9
Soffio	Vapore (Nuvola)						
Lunghezza	-	21 m	24 m	27 m	29 m	30 m	30 m
Larghezza	-	8 m	9 m	12 m	14 m	15 m	17 m
Parlante	0%	15%	20%	30%	45%	55%	65%
Incantesimi per livello							
Livello 1	-	1	2	3	3	4	4
Livello 2	-	-	1	2	3	3	4
Livello 3	-	-	-	-	-	1	2
Artiglio	1d4	1d6	1d6	1d6	1d6	1d8	1d10
Morso	2d4	3d4	3d6	3d8	3d8	3d8	3d10

Drago nero

Classe Armatura:	18
Dadi vita:	7**
Attacchi:	2 artigli/1 morso o soffio/1 coda
Danni:	1d6/1d6/2d10 o soffio/1d6
Movimento:	9 m, Volo 24 m (5 m)
N. di mostri:	1, All'aperto 1, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 7 (come dadi vita)
Morale:	8
Tipo di tesoro:	H
PE:	800

I draghi neri preferiscono tendere imboscate alle proprie vittime, usando i dintorni come copertura. Quando combattono in paludi e acquitrini densamente boscosi, cercano di tenersi in acqua o sulla terraferma; alberi e coperture frondose limitano la loro capacità di manovra in volo. Se in difficoltà, un drago nero cerca di volare fuori vista, così da non lasciare tracce, e si nasconde in uno stagno o una palude profonda. I draghi neri sono più crudeli dei draghi bianchi, ma sono motivati essenzialmente dall'istinto di vivere, riprodursi e collezionare oggetti di valore.

I draghi neri spesso scelgono di nascondersi sott'acqua, lasciando solo parte della testa al di sopra del pelo dell'acqua, e saltano fuori all'improvviso quando una preda si avvicina entro 30 m (cogliendola di sorpresa con un tiro di 1-4 su 1d6, in questo caso).

I draghi neri sono immuni a tutti i tipi di acido. Un drago nero può trattenere il respiro per tre turni mentre rimane in attesa sott'acqua.

Drago nero, Tabella delle età

Categoria d'età	1	2	3	4	5	6	7
Dadi vita	4	5	6	7	8	9	10
Bonus d'attacco	+4	+5	+6	+7	+8	+8	+9
Soffio	Acido (Linea)						
Lunghezza	-	21 m	24 m	27 m	29 m	30 m	30 m
Larghezza	-	8 m	9 m	9 m	11 m	12 m	14 m
Parlante	0%	15%	20%	25%	35%	50%	60%
Incantesimi per livello							
Livello 1	-	1	2	4	4	4	4
Livello 2	-	-	-	-	1	2	3
Livello 3	-	-	-	-	-	1	2
Artiglio	1d4	1d4	1d6	1d6	1d6	1d8	1d8
Morso	2d4	2d6	2d8	2d10	2d10	2d10	2d12
Coda	1d4	1d4	1d4	1d6	1d6	1d8	1d8

Drago rosso

Classe Armatura:	21
Dadi vita:	10** (+9)
Attacchi:	2 artigli/1 morso o soffio/1 coda
Danni:	1d8/1d8/4d8 o soffio/1d8
Movimento:	9 m, Volo 24 m (6 m)
N. di mostri:	1, All'aperto 1, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 10 (come dadi vita)
Morale:	8
Tipo di tesoro:	H
PE:	1,480

Essendo i draghi rossi molto sicuri di sé, raramente si prendono il tempo di valutare un avversario. Appena vedono un bersaglio, prendono una decisione rapida se attaccare o meno, usando una delle tante strategie che abbiano funzionato in precedenza. Un drago rosso atterra per attaccare creature piccole e deboli con gli artigli e le zanne invece che annientarle con il proprio soffio, così da non distruggere eventuali tesori che possano trasportare.

I draghi rossi sono mostri crudeli, attivamente alla ricerca di creature intelligenti da cacciare, tormentare, uccidere e mangiare. Si dice che spesso preferiscano le donne e gli elfi, ma in realtà un drago rosso attacca praticamente qualsiasi creatura meno potente di sé.

I draghi rossi sono immuni al fuoco normale e subiscono solo la metà dei danni da fuoco magico.

Drago rosso, Tabella delle età

Categoria d'età	1	2	3	4	5	6	7
Dadi vita	7	8	9	10	11	12	13
Bonus d'attacco	+7	+8	+8	+9	+9	+10	+11
Soffio	Fuoco (Cono)						
Lunghezza	-	21 m	24 m	27 m	29 m	30 m	33 m
Larghezza	-	9 m	11 m	14 m	15 m	17 m	18 m
Parlante	0%	15%	30%	50%	60%	70%	85%
Incantesimi per livello							
Livello 1	-	1	2	3	4	5	5
Livello 2	-	-	1	2	3	4	5
Livello 3	-	-	-	1	2	2	3
Livello 4	-	-	-	-	1	2	2
Livello 5	-	-	-	-	-	1	2
Artiglio	1d4	1d6	1d8	1d8	1d8	1d10	1d10
Morso	2d6	3d6	4d6	4d8	5d8	5d8	6d8
Coda	1d4	1d6	1d6	1d8	1d8	1d8	1d10

Drago verde

Classe Armatura:	19
Dadi vita:	8**
Attacchi:	2 artigli/1 morso o soffio/1 coda
Danni:	1d6/1d6/3d8 o soffio/1d6
Movimento:	9 m, Volo 24 m (5 m)
N. di mostri:	1, All'aperto 1, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 8 (come dadi vita)
Morale:	8
Tipo di tesoro:	H
PE:	1,015

I draghi verdi iniziano combattimenti anche alla minima provocazione (o nessuna), prendendosi con creature di tutte le dimensioni. Se il bersaglio è interessante o sembra formidabile, il drago spia la creatura per decidere il momento migliore per colpire e le tattiche più appropriate da usare. Se il bersaglio sembra debole, il drago rivela rapidamente la sua presenza, amando provocare terrore.

Ai draghi verdi piace particolarmente fare domande agli avventurieri per imparare di più sulla loro società o le loro abilità, cosa succede nei dintorni e se vi siano tesori nelle vicinanze. Agli avventurieri è concesso rimanere vivi finché restano interessanti... ma guai a loro quando il drago si annoia.

I draghi verdi sono immuni a tutti i veleni. Si noti che, nonostante il loro soffio sia descritto come "gas velenoso", il danno inflitto è esattamente lo stesso di altri draghi. Nello specifico, coloro nell'area di effetto non devono "salvare o morire" come con il veleno ordinario, ma piuttosto tirare contro Soffio del drago per dimezzare il danno.

Drago verde, Tabella delle età

Categoria d'età	1	2	3	4	5	6	7
Dadi vita	5	6	7	8	9	10	11
Bonus d'attacco	+5	+6	+7	+8	+8	+9	+9
Soffio	Gas velenoso (Nuvola)						
Lunghezza	-	21 m	24 m	27 m	29 m	30 m	30 m
Larghezza	-	8 m	9 m	12 m	14 m	15 m	17 m
Parlante	0%	15%	20%	30%	45%	55%	65%
Incantesimi per livello							
Livello 1	-	1	2	3	3	4	4
Livello 2	-	-	1	2	3	3	4
Livello 3	-	-	-	-	1	2	3
Livello 4	-	-	-	-	-	-	1
Artiglio	1d4	1d6	1d6	1d6	1d6	1d8	1d10
Morso	2d4	3d4	3d6	3d8	3d8	3d8	3d10
Coda	1d4	1d4	1d6	1d6	1d6	1d8	1d8

Driade

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	2*
Attacchi:	1
Danni:	1d4
Movimento:	12 m
N. di mostri:	Tana 1d6
Tiri salvezza:	Mago: 4
Morale:	6
Tipo di tesoro:	D
PE:	100

Le driadi sono spiriti femminili della natura; ognuna è misticamente legata ad un'unica, enorme quercia e non deve mai allontanarsene per più di 300 m. Qualsiasi driade che si allontani oltre si ammala e muore entro 4d6 ore. La quercia di una driade non emette radiazioni magiche. Una driade vive finché vive la propria quercia, e muore quando la quercia muore; allo stesso modo, se la driade viene uccisa, muore anche il suo albero.



I tratti delicati di una driade sono molto simili a quelli di un'elfa, nonostante la sua pelle sia simile alla corteccia o a un legno pregiato e i suoi capelli siano simili a una cascata di foglie che cambia colore con le stagioni. Nonostante di solito siano solitarie, in rare occasioni si possono incontrare fino a sette driadi in uno stesso luogo.

Timide, intelligenti e determinate, le driadi sono tanto elusive quanto affascinanti – evitano il combattimento fisico e vengono viste di rado a meno che non desiderino altrimenti. Se minacciata o bisognosa di alleati, una driade può affascinare (come con l'incantesimo **affascinare persone**), cercando di ottenere il controllo dell'attaccante (o attaccanti) che può maggiormente aiutarla contro gli altri. Qualsiasi attacco diretto contro il suo albero, tuttavia, spinge la driade a una difesa frenetica.

Efreeti*

Classe Armatura:	21 ‡
Dadi vita:	10* (+9)
Attacchi:	1
Danni:	2d8 o speciale
Movimento:	9 m, Volo 24 m (3 m)
N. di mostri:	1
Tiri salvezza:	Guerriero: 15
Morale:	12 (9)
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	1,390

Gli efreet (singolare efreeti) sono creature umanoidi provenienti dal Piano Elementale del Fuoco. Un efreeti nella propria forma naturale è alto circa 3,60 m e pesa 1 tonnellata. Gli efreet sono infidi per natura. Amano confondere, stordire e fuorviare i propri nemici. Lo fanno tanto per divertimento quanto per ragioni tattiche.

Si noti che il 12 di Morale dell'efreeti riflette il completo dominio sulla propria paura, ma non significa che la creatura getterà via la propria vita con facilità. Si usi il valore "9" per determinare se un efreeti accerchiato decida di lasciare il combattimento.



Gli efreet hanno numerosi poteri magici che possono usare col solo pensiero (e quindi senza aver bisogno di parole magiche o gesti): diventare **invisibile**, un numero illimitato di volte al giorno; assumere **forma gassosa**, come con la pozione, fino a un'ora al giorno; **creare illusioni**, come con l'incantesimo **creazione spettrale** ma con l'aggiunta del suono oltre agli elementi visivi, tre volte al giorno; **creare fiamma**, con usi illimitati; e creare un **muro di fuoco** (come con l'incantesimo), una volta al giorno. Creare fiamma permette all'efreet di far apparire a volontà una fiamma nella propria mano o sul proprio corpo; la fiamma agisce per volere dell'efreet, potendo diventare larga come la fiamma di una torcia o piccola come una candela, e può dar fuoco al materiale infiammabile come ogni normale fiamma. La fiamma può essere lanciata come arma in un raggio di 18 m, causando 1d8 danni con un tiro per colpire andato a segno. Gli efreet possono creare un'altra fiamma ed eventualmente lanciarla, se lo desiderano, una volta per round.

Gli efreet possono assumere la forma di una colonna di fuoco a volontà, senza limite di usi al giorno; un efreet in tale forma combatte come se fosse un elementale di fuoco.

Per via della propria natura magica, gli efreet non sono danneggiati da armi non magiche. Sono immuni al fuoco normale e subiscono solo metà danni da attacchi di fuoco magico.

Elefante

Classe Armatura:	18
Dadi vita:	9 (+8)*
Attacchi:	2 zanne o 1 calpestamento
Danni:	2d4/2d4 or 4d8
Movimento:	12 m (5 m)
N. di mostri:	All'aperto 1d20
Tiri salvezza:	Guerriero: 9
Morale:	8
Tipo di tesoro:	speciale
PE:	1,075

Massicci erbivori delle terre tropicali, gli elefanti sono creature imprevedibili, tuttavia vengono talvolta impiegati come cavalcature o bestie da soma. Questa voce descrive un elefante africano. Gli elefanti indiani sono leggermente più piccoli e deboli, ma più facilmente addomesticabili.

Un elefante africano è a carico leggero fino a 3,5 tonnellate, a carico pesante fino a 7 tonnellate. Un elefante indiano è a carico leggero fino a 3 tonnellate, a carico pesante fino a 6 tonnellate.

Un elefante non possiede alcun tesoro in senso stretto, ma le zanne di un elefante hanno un valore di 1d8 x 100 mo.

Elementale*

Gli elementali sono incarnazioni degli elementi che compongono l'esistenza.

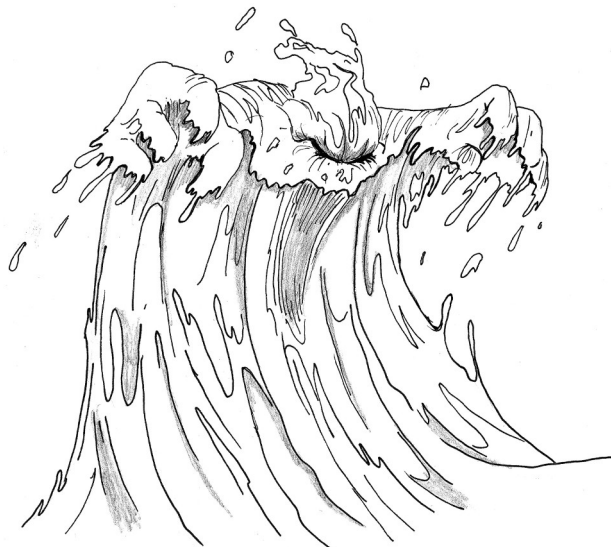
È possibile evocare un elementale con uno dei seguenti tre metodi: usando un *bastone*, uno *strumento* o lanciando un *incantesimo*. Per ciascun tipo di elementale, vi sono caratteristiche differenti per ciascuno di questi tre metodi.

A causa della propria natura altamente magica, gli elementali non sono danneggiati da armi non magiche.

Elementale dell'acqua*

	Bastone	Strumento	Incantesimo
Classe Armatura:	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Dadi vita:	8*	12* (+10)	16* (+12)
Attacchi:	1	1	1
Danni:	1d12	2d8	3d6
Movimento:	-- 6 m (5 m), Nuoto 18 m --		
N. di mostri:	-- speciale --		
Tiri salvezza:	Guerriero: 8	Guerriero: 12	Guerriero: 16
Morale:	-- 10 --		
Tipo di tesoro:	-- Nessuno --		
PE:	945	1,975	3,385

Gli elementali dell'acqua somigliano a onde d'acqua in movimento, che sembrano infrangersi sulle creature che attaccano, per poi riformarsi il round seguente. Essi subiscono il doppio dei danni quando sottoposti ad attacchi di vento o aria (inclusi gli attacchi degli elementali dell'aria). Un elementale dell'acqua non può allontanarsi più di 18 m da una massa d'acqua. Essi infliggono 1d8 danni in più contro creature, strutture o veicoli che si trovino nell'acqua.



Elementale dell'aria*

	Bastone	Strumento	Incantesimo
Classe Armatura:	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Dadi vita:	8*	12* (+10)	16* (+12)
Attacchi:	-- special --		
Danni:	1d12	2d8	3d6
Movimento:	-- Volo 36 m --		
N. di mostri:	-- speciale --		
Tiri salvezza:	Guerriero: 8	Guerriero: 12	Guerriero: 16
Morale:	-- 10 --		
Tipo di tesoro:	-- Nessuno --		
PE:	945	1,975	3,385

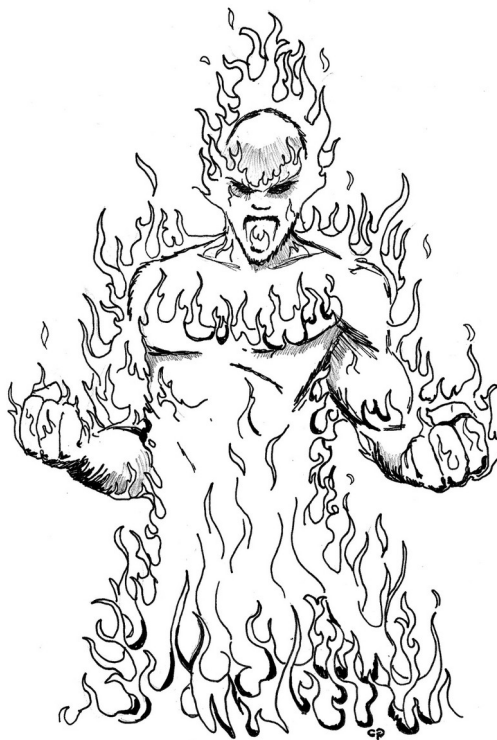
Gli elementali dell'aria somigliano a piccoli vortici d'aria, ma sono molto più potenti. Gli elementali dell'aria subiscono il doppio dei danni quando feriti da attacchi che si basano sulla terra (inclusi quelli degli elementali della terra). Un elementale dell'aria può scegliere di attaccare un singolo avversario, facendo quindi un solo attacco per round infliggendo i danni sotto riportati, o può scegliere di far cadere a terra tutti gli avversari nel raggio di 1,5 m; se viene usato il secondo attacco, tutte le creature con 2 dadi vita o meno devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Raggio della morte o cadere al suolo. Creature con 3 o più livelli o dadi vita non vengono granché influenzati. Gli elementali dell'aria causano ulteriori 1d8 danni contro creature o veicoli in volo.

**Elementale del fuoco***

	Bastone	Strumento	Incantesimo
Classe Armatura:	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Dadi vita:	8*	12* (+10)	16* (+12)
Attacchi:	1	1	1
Danni:	1d12	2d8	3d6
Movimento:	-- 12 m, Volo 9 m --		
N. di mostri:	-- speciale --		
Tiri salvezza:	Guerriero: 8	Guerriero: 12	Guerriero: 16
Morale:	-- 10 --		
Tipo di tesoro:	-- Nessuno --		
PE:	945	1,975	3,385

Gli elementali del fuoco sono semplicemente fiamme che possono apparire vagamente umanoidi per brevi attimi quando attaccano. Gli elementali del fuoco subiscono il doppio dei danni quando vengono attaccati con l'acqua (inclusi gli attacchi degli elementali dell'acqua). Essi non possono attraversare masse d'acqua più larghe del proprio diametro. Essi infliggono 1d8 danni in più contro creature la cui natura sia gelida o ghiacciata.

Si ricordi che un elementale del fuoco è in continua combustione; una simile creatura può facilmente appiccare incendi se si muove in una zona contenente oggetti facilmente infiammabili come legno secco, carta o olio. Non vengono fornite regole specifiche per questo tipo di fuochi, ma l'AdG faccia riferimento alle regole sull'olio come esempio di danni da fuoco.



Elementale della terra*

	Bastone	Strumento	Incantesimo
Classe Armatura:	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Dadi vita:	8*	12* (+10)	16* (+12)
Attacchi:	1	1	1
Danni:	1d12	2d8	3d6
Movimento:	-- 6 m (3 m) --		
N. di mostri:	-- speciale --		
Tiri salvezza:	Guerriero: 8	Guerriero: 12	Guerriero: 16
Morale:	-- 10 --		
Tipo di tesoro:	-- Nessuno --		
PE:	945	1,975	3,385

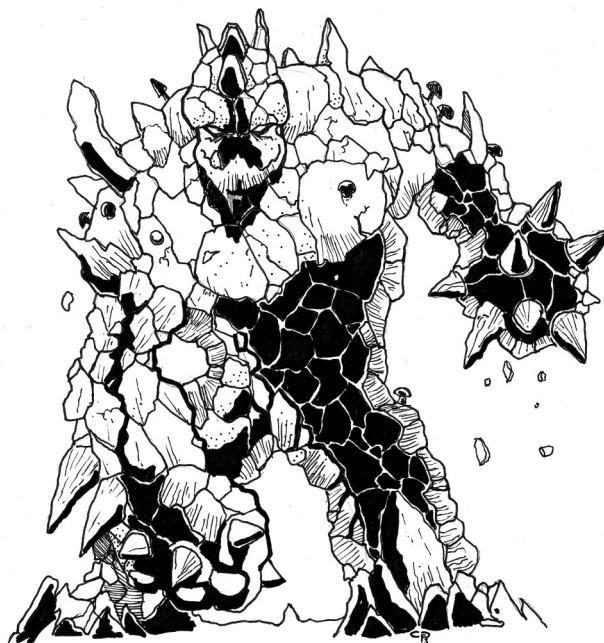
Gli elementali della terra somigliano a rozze statue umanoidi senza testa, con mani e piedi abbozzati. Non possono attraversare masse d'acqua più larghe della propria altezza. Gli elementali della terra subiscono il doppio dei danni dagli attacchi di fuoco (inclusi quelli degli elementali del fuoco). Essi infliggono 1d8 danni in più contro creature, strutture o veicoli che posano sul suolo.

Falco

	Normale	Gigante
Classe Armatura:	12	14
Dadi vita:	1d4 punti ferita	4
Attacchi:	1 artiglio o morso	1 artiglio o morso
Danni:	1d2	1d6
Movimento:	Volo 48 m	Volo 45 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 1d6, Tana 1d6	All'aperto 1d3, Tana 1d3
Tiri salvezza:	Guerriero: 1	Guerriero: 4
Morale:	7	8
Tipo di tesoro:	Nessuno	Nessuno
PE:	10	240

I falchi sono simili alle aquile, ma leggermente più piccoli, essendo lunghi fra i 30 e i 60 cm con un'apertura alare di 1,80 m o meno.

I falchi giganti sono lunghi fra 1,20 m e 1,80 m, con aperture alari che vanno dai 4 m in su; possono trasportare creature della taglia di un mezzuomo o più piccole.

**Fanghiglia verde***

Classe Armatura:	Colpita solo da fuoco o freddo
Dadi vita:	2**
Attacchi:	1 speciale
Danni:	speciale
Movimento:	30 cm
N. di mostri:	1
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	125

La fanghiglia verde divora la carne e i materiali organici al semplice contatto ed è persino capace di sciogliere i metalli se ha a disposizione sufficiente tempo. Verde brillante, umida e appiccicosa, si incolla a muri, pavimenti e soffitti in chiazze, riproducendosi mentre consuma materia organica. Scivola giù da muri e soffitti quando individua movimento (e potenziale cibo) sotto di sé. La fanghiglia verde non può crescere alla luce del sole; persino la luce del sole indiretta di una foresta densa la blocca e le impedisce di diffondersi, mentre la luce diretta del sole la uccide direttamente entro un turno.

Nel primo round di contatto, la fanghiglia può essere raschiata via da una creatura (molto probabilmente distruggendo lo strumento impiegato nell'operazione), ma deve in seguito essere congelata, bruciata o tagliata via (infliggendo lo stesso danno alla vittima e alla melma). Un incantesimo **cura malattie** distrugge una chiazza di fanghiglia verde. La fanghiglia non può danneggiare la pietra o il metallo incantato, ma può sciogliere il metallo normale o il legno incantato in un turno e il legno normale in 2d4 round.

Se non viene distrutta o raschiata via entro 6+1d4 round, la vittima viene completamente trasformata in fanghiglia verde; tale personaggio o creatura non è recuperabile in nessun modo se non con un **desiderio**.

Fantasma*

Classe Armatura:	20 ‡
Dadi vita:	10* (+9)
Attacchi:	1 tocco/1 sguardo
Danni:	1d8 + speciale
Movimento:	9 m
N. di mostri:	1
Tiri salvezza:	Guerriero: 10
Morale:	10
Tipo di tesoro:	E, N, O
PE:	1,390

I fantasmi sono resti spettrali di esseri intelligenti che, per una ragione o per l'altra, non possono riposare serenamente nelle proprie tombe. Un fantasma di solito assomiglia alla forma che ebbe in vita, ma qualche volta la forma spirituale è alterata. Per esempio, il fantasma di qualcuno che credeva di essere malvagio potrebbe avere sembianze leggermente demoniache. Poiché incorporei, i fantasmi possono essere colpiti solo da armi magiche.

Vedere un fantasma è così terribile che la vittima deve tirare contro Incantesimi o fuggire per 2d6 round. Un personaggio o una creatura che riesce nel tiro contro il suddetto attacco **paura** del fantasma non viene affetto di nuovo dal medesimo fantasma, ma può essere spaventato da un altro.

Un fantasma che colpisce un essere vivente col proprio tocco infligge 1d8 danni e al tempo stesso rigenera lo stesso numero di punti ferita. In aggiunta, la vittima perde 1 punto Costituzione. Agli elfi e ai nani (e altre creature longeve come i draghi) è concesso un tiro contro Raggio della morte per resistere a questo effetto, il quale deve essere tirato ad ogni attacco subito. I personaggi che perdono Costituzione appaiono invecchiati. Se un fantasma sta combattendo una



creatura vivente che non ha un punteggio di Costituzione, l'AdG dovrebbe assegnare un qualunque punteggio ritenga appropriato.

La Costituzione persa può essere recuperata al ritmo di un punto per lancio di **ristorazione**; nient'altro (tranne un **desiderio**) può ripristinare la Costituzione persa a causa di un fantasma. Se la Costituzione del personaggio scende a 0, il personaggio muore permanentemente e non può essere **resuscitato** (ma può **reincarnarsi**).

Una volta per turno, un fantasma può usare **telecinesi** (come l'incantesimo) come se fosse un Mago di 10° livello.

Invece di attaccare, un fantasma può tentare di possedere una creatura vivente. Quest'abilità è simile all'incantesimo **giara magica** (lanciata come se fosse un Mago di 10° livello), solo che non richiede un ricettacolo. Per usare quest'abilità, il fantasma deve potersi muovere all'interno del bersaglio (quindi è possibile attraversarlo). Il bersaglio può resistere all'attacco con un successo in un tiro salvezza contro Incantesimi. Una creatura che riesce con successo nel tiro è immune alla possessione da quel fantasma per 24 ore. Se il tiro fallisce, il fantasma entra nel corpo del bersaglio e lo controlla; il controllo è mantenuto finché il fantasma decide di abbandonare il corpo della vittima oppure viene scacciato con mezzi quali l'incantesimo **rimuovere maledizione**. Mentre una creatura vivente è posseduta, un fantasma non può usare le proprie abilità speciali.

Folletto

Classe Armatura:	17
Dadi vita:	1*
Attacchi:	1 daga
Danni:	1d4
Movimento:	9 m, Volo 18 m
N. di mostri:	2d4, All'aperto 10d4, Tana 10d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 1 (con bonus da elfo)
Morale:	7
Tipo di tesoro:	R, S
PE:	37

I folletti sono creature fatate alate che si incontrano spesso nelle zone boschive. Indossano abiti sgargianti, includendo spesso un cappuccio e scarpe dalla punta arrotondata. Un folletto è alto circa 75 cm e pesa circa 14 kg.

Un folletto può diventare invisibile a piacimento, quante volte desidera durante la giornata, e può attaccare rimanendo invisibile. Chiunque attacchi un folletto invisibile subisce un malus di -4 a meno che l'attaccante non sia in grado di individuare creature invisibili in qualche modo. I folletti possono anche tendere imboscate ai nemici mentre sono invisibili; in questo caso, sorprendono con un tiro di 1-5 su 1d6.

I folletti sono capricciosi, non apprezzando nulla più di una buona battuta o uno scherzo, specialmente a spese di una “persona grande” come umani e semiumani.

I folletti possono volare per al massimo 3 turni prima di aver bisogno di riposare per almeno 1 turno, nel quale il folletto può camminare a velocità normale ma non volare.

Formica gigante

Classe Armatura:	17
Dadi vita:	4
Attacchi:	1 morso
Danni:	2d6
Movimento:	18 m (3 m)
N. di mostri:	2d6, All'aperto 2d6, Tana 4d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	7 all'avvistamento, 12 in combattimento
Tipo di tesoro:	U o speciale
PE:	240

Le formiche giganti sono fra i più resistenti e adattabili parassiti. Soldati e operaie sono lunghe fra 1,5 e 1,8 m, mentre le regine posso crescere in lunghezza fino a 3 m. Le formiche giganti possono essere rosse o nere; non c'è differenza di caratteristiche fra le due. Sebbene siano relativamente timide al primo incontro, una volta entrate in combattimento si battono fino alla morte. Sono note per collezionare oggetti luccicanti, perciò a volte hanno piccoli tesori nelle loro tane.

Occasionalmente le formiche giganti estraggono metalli luccicanti quali oro o argento; una tana su tre di formiche giganti (1-2 su 1d6) contiene un valore di 1d100 x 1d100 mo in pepite d'oro relativamente puro.



Gargoyle*

Classe Armatura:	15 ‡
Dadi vita:	4**
Attacchi:	2 artigli/1 morso/1 corna
Danni:	1d4/1d4/1d6/1d4
Movimento:	9 m Volo 15 m (5 m)
N. di mostri:	1d6, All'aperto 2d4, Tana 2d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	11
Tipo di tesoro:	C
PE:	320

I Gargoyle sono mostri umanoidi alati dalle sembianze di demoni con pelle che sembra pietra grigia. Sono spesso scambiati per statue di pietra alate, in quanto possono restare immobili per un tempo indefinito. I Gargoyle usano questo travestimento per tendere imboscate ai propri nemici, sorprendendo i propri avversari con un tiro di 1-4 su 1d6 se questi non sospettano la loro vera natura. Sono mostri crudeli e infliggono dolore ad altre creature per puro divertimento.

I Gargoyle non hanno bisogno di cibo, acqua o aria. A causa della loro natura magica, i Gargoyle possono essere danneggiati solamente da armi magiche.



Genio*

Classe Armatura:	15 ‡
Dadi vita:	7+1**
Attacchi:	1 pugno o 1 ciclone
Danni:	2d8 o 2d6
Movimento:	9 m, Volo 24 m
N. di mostri:	1
Tiri salvezza:	Guerriero: 12
Morale:	12 (8)
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	800

I geni (singolare genio) sono creature umanoidi provenienti dal Piano Elementale dell'Aria. Nella propria forma naturale un genio è alto circa 3 m e pesa sui 500 kg.

I geni disprezzano il combattimento fisico, preferendo usare contro i nemici i propri poteri magici e abilità aeree. Di solito, un genio che si ritrova accerchiato in combattimento spicca il volo trasformandosi in ciclone (vedi sotto) per scoraggiare eventuali inseguitori; il 12 di Morale del genio riflette il completo dominio sulla propria paura, ma non significa che la creatura getterà via la propria vita con facilità. Si usi il valore "8" per determinare se un genio accerchiato decida di lasciare il combattimento.

I geni hanno numerosi poteri magici che possono usare col solo pensiero (e quindi senza aver bisogno di parole magiche o gesti): **creare cibo e acqua**, per creare pasti nutrienti e saporiti per 2d6 umani o creature simili, una volta al giorno; diventare **invisibile**, un numero illimitato di volte al giorno; **creare oggetti comuni**, potendo creare fino a 500 kg di beni morbidi o in legno di natura permanente oppure beni di metallo che durano un giorno al massimo, una volta al giorno; assumere **forma gassosa**, come con la pozione, fino a un'ora al giorno; e **creare illusioni**, come con l'incantesimo **creazione spettrale**, con l'aggiunta del suono oltre agli elementi visivi, tre volte al giorno.

I geni possono assumere la forma di un ciclone a volontà, senza limite al numero di volte al giorno che questo potere può essere usato; un genio in forma di ciclone combatte come se fosse un elementale dell'aria.

Per via della propria natura altamente magica, i geni non possono essere danneggiati da armi non magiche. Sono immuni al freddo naturale e subiscono solo la metà dei danni da attacchi magici basati sul freddo o sul vento.

**Ghast**

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	2**
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d4/1d4/1d4 + paralisi + puzza
Movimento:	9 m
N. di mostri:	1d4, All'aperto/Tana 1d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	9
Tipo di tesoro:	B
PE:	125

Sebbene queste creature appaiano proprio come i loro consanguinei inferiori, i ghouls, sono molto più letali e astuti. Chiunque sia colpito da un morso o artigliata di ghast deve effettuare un tiro salvezza contro Paralisi o essere paralizzato per 2d8 turni. Gli elfi sono immuni a questa paralisi. I ghast cercano sempre di attaccare di sorpresa, colpendo da dietro le lapidi e saltando fuori da tombe poco profonde; quando usano questi metodi, riescono a sorprendere gli avversari con un risultato di 1-3 su 1d6. Essendo non morti, sono immuni agli incantesimi di **sonno**, **affascinare** e **blocco**. Posso essere scacciati dai

Chierici usando la stessa colonna dei ghouls. Essendo superiori ai ghouls, in un gruppo misto di ghouls e ghouls, l'AdG dovrebbe far fuggire prima i ghouls normali.

Gli umanoidi morsi dai ghouls corrono il rischio di essere infettati dalla loro febbre. Ogni volta che un umanoide viene morso, vi è il 10% di probabilità che venga infettato. All'umanoide infetto è concesso un tiro salvezza contro Raggio della morte; se il tiro salvezza fallisce, l'umanoide muore entro un giorno.

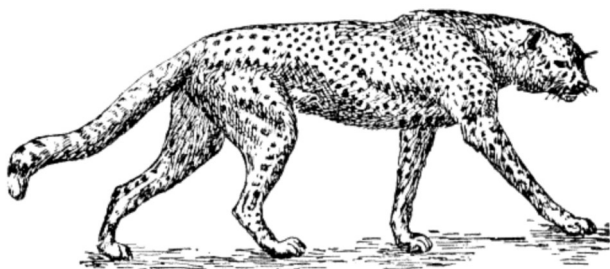
Un umanoide infetto che muore di febbre del ghouls risorge come ghouls nella mezzanotte successiva. Un umanoide che diventa un ghouls in questo modo non mantiene alcuna delle abilità o conoscenze che possedeva in vita. Il nuovo ghouls risorto non è sotto il controllo di altri ghouls, ma brama la carne dei viventi e si comporta come un qualunque altro ghouls sotto ogni aspetto.

La puzza di morte e corruzione che circonda queste creature è soverchiante. Le creature viventi entro 3 m devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o essere nauseate per 2d6 round (-2 ai tiri per colpire). Una creatura che riesce a salvare con successo non può essere influenzata ancora dalla puzza dello stesso ghouls per 24 ore. Un incantesimo **neutralizza veleno** rimuove l'effetto da una creatura nauseata.

Ghepardo

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	2
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d4/1d4/2d4
Movimento:	30 m
N. di mostri:	All'aperto 1d3, Tana 1d3
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	75

Il ghepardo è uno degli animali terrestri più veloci; un grosso felino (fino a 45 kg) capace di raggiungere i 120 km/h in corsa. Caccia da solo o in piccoli gruppi (solitamente composti da consanguinei). Raramente attacca gli umani a meno che costretto a farlo, ma una femmina difende ferocemente il proprio piccolo.



Ghouls

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	2*
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d4/1d4/1d4, tutti più paralisi
Movimento:	9 m
N. di mostri:	1d6, All'aperto 2d8, Tana 2d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	9
Tipo di tesoro:	B
PE:	100

I ghouls sono mostri **non morti** che si nutrono della carne di umanoidi morti per sopravvivere. Sono disgustosi e orrendi mangiatori di carogne, ma sono più che disposti a uccidere per nutrirsi. Coloro che vengono uccisi dai ghouls vengono in genere conservati fino a quando non iniziano a putrefarsi prima che i ghouls inizino effettivamente a mangiarli.

Coloro che sono colpiti dal morso o dagli artigli di un ghoul devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Paralisi o rimanere paralizzati per 2d8 turni. Gli elfi sono immuni a questa paralisi. I ghouls cercano sempre di attaccare di sorpresa, colpendo da dietro le lapidi e saltando fuori da tombe poco profonde; quando usano questi metodi, riescono a sorprendere gli avversari con un risultato di 1-3 su 1d6. Come tutti i non morti, possono essere scacciati dai Chierici e sono immuni agli incantesimi di **sonno**, **affascinare** e **blocco**.

Gli umanoidi morsi dai ghouls corrono il rischio di essere infettati dalla loro febbre. Ogni volta che un umanoide viene morso, vi è il 5% di probabilità che venga infettato.

All'umanoide infetto è concesso un tiro salvezza contro Raggio della morte; se il tiro salvezza fallisce, l'umanoide muore entro un giorno.

Un umanoide infetto che muore di febbre del ghoul risorge come ghoul nella mezzanotte successiva. Un umanoide che diventa un ghoul in questo modo non mantiene alcuna delle abilità o conoscenze che possedeva in vita. Il nuovo ghoul risorto non è sotto il controllo di altri ghoul, ma brama la carne dei viventi e si comporta come un qualunque altro ghoul sotto ogni aspetto.

Giaguaro

Classe Armatura:	16
Dadi vita:	4
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d4/1d4/2d4
Movimento:	21 m, Nuoto 9 m
N. di mostri:	1d2, All'aperto 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	240

Questi grossi felini sono lunghi circa dai 2,40 m ai 2,70 m (dal naso alla punta della coda) e pesano circa 75 kg. A differenza degli altri grossi felini, amano nuotare e spesso cacciano vicino ai fiumi e ai laghi. I giaguari uccidono col proprio morso potente, prediligendo infliggere la ferita fatale al cranio della preda.

Gigante, Ciclope

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	13* (+10)
Attacchi:	1 clava gigante o 1 masso lanciato
Danni:	3d10 o 3d6
Movimento:	6 m, Senza armatura 9 m
N. di mostri:	1, All'aperto 1d4, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 13
Morale:	9
Tipo di tesoro:	E più 1d8x1000 mo
PE:	2,285

Un ciclope è un gigante monocolo. Grossi e selvaggi, assomigliano ai giganti delle colline e vestono anche con lo stesso "stile", strati di pelle rozzamente preparata con la pelliccia ancora attaccata, non lavati e non riparati.

Sono solitari e ostili a quasi tutte le razze più piccole.

Un ciclope può lanciare un grosso masso fino a 60 m infliggendo 3d6 danni, ma ha una pessima mira e quindi subisce un malus di -2 ai tiri per colpire. Una volta all'anno, un ciclope può lanciare l'incantesimo **maledizione** (l'inverso dell'incantesimo **rimuovere maledizione**).



Gigante delle colline

Classe Armatura:	15 (13)
Dadi vita:	8
Attacchi:	1 clava gigante
Danni:	2d8
Movimento:	9 m, Senza armatura 12 m
N. di mostri:	1d4, All'aperto 2d4, Tana 2d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 8
Morale:	8
Tipo di tesoro:	E più 1d8x1000 mo
PE:	875

Il più piccolo fra i giganti, un gigante delle colline è alto fra 3 m e 3,60 m e pesa circa 500 kg. I giganti delle colline vivono fino a 200 anni. Il colore della pelle fra i giganti delle colline varia da un lieve color bruno a un rubizzo marrone scuro. I capelli e gli occhi sono neri o marroni. Indossano strati di pelli rozzamente conciate che raramente lavano o rammendano, preferendo semplicemente aggiungere altre pelli alle vecchie quando queste si consumano.



Che attacchino con un'arma o con i pugni, i giganti delle colline infliggono 2d8 danni. I giganti delle colline sono brutali e aggressivi. A volte è possibile trovarli a capo di bande di orchi o bugbear. I giganti delle colline spesso tengono dei **lupi neri** come animali da compagnia.

Gigante del fuoco

Classe Armatura:	17 (13)
Dadi vita:	11+2* (+9)
Attacchi:	1 arma gigante o 1 masso lanciato
Danni:	5d6 o 3d6
Movimento:	6 m, Senza armatura 12 m (3 m)
N. di mostri:	1d2, All'aperto 1d3, Tana 1d3
Tiri salvezza:	Guerriero: 11
Morale:	9
Tipo di tesoro:	E più 1d10x1000 mo
PE:	1,670

Un gigante del fuoco maschio adulto è alto 4,50 m, ha una circonferenza toracica di quasi 2,70 m e pesa circa 1500 kg. Le femmine sono leggermente più basse e leggere. I giganti del fuoco vivono fino ai 350 anni di età. I giganti del fuoco vestono abiti di cuoio o tela robusta color rosso, arancione, giallo o nero. I guerrieri indossano elmi e parti di corazze di piastre di acciaio brunito.

I giganti del fuoco sono ostili a quasi tutte le razze umane, semiumane e umanoidi, benché a volte sottomettano le razze umanoidi nelle vicinanze perché diventino loro servi.

Un gigante del fuoco può lanciare grosse pietre fino a 60 m infliggendo 3d6 danni. I giganti del fuoco sono immuni a tutti gli attacchi a base di fuoco.


Gigante del ghiaccio

Classe Armatura:	17 (13)
Dadi vita:	10+1* (+9)
Attacchi:	1 arma gigante o 1 masso lanciato
Danni:	4d6 o 3d6
Movimento:	6 m, Senza armatura 12 m (3 m)
N. di mostri:	1d2, All'aperto 1d4, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 10
Morale:	9
Tipo di tesoro:	E più 1d10x1000 mo
PE:	1,390

I giganti del ghiaccio hanno la pelle pallida, quasi bianca. I capelli di un gigante del ghiaccio possono essere blu chiaro o giallo sporco e di solito gli occhi hanno lo stesso colore dei capelli. I giganti del ghiaccio vestono pelli e pellicce, assieme a qualsiasi gioiello possiedano. I guerrieri dei giganti del ghiaccio indossano anche cotte di maglia ed elmi di metallo decorati con corna e piume.

Un maschio adulto è alto 4,5 m e pesa circa 1300 kg. Le femmine sono leggermente più basse e leggere, ma per il resto molto simili ai maschi. I giganti del ghiaccio possono vivere fino a 250 anni.



I giganti del ghiaccio sono, innanzitutto, astuti. Disprezzano le razze più piccole come gli altri giganti, ma piuttosto che attaccarle direttamente cercano di usare le proprie abilità per convincere le creature più deboli a sottomettersi. Se devono affrontare una forza maggiore, i giganti del ghiaccio cercano di trattare o ritirarsi, attaccando unicamente se la vittoria sembra sicura.

Un gigante del ghiaccio può lanciare grosse pietre fino a 60 m infliggendo 3d6 danni. I giganti del ghiaccio sono immuni a tutti gli attacchi basati sul ghiaccio o sul freddo.



Gigante delle nuvole

Classe Armatura:	19 (13)
Dadi vita:	12+3* (+10)
Attacchi:	1 arma gigante o 1 masso lanciato
Danni:	6d6 o 3d6
Movimento:	6 m, Senza armatura 12 m (3 m)
N. di mostri:	1d2, All'aperto 1d3, Tana 1d3
Tiri salvezza:	Guerriero: 12
Morale:	10
Tipo di tesoro:	E più 1d12x1000 mo
PE:	1,975

La pelle dei giganti delle nuvole varia da un colore bianco latte a un blu cielo chiaro. Hanno capelli bianco argentato o ramati e occhi di un blu iridescente. I maschi adulti sono alti circa 5 m e pesano circa 2500 kg. Le femmine sono leggermente più basse e leggere. I giganti delle nuvole possono vivere fino ai 400 anni di età.

I giganti delle nuvole vestono con gli abiti più eleganti a disposizione e indossano gioielli. Per molti, l'aspetto coincide col rango: più raffinati sono gli abiti e i gioielli, più importante è chi li indossa. Essi apprezzano anche la musica e molti sanno suonare uno o più strumenti (l'arpa è uno degli strumenti preferiti). Come molti giganti, sono sospettosi delle razze più piccole, ma i giganti delle nuvole di solito non li depredano, preferendo invece richiedere tributi a umani, semiumani o umanoidi che vivono nei dintorni.

I giganti delle nuvole combattono in unità ben organizzate, usando piani di battaglia attentamente elaborati. Preferiscono combattere da posizioni sopraelevate rispetto ai propri nemici. I giganti delle nuvole possono lanciare grossi massi fino a 60 m infliggendo 3d6 danni. Inoltre, il 5% dei giganti delle nuvole possiede le abilità di un Mago di livello da 2 a 8 (2d4). Una strategia favorita è accerchiare i nemici, bersagliandoli con rocce mentre i giganti con poteri magici li confondono con incantesimi. In battaglia, i giganti delle nuvole indossano un'armatura a piastre finemente lavorata e incisa.

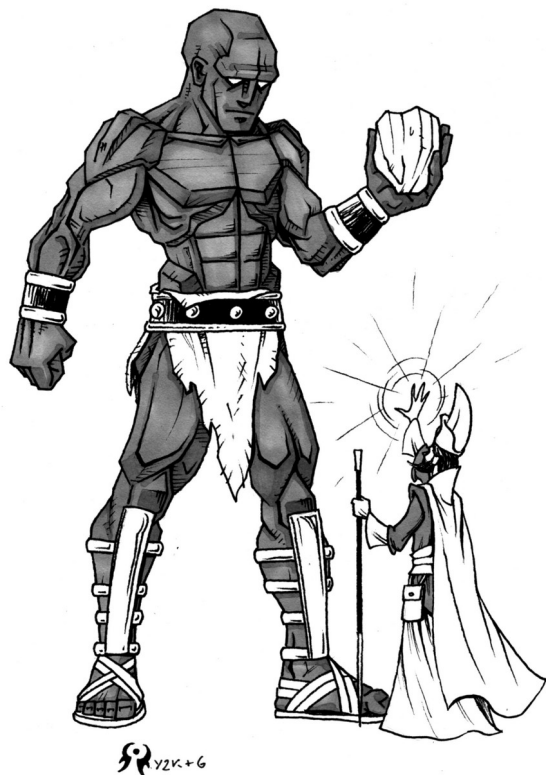
Gigante di pietra

Classe Armatura:	17 (15)
Dadi vita:	9 (+8)
Attacchi:	1 clava di pietra o 1 masso lanciato
Danni:	3d6 o 3d6
Movimento:	9 m, Senza armatura 12 m
N. di mostri:	1d2, All'aperto 1d6, Tana 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 9
Morale:	9
Tipo di tesoro:	E più 1d8x1000 mo
PE:	1,075

I giganti di pietra preferiscono indumenti di cuoio spesso, tinti in toni di marrone o grigio che si abbinino alle pietre intorno a loro. Gli adulti sono alti circa 4 m e pesano intorno ai 700 kg. I giganti di pietra possono vivere fino ai 800 anni di età.

Un gigante di pietra può lanciare grosse pietre fino a 90 m infliggendo 3d6 danni.

I giganti di pietra tendono a tenersi lontani dagli altri, ma difendono il proprio territorio (di solito in aree di montagna rocciosa) contro chiunque vi si addentri.


Gigante delle tempeste

Classe Armatura:	19 (13)
Dadi vita:	15** (+11)
Attacchi:	1 arma gigante o 1 fulmine
Danni:	8d6 o 15d6
Movimento:	9 m, Senza armatura 15 m (3 m)
N. di mostri:	1, All'aperto 1d3, Tana 1d3
Tiri salvezza:	Guerriero: 15
Morale:	10
Tipo di tesoro:	E più 1d20x1000 mo
PE:	3,100

I giganti delle tempeste adulti sono alti poco più di 6 m e pesano circa 6 tonnellate. Possono vivere fino ai 600 anni di età. La maggior parte dei giganti delle tempeste ha pelle pallida e capelli scuri. Molto raramente, alcuni giganti delle tempeste hanno la pelle viola. I giganti delle tempeste dalla pelle viola hanno capelli di colore viola scuro o blu-nero e occhi grigio argento o porpora.

I giganti delle tempeste in genere vestono tuniche corte e ampie, fermate in vita da una cintura, sandali o piedi scalzi e una fascia intorno alla testa. Indossano pochi semplici gioielli, ma di fattura eccellente, cavigliere (preferite dai giganti scalzi), anelli o cerchietti sono gli oggetti più comuni. Hanno uno stile di vita quieto e riflessivo e passano il tempo meditando sul mondo, componendo e suonando musica e arando le proprie terre o raccogliendo cibo.



I giganti delle tempeste preferiscono attaccare prima con i propri **fulmini** (che funzionano esattamente come l'incantesimo e possono essere usati una volta ogni cinque round; un tiro salvezza contro Incantesimi riduce il danno a metà). Inoltre, il 10% dei giganti delle tempeste ha le stesse capacità di una Mago di livello da 2 a 12 (2d6). In battaglia indossano armature a piastre ben forgiate e ben mantenute.

Al contrario della maggior parte dei giganti, si è saputo di giganti delle tempeste che abbiano fatto amicizia con umani, elfi e nani.

Gnoll

Classe Armatura:	15 (13)
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 arma
Danni:	2d4 o arma +1
Movimento:	9 m, Senza armatura 12 m
N. di mostri:	1d6, All'aperto 3d6, Tana 3d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Q, S ciascuno; D, K nella Tana
PE:	75

Gli gnoll sono umanoidi malvagi dalla testa di iena organizzati in tribù nomadi non coordinate. La maggioranza degli gnoll ha un pelo giallo sporco o marrone-rossiccio. Un maschio adulto gnoll è alto 2,30 m e pesa 140 kg.

Gli gnoll sono notturni e hanno Scurovisione nel raggio di 9 m. Sono carnivori crudeli, preferendo le creature intelligenti come cibo perché urlano di più. Dimostrano poca disciplina in combattimento a meno che non abbiano un leader forte.

Uno gnoll su sei è un guerriero veterano con 4 dadi vita (240 PE) e un bonus al danno di +1 a causa della propria forza. Gli gnoll ottengono un bonus di +1 al Morale se vengono guidati da un guerriero veterano. In tane di 12 o più individui, è presente un capo branco con 6 dadi vita (500 PE) e un bonus di +2 al danno. Nella tana, gli gnoll non falliscono mai un tiro di Morale finché il capo branco è vivo. In aggiunta, una tana ha una possibilità di 1-2 su 1d6 che sia presente uno sciamano e di 1 su 1d6 che sia presente una strega o uno stregone. Uno sciamano ha le stesse statistiche di un guerriero veterano e possiede, in aggiunta, le abilità di un Chierico di livello pari a 1d4+1. Una strega o uno stregone è equivalente ad uno gnoll normale e ha le abilità di un Mago di livello pari a 1d4.



Gnomo

Classe Armatura:	15 (11)
Dadi vita:	1
Attacchi:	1 arma
Danni:	1d6 o arma
Movimento:	6 m, Senza armatura 12 m
N. di mostri:	1d8, All'aperto 5d8, Tana 5d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 1 (con bonus da nano)
Morale:	8
Tipo di tesoro:	D
PE:	25

Gli gnomi sono alti fra 90 cm e 1 m e pesano fra 18 e 20 kg. Il colore della loro pelle varia da un marrone chiaro a un marrone legno, i loro capelli sono chiari e gli occhi possono essere di qualsiasi sfumatura di blu. I maschi di solito sfoggiano barbe corte e curate.

Gli gnomi in genere indossano vesti di cuoio o abiti color terra, sebbene decorino i propri abiti con intricate cuciture o raffinata gioielleria. Gli gnomi raggiungono l'età adulta intorno ai 40 anni e vivono circa fino a 350 anni. Hanno Scurovisione in un raggio di 9 m. Quando vengono attaccati in mischia da creature di dimensioni più grandi di quelle di un uomo, gli gnomi guadagnano +1 alla Classe Armatura. All'aperto, nei propri terreni boschivi preferiti, riescono a nascondersi molto efficacemente; finché restano fermi vi è solo il 20% di possibilità che siano individuati. Se uno o più gnomi nascosti con successo attaccano con un'imboscata, sorprendono gli avversari con 1-4 su 1d6.

Gli gnomi parlano la propria lingua, lo gnomico, e molti conoscono la lingua dei nani. La maggior parte degli gnomi che viaggia al di fuori delle proprie terre (come i

mercanti o i riparatori) conosce il comune, mentre i guerrieri degli insediamenti gnomeschi di solito imparano il goblin. È molto probabile che gli gnomi incontrati in viaggio siano poco amichevoli, ma non ostili. Essi tollerano i nani, ma hanno avversione per la maggior parte delle altre razze umanoidi. Se costretto a interagire con altre razze, uno gnomo è generalmente recalcitrante, a meno che non gli sia offerta una quantità significativa di tesori.

La maggior parte degli gnomi incontrati fuori dalle proprie terre sono soldati; le caratteristiche sopra riportate sono per costoro. In una tana, per ciascun soldato si possono trovare in media tre civili con 1-1 dadi vita e Classe Armatura 11; questi gnomi hanno un Morale di 7. Uno gnomo soldato su otto è un sergente con 3 dadi vita (145 PE). Gli gnomi ottengono un bonus di +1 al Morale se guidati da un sergente. Sia i soldati sia i sergenti indossano comunemente cotte di maglia. Nelle comunità degli gnomi, un soldato su sedici è un capitano con 5 dadi vita (360 PE) e Classe Armatura 16 (11), avendo uno scudo. Inoltre, in comunità di 35 o più individui, vi è un re con 7 dadi vita (670 PE) e Classe Armatura 18 (11), con corazza di piastre e scudo, il quale possiede un bonus di +1 ai danni a causa della propria forza. Nelle proprie comunità gli gnomi non falliscono mai un tiro di Morale finché il re è vivo. Vi è una possibilità di 1-4 su 1d6 che una comunità disponga di un Chierico di livello pari a 1d6+1 e di 1-2 su 1d6 che vi sia un Mago di livello pari a 1d6. Chierici e Maghi gnomi hanno le stesse statistiche di un normale Guerriero gnomo.



Goblin

Classe Armatura:	14 (11)
Dadi vita:	1-1
Attacchi:	1 arma
Danni:	1d6 o arma
Movimento:	6 m, Senza armatura 9 m
N. di mostri:	2d4, All'aperto 6d10, Tana 6d10
Tiri salvezza:	Guerriero: 1
Morale:	7 o vedi sotto
Tipo di tesoro:	R ciascuno; C nella tana
PE:	10

I goblin sono piccoli, perfidi umanoidi che privilegiano le imboscate, gli assalti in soprannumero schiacciante, i trucchi sporchi e qualsiasi altra cosa riescano ad escogitare che dia loro un vantaggio. Un goblin adulto è alto fra 90 cm e 1 m e pesa fra 18 e 20 kg. I suoi occhi sono in genere accesi e dall'aria astuta, di un colore che varia dal rosso al giallo. Il colore di pelle di un goblin va dal giallo all'arancione fino al rosso scuro; in genere i membri di una tribù sono tutti più o meno dello stesso colore. I goblin indossano abiti di cuoio scuro, preferendo colori scialbi dall'aria sporca. Hanno Scurovisione in un raggio di 9 m.

Le statistiche qui riportate sono per un normale goblin in armatura di cuoio con uno scudo; hanno una velocità di movimento di 9 m e una Classe Armatura naturale di 11.

Alcuni goblin cavalcano **lupi neri** in combattimento e grossi gruppi di goblin li impiegano spesso per rintracciare e attaccare i propri nemici.

Un goblin su otto è un soldato con 3-3 dadi vita (145 PE). I goblin ricevono un bonus di +1 al Morale se guidati da un soldato. In una tana o altro insediamento, uno su

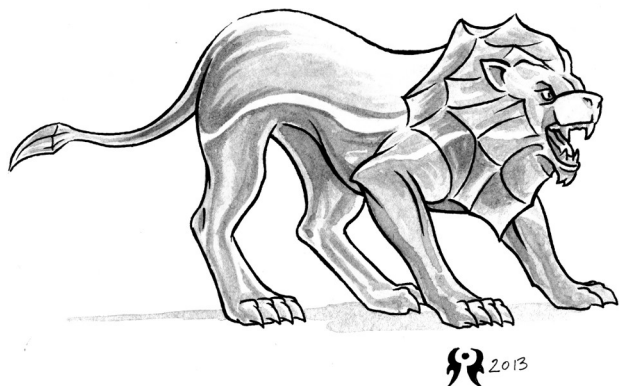
quindici è un capo con 5-5 dadi vita (360 PE), Classe Armatura 15 (11) con cotta di maglia e un movimento di 3 m, più un bonus di +1 ai danni dovuto alla sua forza. In tane o insediamenti di 30 o più goblin, vi è un re con 7-7 dadi vita (670 PE), Classe Armatura 16 (11) con cotta di maglia e scudo, movimento di 3 m e un bonus di +1 ai danni. I goblin hanno un bonus di +2 al Morale se il loro re è presente (questo non è cumulabile con il bonus dovuto alla presenza di un soldato). In aggiunta, una tana ha una possibilità pari a 1 su 1d6 che sia presente uno sciamano (o 1-2 su 1d6 se è presente un re goblin). Uno sciamano ha le stesse caratteristiche di un goblin normale, ma ha le abilità di un Chierico di livello pari a 1d4+1.

Golem*

I golem sono automi di grande potere creati con l'uso della magia. Costruirne uno richiede l'impiego di potenti forze magiche ed elementali. La forza che anima un golem è uno spirito elementale. Il processo di creazione del golem lega lo spirito ad un corpo artificiale e lo sottomette alla volontà del creatore del golem.

Essendo privi di intelletto, i golem in genere non fanno nulla senza un ordine dei propri creatori. Seguono le istruzioni alla lettera e sono incapaci di ideare strategie o tattiche. Il creatore di un golem può impartirgli ordini se il golem si trova entro 18 m e può vederlo e sentirlo. Se non attivamente istruito, un golem tende a seguire le ultime istruzioni al meglio delle proprie capacità, tuttavia risponde agli attacchi se attaccato. Il creatore può impartire al golem un comando semplice per governarne le sue azioni in propria assenza. Il creatore di un golem può ordinargli di obbedire ai comandi di un'altra persona (che a propria volta potrebbe porre il golem agli ordini di un'altra e così via), ma il creatore di un golem può sempre riassumerne il controllo ordinandogli di obbedire solamente a lui.

I golem sono immuni alla maggior parte degli effetti magici o sovranaturali, se non diversamente indicato. Possono essere colpiti solo da armi magiche.



Golem di ambra*

Classe Armatura:	21 ‡
Dadi vita:	10* (+9)
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	2d6/2d6/2d10
Movimento:	18 m
N. di mostri:	1
Tiri salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	1,390

I golem di ambra vengono di solito costruiti in forma di leone o altro grosso felino. Sono in grado di individuare creature o oggetti invisibili entro 18 m e possono seguire tracce attraverso qualsiasi terreno con il 95% di accuratezza.

Un attacco magico che causa danni da elettricità cura il golem di 1 punto ferita per ogni 3 danni interi che dovrebbe infliggere. Per esempio, un golem di ambra colpito da un **fulmine magico** che infligge 20 danni viene invece curato di 6 punti ferita. Se il totale dei punti curati porta il golem a superare il proprio normale massimo di punti ferita, l'eccesso viene ignorato.

Golem di argilla*

Classe Armatura:	22 ‡
Dadi vita:	11** (+9)
Attacchi:	1 pugno
Danni:	3d10
Movimento:	6 m
N. di mostri:	1
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	1,765

Questo golem ha un corpo umanoide fatto di argilla. Un golem di argilla non indossa abiti ad eccezione di un indumento di metallo o cuoio rigido intorno ai fianchi. Un golem di argilla non può parlare o emettere altri suoni. Si muove con passo lento e goffo e pesa circa 300 kg.

Quando un golem di argilla entra in combattimento, vi è una percentuale cumulativa dell'1% che ad ogni round lo spirito elementale si liberi. Tale golem si scatena, attaccando la più vicina creatura vivente o sfondando qualsiasi oggetto più piccolo di sé se non ci sono creature a portata, per poi procedere a seminare ulteriore devastazione. Una volta che un golem di argilla cade in preda alla frenesia, non vi è metodo conosciuto che possa ristabilirne il controllo.

I danni inflitti da un golem di argilla non guariscono naturalmente e le cure magiche guariscono solo un punto per dado (ma si aggiungono tutti i bonus come al solito).



Golem di bronzo*

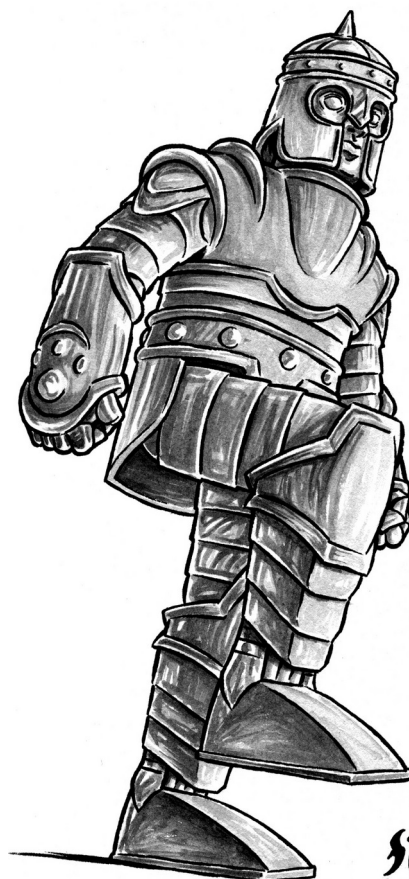
Classe Armatura:	20 ‡
Dadi vita:	20** (+13)
Attacchi:	1 pugno + speciale
Danni:	3d10 + speciale
Movimento:	24 m (3 m)
N. di mostri:	1
Tiri salvezza:	Guerriero:10
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	5,650

Questi golem sembrano grandi statue fatte di bronzo; al contrario delle normali statue di bronzo, essi non diventano mai verdi per l'ossidazione. Un golem di bronzo è alto 3 m e pesa circa 2000 kg. Un golem di bronzo non può parlare o emettere altri suoni né emana un odore distinguibile. Si muove con passo pesante, ma fluido. Ogni passo fa tremare il pavimento a meno che non abbia fondamenta solide e spesse.

L'interno di un golem di bronzo è metallo liquido. Creature colpite da un golem di bronzo subiscono un ulteriore 1d10 di danni a causa del calore (a meno che non siano resistenti al calore o al fuoco). Se un golem di bronzo viene colpito in combattimento, il metallo liquido

schizza fuori, spruzzando l'attaccante per 2d6 di danni. Un tiro salvezza contro Raggio della morte è consentito per evitare lo schizzo di metallo.

Quando un golem di bronzo entra in combattimento, vi è una percentuale cumulativa del 1% che ad ogni round lo spirito elementale si liberi e che il golem cada in preda alla frenesia. Il golem fuori controllo si scatenerà, attaccando la più vicina creatura vivente o sfondando qualsiasi oggetto più piccolo di lui se non ci sono creature a portata, per poi procedere a seminare ulteriore devastazione. Il creatore del golem, se entro 18 m, può cercare di riottenere il controllo parlando alla creatura con tono fermo e persuasivo; deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi per riuscire nell'operazione, ed almeno 1 round è richiesto per ogni tentativo. È necessario un round di inattività da parte del golem perché la sua possibilità di frenesia ritorni allo 0%.



Golem di carne*

Classe Armatura:	20 ‡
Dadi vita:	9** (+8)
Attacchi:	2 pugni
Danni:	2d8/2d8
Movimento:	9 m
N. di mostri:	1
Tiri salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	1,225

Un golem di carne è una tremenda raccolta di resti umani rubati e cuciti insieme in un'unica composizione. Nessun animale naturale segue volontariamente le tracce di un golem di carne. Il golem indossa qualsiasi abito il creatore desidera, in genere un semplice paio di pantaloni sbrindellati. Non possiede oggetti né armi. È alto 2,50 m e pesa circa 250 kg. Un golem di carne non può parlare, anche se può emettere una specie di rauco ruggito. Cammina e si muove con passo rigido, come se non avesse il completo controllo sul proprio corpo.

Quando un golem di carne entra in combattimento, vi è una percentuale cumulativa dell'1% che ad ogni round lo spirito elementale si liberi. Tale golem si scatena,



2013

attaccando la più vicina creatura vivente o sfondando qualsiasi oggetto più piccolo di sé se non ci sono creature a portata, per poi procedere a diffondere ulteriore devastazione. Il creatore del golem, se entro 18 m, può cercare di riottenere il controllo parlando alla creatura con tono fermo e persuasivo; deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi per riuscire nell'operazione ed è richiesto almeno 1 round per ogni tentativo. È necessario un round di inattività da parte del golem perché la sua possibilità di frenesia ritorni allo 0%.

Un attacco magico che causi danni a base di fuoco o di freddo rallenta un golem di carne (come un incantesimo di **lentezza**) per 2d6 round, senza tiro salvezza. Un attacco magico che causa danni da elettricità interrompe qualsiasi effetto di rallentamento e cura il golem di 1 punto ferita per ogni 3 danni interi che dovrebbe infliggere. Se il totale dei punti curati porta il golem a superare il proprio normale massimo di punti ferita, l'eccesso viene ignorato. Per esempio, un golem di carne colpito da un **fulmine magico** che infligge 11 danni viene curato di 3 punti ferita.

Golem di ferro*

Classe Armatura:	25 ‡
Dadi vita:	17** (+12)
Attacchi:	1 + speciale
Danni:	4d10 + speciale
Movimento:	6 m (3 m)
N. di mostri:	1
Tiri salvezza:	Guerriero: 9
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	3,890

Questo golem ha un corpo umanoide fatto di ferro. Un golem di ferro può essere plasmato in qualsiasi maniera, come un golem di pietra (vedi sotto), sebbene quasi sempre sfoggi un'armatura di qualche tipo. I suoi tratti sono più levigati di quelli di un golem di pietra. I golem di ferro a volte impugnano in una mano una spada corta. Un golem di ferro è alto quasi 4 m e pesa circa 2,500 kg. Un golem di ferro non può parlare o emettere suoni né emana un odore distinguibile. Si muove con passo pesante, ma fluido. Ogni passo fa tremare il pavimento a meno che non abbia fondamenta solide e spesse.

I golem di ferro possono esalare una nube di gas velenoso in grado di riempire un'area cubica di lato 3 m che persiste per 1 round. Chi si trova all'interno dell'area colpita deve effettuare un tiro salvezza contro Soffio del drago o morire. Quest'abilità può essere utilizzata fino a 3 volte al giorno.

Un attacco magico che causa danni da elettricità rallenta un golem di ferro (come un incantesimo di **lentezza**) per 3 round, senza tiro salvezza. Un attacco magico che causa danni da fuoco interrompe qualsiasi effetto di

rallentamento e cura il golem di 1 punto ferita per ogni 3 danni interi che dovrebbe infliggere. Se il totale di punti curati porta il golem a superare il proprio normale massimo di punti ferita, l'eccesso viene ignorato. Per esempio, un golem di ferro colpito da una **palla di fuoco** che infligge 19 danni viene curato di 6 punti ferita. Un golem di ferro viene danneggiato normalmente da attacchi a base di ruggine, quali quelli di un rugginofago, subendo 2d6 danni per ogni colpo (senza alcun tiro salvezza).

Golem di legno*

Classe Armatura:	13 ‡
Dadi vita:	2+2*
Attacchi:	1 pugno
Danni:	1d8
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1
Tiri salvezza:	Guerriero: 1
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	100

I golem di legno sono piccoli costrutti non più alti di 1,20 m e rozzamente scolpiti. Essendo fatti di legno, sono vulnerabili agli attacchi a base di fuoco; quindi, subiscono 1 danno ulteriore per ogni dado di fuoco; ogni tiro salvezza contro tali effetti subisce un malus di -2. Si muovono rigidamente, subendo un malus di -1 ai tiri di Iniziativa.

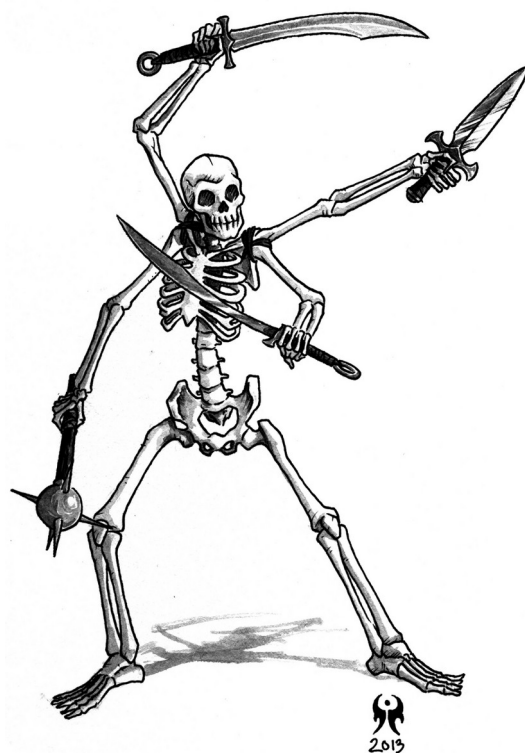
Golem di ossa*

Classe Armatura:	19 ‡
Dadi vita:	8*
Attacchi:	4 armi
Danni:	1d6/1d6/1d6/1d6 o armi
Movimento:	12 m (3 m)
N. di mostri:	1
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	945

I golem di ossa sono enormi mostri a quattro braccia creati con gli scheletri di almeno due umanoidi morti. Sebbene fatti di ossa, non sono non morti e non possono essere scacciati.

Invece di quattro armi a una mano, un golem di ossa può attaccare con due armi a due mani, eseguendo quindi 2 attacchi per round che infliggono danni pari a 1d10/1d10 o in base alle armi usate.

Quando un golem di ossa entra in combattimento, vi è una percentuale cumulativa dell'1% che ad ogni round lo spirito elementale si liberi e che il golem cada in preda alla frenesia. Il golem fuori controllo si scatena, attaccando la



più vicina creatura vivente o sfondando qualsiasi oggetto più piccolo di sé, se non ci sono creature a portata, per poi procedere a diffondere ulteriore devastazione. Il creatore del golem, se entro 18 m, può cercare di riottenere il controllo parlando alla creatura in tono fermo e persuasivo; deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi per riuscire nell'operazione ed è richiesto almeno 1 round per ogni tentativo. È necessario 1 round di inattività da parte del golem perché la sua possibilità di frenesia ritorni allo 0%.

Golem di pietra*

Classe Armatura:	25 ‡
Dadi vita:	14** (+11)
Attacchi:	1 + speciale
Danni:	3d8 + speciale
Movimento:	6 m (3 m)
N. di mostri:	1
Tiri salvezza:	Guerriero: 7
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	2,730

Questo golem ha un corpo umanoide fatto di pietra. Un golem di pietra è alto 2,70 m e pesa circa 900 kg. Il suo corpo è spesso plasmato in base ai gusti del proprio creatore. Ad esempio, potrebbe sembrare che indossi un'armatura, con un simbolo particolare impresso sulla corazza o avere decorazioni incise nella pietra degli arti.

I golem di pietra sono avversari formidabili, essendo sia possenti fisicamente sia difficili da danneggiare. Possono usare il potere **lentezza**, come l'incantesimo, una volta ogni due round; è concesso un tiro salvezza contro Incantesimi per resistergli. L'effetto ha portata 3 m e dura 2d6 round.

Si può usare un incantesimo **pietra in carne** per indebolire il mostro. Ciò non altera realmente la struttura del golem, ma, per un intero round dopo essere stato colpito, il golem è vulnerabile alle armi normali. Al golem è concesso un tiro salvezza contro Incantesimi per resistere all'effetto.

Gorgone

Classe Armatura:	19
Dadi vita:	8*
Attacchi:	1 incornata o 1 soffio
Danni:	2d6 o pietrificazione
Movimento:	12 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 8
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	945

Le gorgoni sono mostri magici dall'aspetto di tori di ferro. Il loro soffio può mutare in pietra le creature viventi; copre un'area lunga 18 m e larga 3 m e può essere impiegato un numero di volte al giorno pari ai dadi vita del mostro, ma mai più frequentemente di un round su due. Un tiro salvezza contro Pietrificazione è permesso per resistergli.

La classica gorgone è alta oltre 2 m al garrese, lunga 2,70 m dal muso alla coda e pesa circa 2 tonnellate. Le gorgoni sono molto aggressive. Attaccano gli intrusi a vista, incornandoli o pietrificandoli. Non vi è modo di calmare queste creature furiose ed è impossibile addomesticarle.

Granchio gigante

Classe Armatura:	18
Dadi vita:	3
Attacchi:	2 pinze
Danni:	2d6/2d6
Movimento:	6 m, Nuoto 6 m
N. di mostri:	1d2, All'aperto 1d6, Tana 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	145

I granchi giganti sono simili a granchi comuni, ma molto più grandi, con in media un diametro di 1,50 m (zampe escluse). Queste creature si incontrano spesso in caverne piene d'acqua, in particolare connesse a fiumi, laghi o al mare e tollerano l'acqua dolce e salata. Vivono anche in acque stagnanti, pur preferendo ambienti più salubri.

Gli occhi dei granchi giganti sono posizionati su gambi corazzati, il che comporta che non si ottenga alcun bonus attaccandoli alle spalle.



Grifone

Classe Armatura:	18
Dadi vita:	7
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d4/1d4/2d8
Movimento:	12 m (3 m), Volo 36 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 2d8, Tana 2d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 7
Morale:	8
Tipo di tesoro:	E
PE:	670

I grifoni sono grosse creature carnivore simili a leoni con la testa, gli arti anteriori e le ali di un'aquila. Dal naso alla coda, un grifone adulto può raggiungere i 2,40 m. Né i maschi né le femmine hanno la criniera. Un paio di ampie ali dorate spuntano dal dorso della creatura per circa 8 m di apertura alare. Un grifone adulto pesa circa 250 kg.

I grifoni nidificano sulle vette delle montagne, planando a valle per nutrirsi di cavalli, prede preferite di queste bestie. Cacciano e viaggiano in stormi. Un grifone attacca il cavallo prima di qualsiasi altra creatura, tuffandosi per colpire con gli artigli. Non disdegna ritirarsi per poi tornare in seguito, quando potrebbe trovare meno resistenza.

I grifoni possono essere addestrati per essere montati se cresciuti in cattività, ma anche in questo caso potrebbero attaccare i cavalli che si trovino entro 36 m. Si effettui un tiro di Morale in questo caso; se il tiro fallisce, il grifone attacca i cavalli immediatamente. Un grifone è a carico leggero fino a 200 kg, a carico pesante fino a 400 kg.

Hobgoblin

Classe Armatura:	14 (11)
Dadi vita:	1
Attacchi:	1 arma
Danni:	1d8 o arma
Movimento:	9 m, Senza armatura 12 m
N. di mostri:	1d6, All'aperto 2d4, Tana 4d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 1
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Q, R ciascuno; D, K in tana
PE:	25

Gli hobgoblin sono i cugini più grossi dei goblin, essendo grandi circa quanto un umano. Il colore dei loro capelli varia dal marrone-rossiccio scuro al grigio scuro. Hanno la pelle arancione scuro o rosso-arancione. I maschi più grossi hanno nasi blu o rossi. I loro occhi sono giallastri o marroni scuro, mentre i denti gialli. I loro abiti tendono a essere di colori sgargianti, spesso rosso sangue con cuoio tinto di nero. Le loro armi sono lucidate e in buone condizioni. Vestono pelli rinforzate e sono equipaggiati con scudi di legno come armatura. Come la maggior parte dei goblinoidi, hanno Scurovisione fino a 9 m.

Gli hobgoblin sono guerrieri crudeli e calcolatori, sempre alla ricerca di un modo per sfruttare quelli più deboli di loro. Hanno una conoscenza profonda di strategia e tattica e sono in grado di creare sofisticati piani di battaglia. Sotto il comando di un capace stratega o tattico, la loro

disciplina può rivelarsi determinante.

Gli hobgoblin odiano gli elfi e li attaccano per primi, preferendoli agli altri avversari.

Un hobgoblin su sei è un soldato con 3 dadi vita (145 PE). I normali hobgoblin ottengono un bonus di +1 al Morale se guidati da un soldato. Nelle tane degli hobgoblin, un individuo su dodici è un capo con 5 dadi vita (360 PE), in cotta di maglia e con Classe Armatura 15 (11), un movimento di 6 m e un bonus di +1 ai danni per la propria forza. In tane di 30 o più individui è presente un re hobgoblin con 7 dadi vita (670 PE), con anche uno scudo e Classe Armatura 16 (11) (il



movimento è sempre di 6 m) e un bonus di +2 ai danni. Nella tana, gli hobgoblin non falliscono mai tiri di Morale finché il re è vivo. In aggiunta, in una tana vi è una possibilità pari a 1-2 su 1d6 che sia presente uno sciamano (o 1-3 su 1d6 se è presente un re hobgoblin) e di 1 su 1d6 che sia presente una strega o uno stregone. Uno sciamano ha statistiche uguali a quelle di un soldato hobgoblin, ma possiede le abilità di un Chierico di livello pari a 1d6+1. Una strega o stregone ha le statistiche di un hobgoblin normale, ma ha le capacità di un Mago di livello pari a 1d6.

Idra

Classe Armatura:	Da 16 a 23
Dadi vita:	Da 5 a 12 (+10)
Attacchi:	Da 5 a 12 morsi
Danni:	1d10 per morso
Movimento:	12 m (3 m)
N. di mostri:	1, All'aperto 1, Tana 1
Tiri salvezza:	Guerriero: 5 al 12
Morale:	9
Tipo di tesoro:	B
PE:	360 - 1,875

Le idra sono mostri rettili con molteplici teste. Sono di colore grigio-marrone o marrone scuro, con il ventre giallo chiaro o marrone chiaro. Gli occhi sono color ambra e i



denti bianco-giallastri. Le idra sono lunghe circa 6 m e pesano intorno alle 2 tonnellate. Hanno un brutto carattere e sono territoriali, ma non particolarmente astute.

Un'idra può essere uccisa dalle ferite in maniera normale; tuttavia, la maggior parte di coloro che le affrontano preferiscono attaccarne le teste. Se un personaggio che usa un'arma da corpo a corpo sceglie di attaccare una testa in particolare e riesce a infliggere 8 danni, quella testa è incapacitata (mozzata o severamente danneggiata) e non è più in grado di attaccare. I danni così inflitti si applicano anche al totale dei punti ferita del mostro, ovviamente.

Alcune idra vivono nell'oceano; in questo caso si usi la velocità di movimento riportata come velocità di nuoto invece che di deambulazione. Pochissime idra possono sputare fuoco; quelle che hanno quest'abilità possono emettere una fiamma larga 3 m e lunga 6 m una volta al giorno per ciascuna testa. Questo attacco viene effettuato circa una volta su tre (1-2 su 1d6) se l'idra può farne uso; si tiri per ciascuna testa che attacca. Ciascun attacco di questo tipo causa 3d6 danni, i quali possono essere dimezzati con un tiro salvezza contro Soffio del drago.

Iena

Classe Armatura:	13
Dadi vita:	2+1
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d6
Movimento:	18 m
N. di mostri:	1d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	75

Le iene sono carnivori simili a cani che presentano alcuni comportamenti dei canidi, ma non sono imparentati. Non cacciano soltanto i propri pasti, ma talvolta li cercano fra i rifiuti e li rubano. Una iena affamata mastica qualunque cosa che anche lontanamente odori di sangue, carne o altro cibo. Si incontrano prevalentemente negli stessi habitat tipo savana dove si trovano leoni e zebre. Possono vivere in clan fino a cento esemplari, anche se gruppi più piccoli sono più comuni. Sono fra gli animali addomesticati preferiti dagli gnoll, i quali possono portarle in regioni dove solitamente non è comune incontrarle.

Ienodonte

Classe Armatura:	13
Dadi vita:	3+1
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d8
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1d6, All'aperto 1d8, Tana 1d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	145

Questi antichi predatori a quattro zampe sono rinomati per i propri denti a sciabola e, pur non essendo tecnicamente iene preistoriche, le stesse statistiche valgono anche per le varietà preistoriche giganti di iene. Molte varietà di ienodonti erano più piccole, qualche volta non più grandi di una iena comune, e le statistiche delle iene standard possono essere utilizzate per loro. Le statistiche sopra riportate sono per le varietà più grandi di ienodonti o varietà giganti di iene. Una caratteristica particolare è il loro teschio massiccio con una mascella lunga (simile a quella dei coccodrilli) e piena di denti con quattro grandi zanne.

Ippogrifo

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	3
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d6/1d6/1d10
Movimento:	18 m (3 m), Volo 36 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 2d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	145

Gli ippogrifi somigliano a grandi cavalli volanti con gli arti anteriori e la testa da rapace. Il tipico ippogrifo è lungo 2,70 m, ha un'apertura alare di 6 m e pesa 450 kg.

Un ippogrifo evita i territori e le civiltà delle altre creature, vivendo ad estreme altitudini. I **grifoni** a volte li predano e gli ippogrifi di solito attaccano i grifoni a vista se in vantaggio numerico.

Gli ippogrifi sono onnivori ed entrano in combattimento solo per difesa, tranne quando incontrano un grifone. Sono pregiati come animali da sella, poiché, al contrario dei grifoni, è relativamente sicuro avvicinarli ai cavalli; si noti che è comunque necessario allevarne uno in cattività per usarlo come cavalcatura. Un ippogrifo è a carico leggero fino a 180 kg, a carico pesante fino a 360 kg.

Larva putrida

Classe Armatura:	10
Dadi vita:	1 pf
Attacchi:	1 morso
Danni:	speciale
Movimento:	1,5 m
N. di mostri:	5d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 1
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	10

Le larve putride sono parassiti lunghi 2,5 cm che si trovano in carogne, escrementi e altri rifiuti e materiali organici. La loro pelle è bianca o marrone. Quando una creatura vivente tocca un'area (pila di escrementi, frattaglie etc.) infestata da larve putride, queste attaccano se entrano in contatto con la pelle della vittima. Una larva putrida secerne un anestetico mentre morde e scava nella carne. Una larva che scava può essere notata se la vittima riesce in un tiro di Saggezza. Se ha successo, la vittima vede strani increspamenti sotto la propria epidermide. Se fallisce, la creatura non nota le larve. Durante i primi due round, una larva putrida che scava può essere uccisa bruciando il tessuto infestato o tagliandolo con qualunque arma tagliente. Entrambi i metodi infliggono 2d6 danni alla vittima, ma uccidono le larve. Dopo il secondo round, solo cura malattie può uccidere le larve mentre scavano verso il cuore della vittima e lo divorano in 1d3 turni.

Leone

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	5
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d6/1d6/1d10
Movimento:	15 m
N. di mostri:	All'aperto 1d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	9
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	360

Queste statistiche descrivono il leone africano maschio, lungo fra 1,50 m e 2,40 m, con peso da 160 a 280 kg. La femmina è di poco più piccola ma usa le stesse statistiche.

Leone di montagna

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	3+2
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d4/1d4/1d6
Movimento:	15 m
N. di mostri:	All'aperto 1d4, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	145

Questi grossi felini sono lunghi circa 2 m (da naso a fine coda) e pesano 65 kg. Vedono bene al buio e si possono incontrare mentre cacciano sia di giorno sia di notte.

Liana assassina

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	6
Attacchi:	1 + speciale
Danni:	1d8 + speciale
Movimento:	1,5 m
N. di mostri:	1d4+1
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	12
Tipo di tesoro:	U
PE:	500

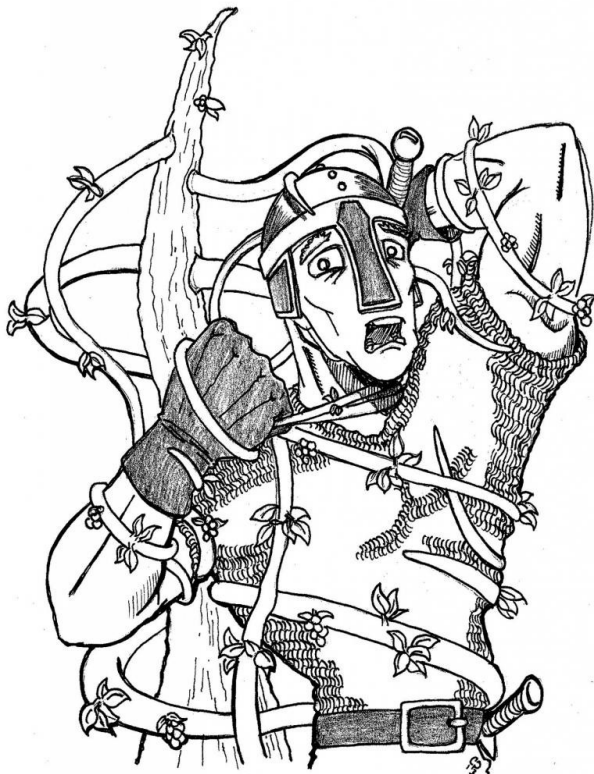
La liana assassina è una pianta semovente che si trova nelle foreste temperate; essa colleziona il proprio orribile fertilizzante afferrando e stritolando animali e depositando le carcasse vicino alle proprie radici.

Potendo rimanere pressoché immobile, una liana assassina sorprende su un tiro di 1-4 su 1d6. Un attacco che ha successo infligge 1d8 danni e la vittima rimane impigliata, subendo ulteriori 1d8 danni da lì in poi. Una vittima può tentare di fuggire effettuando un tiro salvezza contro Raggio della morte più il bonus di Forza; ciò è un'azione completa, quindi la vittima può decidere di non farlo ed effettuare invece un attacco. La pianta continua a stritolare finché uno dei due non muore o la vittima riesce a fuggire.

Una liana assassina può muoversi, anche se molto lentamente, ma generalmente lo fa solo per cercare nuovi terreni di caccia. Non ha organi visivi ma può percepire nemici entro 9 m tramite suoni e vibrazioni.

Una pianta matura consiste di una liana principale di circa 6 m. Liane più piccole lunghe fino a 1,50 m si dipanano da questa ogni 15 cm. Le liane più piccole contengono grappoli di foglie e nella tarda estate producono svariati piccoli frutti che ricordano chicchi d'uva selvatici. Il frutto è sodo e ha un sapore corposo ma amaro. Le bacche delle liane assassine producono un vino inebriante.

Una variante sotterranea della liana assassina cresce vicino a sorgenti calde, sfoghi vulcanici e altre sorgenti di energia termica. Queste piante hanno steli sottili, filiformi e foglie grigie macchiate da venature argenteo, marroni e bianche perché ricordino il colore dei depositi minerali. Una liana assassina che cresce sotto terra genera sufficienti frattaglie da alimentare una florida colonia di funghi e spore che fioriscono intorno alla pianta e aiutano a nascondersela.



Licanthropo*

I licanthropi sono umani che possono trasformarsi in animali. In forma naturale, un licanthropo assomiglia agli altri umani, anche se quelli che sono afflitti da molto tempo tendono ad acquisire tratti che ricordano la loro forma animale. In forma animale, un licanthropo appare come una versione potenziata dell'animale normale, ma ad un attento esame, i suoi occhi (che spesso brillano rossi al buio) mostrano una vaga scintilla di intelligenza innaturale.

La licanthropia si diffonde come una malattia. Qualsiasi umano perda metà o più dei propri punti ferita per morsi e/o artigliate di un licanthropo, contrarrà la stessa forma di licanthropia entro 3d6 giorni. Per semiumani e umanoidi, contrarre questa malattia diventa fatale nello stesso arco di tempo. Un incantesimo **cura malattie** lanciato prima del decorso completo della malattia ne arresta gli effetti, ma scaduto questo tempo, la trasformazione è permanente.

In forma animale, i licanthropi possono essere colpiti solo da armi d'argento o magiche.

Licanthropo, Cinghiale mannaro*

Classe Armatura:	16 †
Dadi vita:	4*
Attacchi:	1 morso
Danni:	2d6
Movimento:	15 m, Forma umana 12 m
N. di mostri:	1d4, All'aperto 2d4, Tana 2d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	9
Tipo di tesoro:	C
PE:	280

In forma umana, i cinghiali mannari tendono ad apparire come individui muscolosi e tarchiati di altezza media. Indossano abiti semplici facili da togliere, riparare o rimpiazzare. In qualsiasi forma, i cinghiali mannari sono aggressivi e feroci quanto i normali cinghiali.

Licanthropo, Lupo mannaro*

Classe Armatura:	15 †
Dadi vita:	4*
Attacchi:	1 morso
Danni:	2d4
Movimento:	18 m, Forma umana 12 m
N. di mostri:	1d6, All'aperto 2d6, Tana 2d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	8
Tipo di tesoro:	C
PE:	280

I lupi mannari in forma umana non hanno tratti distintivi. Si possono incontrare ovunque vi siano degli umani. Sono predatori feroci, egualmente capaci di mangiare carne animale o carne umana.

Licanthropo, Orso mannaro*

Classe Armatura:	18 †
Dadi vita:	6*
Attacchi:	2 artigli/1 morso + presa
Danni:	2d4/2d4/2d8 + 2d8
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1d4, All'aperto 1d4, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	10
Tipo di tesoro:	C
PE:	555

Gli orsi mannari sono umani che possono trasformarsi in grossi orsi. Quando sono in forma umana, appaiono di solito come individui imponenti, muscolosi e con una abbondante e robusta peluria. Gli orsi mannari in genere

vivono nelle profondità delle foreste, lontani dalla civiltà. Diffidano degli sconosciuti, ma difendono ferocemente coloro coi quali hanno stretto amicizia.

Licantropo, Ratto mannaro*

Classe Armatura:	13 †
Dadi vita:	3*
Attacchi:	1 morso o 1 arma
Danni:	1d4 o 1d6 o arma
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1d8, All'aperto 2d8, Tana 2d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	8
Tipo di tesoro:	C
PE:	175

Un ratto mannaro in forma umana tende ad essere un individuo magro e sealigno di altezza inferiore alla media, con occhi in continuo movimento. Il naso e la bocca di un ratto mannaro possono contrarsi se è eccitato. I maschi spesso hanno baffi sottili e spelacchiati.

Oltre ad assumere la forma di un ratto gigante, i ratti mannari possono assumere una forma intermedia (un "uomoratto"). La forma intermedia condivide l'immunità della forma animale alle armi normali e può usare lo stesso morso, ma in questa forma il ratto mannaro può usare anche un'arma normale invece di mordere. Si noti che un ratto mannaro in forma intermedia non può mordere e usare un'arma nello stesso round.

I ratti mannari, al contrario di molti licantropi, preferiscono vivere in zone civilizzate, soprattutto nelle città. Di sovente fanno la tana nelle fogne o in altre aree sotterranee, uscendo solo la notte per derubare o uccidere i cittadini.



Licantropo, Tigre mannara*

Classe Armatura:	17 †
Dadi vita:	5*
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d6/1d6/2d6
Movimento:	15 m, Forma umana 12 m
N. di mostri:	1d4, All'aperto 1d4, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	9
Tipo di tesoro:	C
PE:	405

Le tigri mannare sono umani che possono trasformarsi in tigri. In forma umana, tendono ad essere alti, snelli e molto agili. Preferiscono vivere e cacciare vicino agli insediamenti umani e sono abilissime nel seguire le tracce (5 possibilità su 6 di rintracciare la preda in entrambe le forme). Le tigri mannare in genere attaccano solo se provocate.

Locusta delle caverne gigante

Classe Armatura:	16
Dadi vita:	2**
Attacchi:	1 morso o 1 botta o 1 sputo
Danni:	1d2 o 1d4* o speciale
Movimento:	6 m, Volo 18 m (5 m)
N. di mostri:	2d10, All'aperto 1d10
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	5
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	125

Le locuste delle caverne giganti sono pallide creature simili ai grilli che vivono sotto terra. In media, una locusta delle caverne gigante è lunga tra i 90 cm e i 1,2 m. Sono prive di occhi e, per percepire l'ambiente circostante, dipendono dalle proprie antenne sensibili ai suoni, dai piedi sensibili alle vibrazioni e da una varietà di "peli" tattili disposti lungo le zampe.

Queste creature mangiano funghi sotterranei (inclusi gli urlatori) oltre alle carogne; non sono predatrici, ma attaccano se disturbate, strillando, mordendo e saltando selvaggiamente o sputando una sostanza appiccicosa.

Tutte le locuste giganti in un gruppo strillano se disturbate, attirando mostri erranti. L'AdG dovrebbe eseguire un tiro per mostri erranti ogni round in cui una o più locuste giganti attaccano; se il tiro risulta in un incontro con mostri erranti, essi arriveranno in 1d4 round.

Ogni locusta delle caverne gigante ingaggiata in combattimento (adiacente a un avversario) cerca di morderlo, infliggendo 1d2 danni se il tiro per colpire riesce. Ciò non interrompe lo strillo del mostro.

Una locusta delle caverne gigante può saltare fino a 18 m in orizzontale o fino a 9 m in verticale. Se una di queste creature non è ingaggiata in combattimento all'inizio del round, salta verso una delle creature avversarie; si esegua un normale tiro per colpire e, se l'attacco riesce, la creatura bersaglio subisce 1d4 danni non letali dall'impatto.

Infine, una locusta delle caverne gigante può spruzzare una sostanza appiccicosa verdastro-marrone (i propri succhi gastrici) fino a 3 m di distanza. Ogni locusta gigante delle caverne può eseguire questo attacco una sola volta per incontro. Questo sputo viene conservato finché non falliscono un tiro di Morale, in questo caso tutte le rimanenti locuste giganti sputano sull'avversario più vicino e poi tutte cercheranno di fuggire nel round seguente. Per sputare su un avversario, una locusta gigante delle caverne deve eseguire un tiro per colpire contro Classe Armatura 11 (più i bonus di Destrezza e magici, ma non si applica il normale valore di armatura). Se l'attacco colpisce, il bersaglio deve superare un tiro salvezza contro Veleno o essere incapace di agire per 3d6 round a causa del puzzo terribile.

Lucertola gigante, Camaleonte cornuto

Classe Armatura:	18
Dadi vita:	5
Attacchi:	1 lingua o 1 morso
Danni:	presa o 2d6
Movimento:	12 m (3 m)
N. di mostri:	1d3, All'aperto 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	360

I camaleonti cornuti giganti sono in media lunghi fra 2,40 m e 3 m. In genere sono verdi, ma possono cambiare colore per confondersi con l'ambiente circostante, riuscendo così a sorprendere la preda con un tiro di 1-4 su 1d6. I camaleonti cornuti giganti hanno lingue molto lunghe, capaci di estendersi fino a 6 m; l'appiccicosa palla muscolosa sulla punta afferra la preda del camaleonte e il camaleonte trascina poi la preda alla bocca, infliggendo automaticamente i danni da morso nel round seguente (e in tutti i round successivi, finché il camaleonte non muore o fallisce un tiro di Morale o la preda muore).

Le corna di un camaleonte gigante vengono usate solo nei rituali di accoppiamento, non in combattimento.

Lucertola gigante, Draco

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	4+2
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d10
Movimento:	12 m, Volo 21 m (6 m e si veda sotto)
N. di mostri:	1d4, All'aperto 1d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	240

Le lucertole draco giganti sono in grado di estendere le proprie costole e i tessuti collegati in modo da formare delle specie di ali che consentono loro di volare per brevi distanze (non più di tre round e salire di quota è impossibile). In media, una lucertola draco gigante è lunga 2,40 m, includendo la coda lunga quasi 90 cm. Sono predatrici feroci.

Lucertola gigante, Geco

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	3+1
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d8
Movimento:	12 m (speciale)
N. di mostri:	1d6, All'aperto 1d10
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	145

Le lucertole geco giganti sono lunghe da 1,20 m a 1,80 m e sono in genere di color verde, sebbene se ne possano incontrare sottoterra versioni grigie o bianche. Possono scalare mura e camminare sui soffitti a piena velocità di movimento grazie ai propri polpastrelli specializzati. Sono carnivori e di solito attaccano le prede più deboli dall'alto.

Lucertola gigante, Tuatara

Classe Armatura:	16
Dadi vita:	6
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d4/1d4/2d6
Movimento:	12 m (3 m)
N. di mostri:	1d2, All'aperto 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	6
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	500

Le tuatara giganti sono grosse lucertole, lunghe da 3 m a 3,60 m, di costituzione robusta. Sono predatrici con un morso possente e tagliente. Le tuatara giganti sono più resistenti al freddo di altre lucertole ed è quindi possibile incontrarle mentre cacciano in profondità sottoterra. Sono inoltre note per andare in ibernazione nei climi rigidi.

Lupo

	Normale	Nero
Classe Armatura:	13	14
Dadi vita:	2	4
Attacchi:	1 morso	1 morso
Danni:	1d6	2d4
Movimento:	18 m	15 m
N. di mostri:	2d6, All'aperto 3d6, Tana 3d6	1d4, All'aperto 2d4, Tana 2d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 2	Guerriero: 4
Morale:	8	9
Tipo di tesoro:	Nessuno	Nessuno
PE:	75	240

I lupi sono cacciatori sociali noti per perseveranza e astuzia. Di solito preferiscono accerchiare i nemici e attaccarli ai fianchi se possibile.

I lupi neri sono abili cacciatori sociali che uccidono qualsiasi cosa riescano a prendere. I lupi neri sono di solito di colore grigio maculato o nero, sono lunghi circa 2,70 m e pesano circa 360 kg.

Manticora

Classe Armatura:	18
Dadi vita:	6+1*
Attacchi:	2 artigli/1 morso o 6 aculei (54 m gittata)
Danni:	1d4/1d4/2d4 o 1d6 per aculeo
Movimento:	12 m, Volo 18 m (3 m)
N. di mostri:	1d2, All'aperto 1d4, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	9
Tipo di tesoro:	D
PE:	555

Le manticore somigliano a leoni troppo cresciuti con ali spesse e coriacee e un orribile volto umanoide, spesso simile a quello di un umano o di un nano barbuto. La loro coda termina in un assortimento di aculei che la bestia può scagliare come proiettili; la manticora dispone di 24 aculei al massimo e ne ricrescono 1d6 al giorno. La tipica manticora è lunga 3 m e pesa circa 450 kg.

Le manticore sono predatrici feroci con una passione per la carne umana. Usano i propri attacchi a distanza per "ammorbidire" potenziali prede prima di avvicinarsi in corpo a corpo.



Mastino infernale

Classe Armatura:	Da 14 a 18
Dadi vita:	Da 3** a 7**
Attacchi:	1 morso o 1 soffio
Danni:	1d6 o 1d6 per dado vita
Movimento:	12 m
N. di mostri:	2d4, All'aperto 2d4, Tana 2d4
Tiri salvezza:	Guerriero: da 3 a 7 (come i dadi vita)
Morale:	9
Tipo di tesoro:	C
PE:	205 - 800

I mastini infernali sono canidi avvolti da fiamme infernali. Il tipico mastino infernale è alto 1,40 m al garrese e pesa circa 55 kg. Provengono da un altro piano dell'esistenza, dove cacciano in branco; qualche volta, potenti maghi o sacerdoti malvagi li evocano per impiegarli come cani da guardia. Oltre al morso, ogni mastino infernale può sputare fuoco un numero di volte al giorno pari ai propri dadi vita. In combattimento, una volta su tre (1-2 su 1d6), un mastino sputa fuoco; altrimenti tenta di mordere. Si tira ad ogni turno per determinare quale attacco viene usato.

Il soffio di un mastino infernale è un cono di fiamme largo 3 m all'estremo più ampio; il cono è lungo 3 m per i mastini che hanno 3 o 4 dadi vita, 6 m per quelli con 5 o 6 dadi vita e 9 m per i mastini infernali più grandi. Questo soffio infligge 1d6 danni per ogni dado vita del mastino infernale a chiunque si trovi nell'area; un successo nel tiro salvezza contro Soffio del drago ne dimezza il danno.

Per quanto riguarda i dadi vita, si noti che questi variano per ciascun mastino infernale. Se state creando un gruppo casuale, tirate 1d6+1 per i dadi vita di ciascun mastino, considerando un totale di 2 come 3. Un mastino infernale ha una Classe Armatura pari a 11 più i suoi dadi vita.

**Mastodonte**

Classe Armatura:	18
Dadi vita:	15 *(+11)
Attacchi:	2 zanne o 1 calpestamento
Danni:	2d6/2d6 o 4d8
Movimento:	12 m (5 m)
N. di mostri:	All'aperto 2d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 15
Morale:	8
Tipo di tesoro:	special
PE:	2,975

I mastodonti (e i mammut, anch'essi rappresentati dalle caratteristiche qui riportate) sono i cugini pelosi degli elefanti che si incontrano nelle aree fredde e sperdute del mondo.

Un mastodonte non ha un vero tesoro, ma le sue zanne valgono 2d4 x 100 mo.

Medusa

Classe Armatura:	12
Dadi vita:	4**
Attacchi:	1 morso di serpente + sguardo
Danni:	1d6+veleno + pietrificazione
Movimento:	9 m
N. di mostri:	1d3, All'aperto 1d4, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	8
Tipo di tesoro:	F
PE:	320

Una medusa ha l'aspetto di una femmina umana con vipere invece che capelli che crescono sulla testa. Lo sguardo di una medusa pietrifica qualsiasi creatura che lo incroci a meno che questa non effettui con successo un tiro salvezza contro Pietrificazione. In generale, qualsiasi creatura sorpresa da una medusa ne incontra lo sguardo. Coloro che cercano di combattere questo mostro senza guardarlo direttamente subiscono un malus di -4 ai tiri per colpire e di -2 alla CA. Non è pericoloso guardare il riflesso di una medusa in uno specchio o su altre superfici riflettenti; chiunque usi uno specchio per combattere una medusa subisce un malus di -2 ai tiri per colpire e nessun malus alla CA. Se una medusa vede il proprio riflesso, deve immediatamente eseguire con successo un tiro salvezza contro Pietrificazione; una medusa pietrificata non è più in grado di pietrificare, ma, altrimenti, la testa di una medusa continua ad avere il potere di pietrificare anche dopo la morte. Le meduse evitano istintivamente specchi o altre superfici riflettenti, arrivando persino a bere con gli occhi chiusi, ma se un avversario riesce a sorprendere il mostro con uno specchio, la medusa potrebbe vedere il proprio riflesso.

Inoltre, i serpenti che crescono sulla sua testa sono velenosi (tiro salvezza contro Veleno per non morire in un turno). I serpenti attaccano in gruppo, non individualmente, una volta per round infliggendo 1d6 danni (più gli effetti del veleno).

Una medusa spesso indossa abiti che ne esaltano le forme, nascondendo il volto dietro un velo o un cappuccio. La tipica medusa è alta fra 1,50 m e 1,80 m e pesa circa quanto un umano.

Le meduse sono schive e solitarie, atteggiamento dovuto senza dubbio al fatto che, una volta individuata una tana, ogni umano che viva nelle vicinanze non avrà pace fino a quando la creatura non sia stata uccisa. Tuttavia, sono creature odiose e cercano di distruggere quanti più umani possibile senza venire scoperte.



Melma vischiosa

Classe Armatura:	12
Dadi vita:	3*
Attacchi:	1 pseudopodo
Danni:	2d8
Movimento:	30 cm
N. di mostri:	1
Tiri salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	175

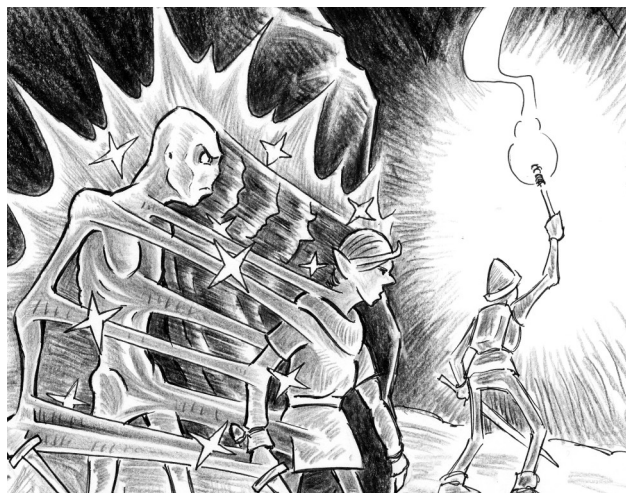
Le melme vischiose sono creature amorfe che vivono solo per nutrirsi. Queste creature occupano zone sotterranee in tutto il mondo, rovistando in caverne, rovine e sotterranei in cerca di materia organica, viva o morta. Una melma vischiosa può crescere fino ad avere un diametro di 3 m e uno spessore di 18 cm. Un esemplare tipico pesa 300 kg.

Una melma vischiosa secerne un acido digestivo che scioglie rapidamente i materiali organici e i metalli, ma non la pietra. Dopo un attacco andato a segno, la melma si avvinghia alla creatura attaccata, infliggendo 2d8 danni ogni round successivo. Armature normali (non magiche) e abiti si sciolgono immediatamente. Un'arma non magica di metallo o di legno che colpisce una melma vischiosa si dissolve istantaneamente. Ad armi, armature e vestiti magici è concesso un tiro salvezza (si usi il tiro salvezza contro Raggio della morte di chi li indossa, sommando qualsiasi bonus magico al tiro, ove applicabile).

Metamorfosis

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	4*
Attacchi:	1 pugno
Danni:	1d12 o arma
Movimento:	9 m
N. di mostri:	1d6, All'aperto 1d6, Tana 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	10
Tipo di tesoro:	E
PE:	280

I metamorfosis sono strani esseri in grado di assumere la forma di coloro che incontrano; sanno anche leggere il pensiero (come con l'incantesimo **ESP**, ma senza limite di durata). Nella propria forma naturale, la creatura appare più o meno umanoide, ma magra e fragile, con arti allungati e tratti semi formati. La pelle è pallida e priva di peli. I grandi occhi sporgenti sono gialli, con pupille verticali. Un metamorfosis è robusto, dotato di un'agilità



naturale che mal si abbina al suo aspetto fragile. Nella propria forma naturale, un metamorfosis è alto circa 1,70 m e pesa circa 70 kg.

I metamorfosis fanno un uso eccezionale della propria naturale capacità di imitazione per preparare imboscate, adescare e infiltrarsi nelle società umanoidi. Pur non essendo di solito malvagi, si interessano solo a sé stessi e considerano gli altri come giocattoli da manipolare e ingannare.

Quando assume la propria forma naturale, un metamorfosis colpisce coi propri potenti pugni. Sotto forma di guerriero o di persona armata, attacca usando qualsiasi arma sia appropriata. In questi casi fa ricorso ai propri poteri di lettura della mente per utilizzare le stesse tattiche e strategie della creatura che sta impersonando.

Millepiedi gigante

Classe Armatura:	11
Dadi vita:	1d4 punti ferita*
Attacchi:	1 morso
Danni:	veleno
Movimento:	12 m
N. di mostri:	2d4, All'aperto 2d4, Tana 2d4
Tiri salvezza:	Uomo comune
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	13

I millepiedi giganti sono la versione più grossa delle specie comuni, essendo tra i 60 cm ed i 90 cm. I millepiedi sono veloci e velenosi artropodi predatori, con lunghi corpi segmentati coperti da un esoscheletro. Preferiscono vivere in ambienti sotterranei, foreste ombrose e altri luoghi al riparo dalla luce diretta del sole; tuttavia, ne esistono varietà ambientatesi ai deserti che si nascondono sotto la sabbia in attesa di una preda girovaga.

I millepiedi giganti tendono ad attaccare tutto ciò che somigli a possibile cibo, mordendo con le proprie mandibole e iniettando il proprio veleno. Chiunque sia morso da un millepiedi gigante deve superare un tiro salvezza contro Veleno a +2 o morire.

Minotauro

Classe Armatura:	14 (12)
Dadi vita:	6
Attacchi:	1 incornata/1 morso o 1 arma
Danni:	1d6/1d6 o arma + 2
Movimento:	9 m, Senza armatura 12 m
N. di mostri:	1d6, All'aperto 1d8, Tana 1d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	11
Tipo di tesoro:	C
PE:	500

I minotauri sono grossi mostri umanoidi dalla testa di toro. Un minotauro è alto più di 2 m e pesa circa 320 kg. Quasi tutti i minotauri sono molto aggressivi e cedono a una rabbia omicida se affamati o provocati. Anche se i minotauri non sono molto intelligenti, possiedono un'astuzia innata e capacità logiche. Non si perdono quasi mai e possono seguire le tracce dei nemici con un'accuratezza dell'85%. Hanno un bonus di +2 ai danni quando impiegano armi da corpo a corpo a causa della loro grande forza. I minotauri spesso indossano pelli rinforzate come armatura.



Molosso instabile

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	4*
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d6
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1d6, All'aperto 1d6, Tana 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	6
Tipo di tesoro:	C
PE:	280

I molossi instabili sono canidi intelligenti con una limitata capacità di teletrasportarsi; sono in grado di teletrasportarsi a piacimento entro 36 m. I molossi instabili sono in grado di teletrasportarsi immediatamente dopo avere attaccato, evitando quindi di essere attaccati a loro volta. In particolare, un molosso instabile può teletrasportarsi vicino a un avversario, attaccare e teletrasportarsi via nello stesso round; la vittima deve colpire nello stesso turno d'Iniziativa del molosso instabile per attaccarlo in corpo a corpo.

I molossi instabili cacciano in branco, teletrasportandosi in maniera apparentemente casuale fino a circondare la propria preda, permettendo ad alcuni di loro di ottenere il bonus per l'attacco alle spalle.

I molossi instabili sono cani di taglia media, tipicamente di colore marrone chiaro e pelo corto, anche se si dice che ne esistano altre varietà. Hanno un proprio linguaggio, un misto di latrati, guaiti, uggioii e ruggiti che può trasmettere informazioni complesse. Sono di solito timidi ed evitano i combattimenti se possibile, ma odiano le **Belve Distorcenti** e le attaccano a vista.

Mosca gigante

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d8
Movimento:	9 m, Volo 18 m
N. di mostri:	1d6, All'aperto 2d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	75

Le mosche giganti somigliano alle mosche comuni, ma sono lunghe quasi 1 m. Alcune sono a righe gialle e nere e possono essere scambiate per api giganti. Le mosche giganti sono predatrici; dopo aver ucciso una preda, a volte depongono le proprie uova nei resti.

Muffa gialla

Classe Armatura:	Può sempre essere colpita
Dadi vita:	2*
Attacchi:	Speciale
Danni:	Si veda sotto
Movimento:	0
N. di mostri:	1d8
Tiri salvezza:	Uomo comune
Morale:	N/D
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	100

Se disturbata, una chiazza di questa muffa, esplode in una nuvola di spore velenose. Ogni chiazza copre dai 3 ai 7,5 m²; più chiazze possono svilupparsi una vicina all'altra, fino a sembrare un'unica chiazza. Ciascuna chiazza può emettere una nuvola di spore al giorno. Tutti quelli che si trovano entro 3 m dalla muffa gialla vengono investiti dalle spore e devono effettuare un tiro salvezza contro Raggio della morte o subire 1d8 danni per round per 6 round. La luce solare rende la muffa gialla dormiente.

Mummia*

Classe Armatura:	17 $\frac{1}{2}$ (vedi sotto)
Dadi vita:	5**
Attacchi:	1 tocco + malattia
Danni:	1d12 + malattia
Movimento:	6 m
N. di mostri:	1d4, Tana 1d12
Tiri salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	12
Tipo di tesoro:	D
PE:	450

Le mummie sono mostri **non morti**, cadaveri imbalsamati avvolti da bende di lino e animati sotto gli auspici di oscure divinità del deserto che è meglio dimenticare. Molte mummie sono alte fra 1,50 e 1,80 m e pesano circa 55 kg.

Essendo non morti, le mummie sono immuni a incantesimi quali **sonno**, **fascino** e **blocco**. Possono essere danneggiate solo tramite incantesimi, fuoco o armi magiche; inoltre, le armi magiche infliggono solo metà dei danni, mentre



qualsiasi attacco a base di fuoco infligge il doppio dei danni. Chi viene ferito dagli attacchi di una mummia contrae la **putrefazione delle mummie**, una malattia che impedisce la guarigione naturale e quella magica; l'incantesimo **cura malattie** deve essere lanciato sulla vittima perché questa possa nuovamente recuperare punti ferita.

Necrospettro*

Classe Armatura:	17 $\frac{1}{2}$
Dadi vita:	6**
Attacchi:	1 tocco
Danni:	Risucchio di energia 2 livelli/tocco
Movimento:	Volo 30 m
N. di mostri:	1d4, Tana 1d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	11
Tipo di tesoro:	E
PE:	610

Un necrospettro conserva l'aspetto che aveva in vita e può facilmente essere riconosciuto da chi lo conosceva in vita o ne abbia visto il viso in un quadro o in un disegno. In molti casi, gli effetti di una morte violenta sono visibili sul suo corpo. Un necrospettro ha le dimensioni di un uomo ed è privo di peso.

Come tutti i non morti, possono essere scacciati dai Chierici e sono immuni a incantesimi di **sonno**, **fascino** e **blocco**. A causa della propria natura incorporea, non possono essere danneggiati da armi non-magiche.

Ombra Spettrale*

Classe Armatura:	13 $\frac{1}{2}$
Dadi vita:	2*
Attacchi:	1 tocco
Danni:	1d4 + perdita di 1 punto di Forza
Movimento:	9 m
N. di mostri:	1d10, All'aperto 1d10, Tana 1d10
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	12
Tipo di tesoro:	F
PE:	100

Un'ombra spettrale può essere difficile da vedere in zone buie o oscure ma diventa perfettamente visibile in luoghi ben illuminati. Si aggirano in luoghi bui, in attesa che passino prede vive. Un'ombra spettrale è alta fra 1,50 m e 1,80 m e non ha peso. Le ombre spettrali non sanno parlare in maniera intelligibile. Nonostante la loro strana natura e l'aspetto, le ombre spettrali non sono mostri **non morti** e quindi non possono essere scacciate da un Chierico.

L'attacco di un'ombra spettrale infligge 1d4 danni (di gelo) e risucchia 1 punto di Forza della vittima. Vittime ridotte a 2 punti di Forza o meno crollano al suolo e diventano incapaci di muoversi; quelle ridotte a una Forza di 0 muoiono e risorgono come ombre spettrali il giorno seguente (al tramonto). Altrimenti, i punti di Forza persi a causa di un'ombra spettrale vengono recuperati alla velocità di 1 punto per turno.

A causa della loro natura incorporea, le ombre spettrali non possono essere colpite da armi non magiche.



Orchetto

Classe Armatura:	14 (11)
Dadi vita:	1
Attacchi:	1 arma
Danni:	1d8 o arma
Movimento:	9m, Senza armatura 12 m
N. di mostri:	2d4, All'aperto 3d6, Tana 10d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 1
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Q, R ognuno; D nella Tana
PE:	25

Gli orchetti sono umanoidi grotteschi dediti alla guerra e all'oppressione. Hanno orecchie da lupo, occhi rossastri, nasi corti e porcini e capelli neri (ma pochissima peluria). Un maschio adulto è poco più alto di 1,80 m e pesa circa 95 kg; le femmine sono leggermente più piccole. Gli orchetti preferiscono indossare colori vivaci che molti umani considererebbero sgradevoli, come il rosso sangue, il giallo senape, il verde acido e il viola. Utilizzano ogni tipo di armi e armature recuperati sui campi di battaglia.

Gli orchetti hanno Scurovisione fino a 18 m. Subiscono un malus di -1 ai tiri per colpire alla luce del sole o se nel raggio di incantesimi che creano luce magica. Gli orchetti parlano una propria lingua semplice e rozza, ma molti parlano anche un po' di comune e di goblin.

Un orchetto su otto è un soldato con 2 dadi vita (75 PE). Gli orchetti ottengono un bonus di +1 al Morale se guidati da un soldato. Nelle tane degli orchetti, uno su dodici è un capo con 4 dadi vita (240 PE), Classe Armatura 15 (11) con cotta di maglia, 6 m di movimento e un bonus di +1 ai danni per la Forza. In tane con 30 o più individui, è presente un Re orchetto con 6 dadi vita (500 PE), Classe Armatura 16 (11) con cotta di maglia e scudo, 6 m di movimento e un bonus di +2 ai danni. Nella tana, gli orchetti non falliscono mai i tiri di Morale finché il Re è vivo. In aggiunta, in una tana vi è una possibilità di 1-2 su 1d6 che sia presente uno sciamano. Uno sciamano ha le stesse statistiche di un soldato orco, ma ha le abilità di un Chierico di livello pari a 1d4+1.



Orco

Classe Armatura:	15 (12)
Dadi vita:	4+1
Attacchi:	1 arma
Danni:	2d6
Movimento:	9 m, Senza armatura 12 m
N. di mostri:	1d6, All'aperto 2d6, Tana 2d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	10
Tipo di tesoro:	C + 1d20x100 mo
PE:	240

Gli orchi hanno l'aspetto di grossi umani molto brutti. Gli orchi adulti sono alti fra 2,70 m e 3 m e pesano fra i 270 e i 290 kg. Il colore della pelle varia dal giallo smorto al marrone smorto. Il vestiario degli orchi consiste in pellicce e pelli conciate rozzamente, cosa che si aggiunge al loro già repellente odore. Gli orchi sono bruti aggressivi, ma pigri di natura. In combattimento sferrano attacchi diretti usando in genere grosse clave, asce o armi ad asta che causano 2d6 danni. Se un orco impiega altre armi normali, ottiene un bonus di +3 ai danni per la propria grande Forza. Se un orco combatte a mani nude, infligge 1d8 danni da stordimento con ciascun colpo.

Un orco su sei è un capo branco con 6+1 dadi vita (500 PE). Gli orchi ottengono un bonus di +1 al Morale se sono guidati da un capo branco. In tane con 10 o più orchi, vi è anche un bullo con 8+2 dadi vita (875 PE), Classe Armatura 17 (13) (movimento di 6 m) e un bonus di +4 ai danni per la propria Forza. I bulli orchi generalmente



legano insieme pezzi di cotta di maglia da indossare sopra le proprie pellicce. Gli orchi hanno un +2 al Morale finché un bullo orco è presente (e vivo).

Orso

Gli orsi attaccano lacerando gli avversari con i propri artigli, trascinandoli e mordendoli. Un attacco riuscito con entrambe le zampe consente un attacco di stritolamento che causa danni addizionali (come specificato per ciascun tipo di orso). Tutti gli orsi sono molto difficili da uccidere e sono capaci di muoversi e attaccare per un round anche dopo aver perso tutti i punti ferita.



Orso delle caverne

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	7
Attacchi:	2 artigli/1 morso + stritolamento
Danni:	1d8/1d8/2d6 + 2d8 stritolamento
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1d2, All'aperto 1d2, Tana 1d2
Tiri salvezza:	Guerriero: 7
Morale:	9
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	670

Questi orsi mostruosi sono più grossi persino dei grizzly. Sono assassini feroci che attaccano pressoché qualsiasi cosa di stazza pari o inferiore alla loro.

Orso, Grizzly (o bruno)

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	5
Attacchi:	2 artigli/1 morso + stritolamento
Danni:	1d4/1d4/1d8 + 2d8 stritolamento
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1, All'aperto 1d4, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	360

Questi imponenti carnivori pesano più di 900 kg e raggiungono i 2,70 m di altezza quando si alzano sulle zampe posteriori. Sono aggressivi e territoriali.

Orso nero

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	4
Attacchi:	2 artigli/1 morso + stritolamento
Danni:	1d4/1d4/1d6 + 2d6 stritolamento
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1d4, All'aperto 1d4, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	240

L'orso nero è un onnivoro che abita i boschi, generalmente non è pericoloso a meno che un intruso non minacci i cuccioli o le riserve di cibo.

Gli orsi neri possono in realtà essere neri, biondi o color cannella. Raramente superano 1,50 m di lunghezza.

Orso polare

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	6
Attacchi:	2 artigli/1 morso + stritolamento
Danni:	1d6/1d6/1d10 + 2d8 stritolamento
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1, All'aperto 1d2, Tana 1d2
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	500

Questi carnivori lunghi e magri sono leggermente più alti dell'orso bruno e altrettanto ostili.

Orsoguofo

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	5
Attacchi:	2 artigli/1 morso + 1 stritolamento
Danni:	1d8/1d8/1d8 + 2d8
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1d4, All'aperto 1d4, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	9
Tipo di tesoro:	C
PE:	360

Gli orsoguofo hanno l'aspetto di orsi dal volto di gufo, compreso di un grosso becco affilato. Il manto di un orsoguofo va dal nero-marrone a un marrone-giallastro; il becco ha un color avorio opaco. Un maschio pienamente sviluppato può essere alto fino a 2,40 m e pesare fino a 680 kg. Gli avventurieri sopravvissuti dopo incontri con questa creatura spesso parlano della follia bestiale dei suoi occhi cerchiati di rosso.

Gli orsoguofo combattono in modo simile agli orsi, ma sono più aggressivi (come detto sopra). Come gli orsi normali, un orsoguofo deve colpire con entrambi gli artigli per infliggere i danni riportati per lo stritolamento.


Pegaso

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	4
Attacchi:	2 zoccoli
Danni:	1d6/1d6
Movimento:	24 m (3 m), Volo 48 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 1d12
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	240

Il pegaso è uno splendido cavallo alato. Anche se vengono molto apprezzati come cavalcature volanti, i pegasi sono creature selvatiche e schive, difficili da addomesticare. Tipicamente, un pegaso è alto 1,80 m al garrese, pesa 680 kg e ha un'apertura alare di 6 m. Un pegaso è a carico leggero fino a 180 kg, a carico pesante fino a 400 kg.


Pesce, Barracuda gigante

	Grosso	Gigante
Classe Armatura:	16	15
Dadi vita:	5	9 (+8)
Attacchi:	1 morso	1 morso
Danni:	2d6	2d8+1
Movimento:	Nuoto 18 m	Nuoto 18 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 2d4	All'aperto 1
Tiri salvezza:	Guerriero: 5	Guerriero: 9
Morale:	8	10
Tipo di tesoro:	Nessuno	Nessuno
PE:	360	1,075

I barracuda sono pesci predatori d'acqua salata. I barracuda grossi sono lunghi circa 3,5 m, mentre gli esemplari giganti possono superare i 6 m. Hanno corpi allungati, teste a punta e mascelle inferiori prominenti. Il corpo è coperto da squame lisce di solito di colore blu, grigio o argento. Hanno una vista estremamente acuta e vengono sorpresi solo con un tiro di 1 su 1d6. A causa

della rapidità con la quale attaccano, i barracuda sono in grado di sorprendere gli avversari con un tiro di 1-3 su 1d6 e ottengono un bonus di +2 all'Iniziativa.

I barracuda giganti compaiono sempre da soli e, se non riescono a uccidere la preda, è probabile al 50% che lascino il combattimento dopo 1d4 round. Entrambi i tipi sono attratti dagli oggetti luccicanti.

Pesce, Persico gigante

Classe Armatura:	13
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d6
Movimento:	Nuoto 12 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	75

Il persico gigante è generalmente lungo fra 3 m e 8 m. La maggior parte è di color grigio-verdastro con strisce scure laterali, ma alcuni sono quasi completamente neri. Di solito si incontrano nei laghi o nei fiumi, in quanto non si sono adattati all'acqua salata.

I persici giganti sono predatori e, con un tiro d'attacco che sia un 20 naturale, un persico inghiotte per intero una creatura delle dimensioni di un nano o più piccola, la quale subisce 2d4 danni per round fino a morire. I personaggi inghiottiti possono attaccare solo con pugnali o armi altrettanto corte. Si noti che un persico gigante può inghiottire al massimo un personaggio e un persico gigante che abbia già inghiottito un personaggio cercherà di ritirarsi (avendo già raggiunto il proprio scopo).

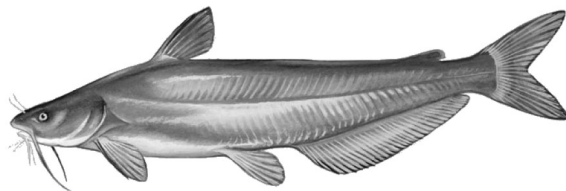
Pesce, Pesce gatto gigante

Classe Armatura:	16
Dadi vita:	8
Attacchi:	1 morso/2 pinne
Danni:	2d8/1d4+veleno/1d4+veleno
Movimento:	Nuoto 9 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 1d2
Tiri salvezza:	Guerriero: 8
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	875

Le pinne di un pesce gatto gigante sono cosparse di un veleno naturale che causa una dolorosa sensazione di bruciore per 3d10 round se si fallisce un tiro salvezza contro Veleno. Il dolore fa sì che la creatura colpita subisca un malus di -1 a tutti i tiri di attacco e i tiri salvezza; a ogni

ulteriore avvelenamento si aumenta questo malus di -1, fino ad un malus massimo di -5 oltre ad aggiungere 6 round alla durata dell'effetto del veleno.

A causa delle grandi dimensioni (dai 4,50 ai 6 m di lunghezza) e della forma del corpo, un pesce gatto gigante non può indirizzare più di uno dei propri attacchi su una singola creatura; ossia, non può mordere e colpire con le pinne lo stesso avversario né usare entrambe le pinne su una vittima.



Pesce, Piranha gigante

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	4
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d8
Movimento:	Nuoto 15 m
N. di mostri:	All'aperto 2d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	7 (11)
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	240

I piranha giganti sono lunghi 1,50 m alla maturità e sono carnivori aggressivi. Sono in grado di percepire il sangue nell'acqua come gli squali e, una volta che sentono o gustano sangue, il loro Morale sale al valore fra parentesi.

Piovra gigante

Classe Armatura:	19
Dadi vita:	8
Attacchi:	8 tentacoli/1 morso
Danni:	1d4 per tentacolo/1d6
Movimento:	Nuoto 9 m
N. di mostri:	All'aperto 1d2
Tiri salvezza:	Guerriero: 8
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	875

Queste creature sono cacciatori aggressivi e territoriali, con arti che si estendono per 3 m o più di lunghezza. I loro tentacoli sono costellati di barbigli e ventose dai bordi affilati. Per riuscire a mordere, la piovra gigante deve prima colpire con almeno due tentacoli.

Se una piovra gigante fallisce un tiro di Morale, spruzza una nuvola di "inchiostro" nero con un diametro di 12 m e poi scappa via a velocità doppia per 2d6 di round.

Pipistrello (e Pipistrello gigante)

	Pipistrello	Pipistrello gigante
Classe Armatura:	14	14
Dadi vita:	1 punto ferita	2
Attacchi:	1 speciale	1 morso
Danni:	Confusione	1d4
Movimento:	9 m, Volo 12 m	3 m, Volo 18m (3m)
N. di mostri:	1d100, All'aperto 1d100, Tana 1d100	1d10, All'aperto 1d10, Tana 1d10
Tiri salvezza:	Uomo comune	Guerriero: 2
Morale:	6	8
Tipo di tesoro:	Nessuno	Nessuno
PE:	10	75

I pipistrelli sono mammiferi notturni volanti. Le statistiche qui riportate descrivono piccoli pipistrelli insettivori. Essi possiedono un sonar naturale che consente loro di operare nell'oscurità totale; ai fini del gioco, si tratti questa abilità come Scurovisione.

Un gruppo di pipistrelli di dimensioni normali non ha alcun attacco efficace (quantomeno per infliggere danni fisici) ma può confondere le creature presenti nell'area circostante, volandoci intorno in maniera apparentemente casuale. Per ogni dieci pipistrelli nell'area, una creatura può venire confusa; tale creatura soffre un malus di -2 a tutti i tiri per colpire e salvezza fin quando i pipistrelli restano nell'area.

Un pipistrello gigante ha un'apertura alare di 5 m e pesa circa 100 kg. Ha le stesse capacità sensoriali dei pipistrelli normali, ma, essendo molto più grosso, può attaccare gli avventurieri; essendo molti carnivori, l'attacco è probabile.



Presenza*

Classe Armatura:	15 ‡
Dadi vita:	4**
Attacchi:	1 tocco
Danni:	1d6 + risucchio di energia (1 livello)
Movimento:	Volo 24 m
N. di mostri:	1d4, Tana 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	12
Tipo di tesoro:	E
PE:	320

Le presenze sono creature incorporee generate dal male e dall'oscurità. In alcuni casi, la torva sagoma di una presenza potrebbe apparire corazzata o armata. Questa apparenza non ha alcun effetto sulla CA o sulle capacità di combattimento della creatura, ma riflette solo la forma che aveva in vita.

Come tutti i non morti, le presenze possono essere scacciate dai Chierici e sono immuni a incantesimi di **sonno**, **fascino** e **blocco**. Per la propria natura incorporea, le presenze non sono danneggiate da armi non magiche.



Protoplasma nero*

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	10* (+9)
Attacchi:	1 pseudopodo
Danni:	3d8
Movimento:	6 m
N. di mostri:	1
Tiri salvezza:	Guerriero: 10
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	1,390

I protoplasmi neri sono creature amorfe che esistono solo per nutrirsi. Queste creature occupano zone sotterranee in tutto il mondo, rovistando in caverne, rovine e sotterranei in cerca di materia organica, viva o morta. Attaccano qualsiasi creatura incontrino, colpendo con gli pseudopodi o semplicemente inglobando gli avversari con i propri corpi, i quali secernono acidi che li aiutano a catturare e digerire la preda.

Se attaccato con armi normali o magiche o con fulmini ed elettricità, un protoplasma nero non soffre danni, ma si scinde in due protoplasmi; l'AdG deve dividere i dadi vita del protoplasma nero originale come ritiene più opportuno fra i due protoplasmi, con la limitazione che nessuno dei due nuovi protoplasmi può avere meno di due dadi vita. Un protoplasma nero con due dadi vita semplicemente ignora tali attacchi, ma non può sdoppiarsi ulteriormente.

Attacchi a base di ghiaccio o freddo non infliggono danni a un protoplasma nero, ma l'attacco paralizzerebbe il protoplasma per un numero di round pari al numero di

dadi di danno che l'attacco causerebbe normalmente. Altre forme di attacco hanno il loro normale effetto su un protoplasma nero; il metodo più diffuso per ucciderli generalmente è ricorrere al fuoco.

Un tipico protoplasma nero è largo 3 m e spesso 60 cm e pesa più o meno 5 tonnellate. È possibile incontrare protoplasmi neri di dimensioni inferiori, in genere come risultato di una scissione.

Ragno chelato gigante

Classe Armatura:	13
Dadi vita:	2*
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d8 + veleno
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1d4, All'aperto 1d4, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	100

I ragni chelati sono predatori che tendono imboscate, si nascondono usando varie forme di mimetismo e balzando fuori per mordere le prede di sorpresa. I ragni chelati giganti sono orrendamente grandi, arrivando ad essere lunghi circa 1 m. Possono mutare colore lentamente (nell'arco di alcuni giorni), assumendo complessivamente il colore del proprio nascondiglio o luogo preferito per tendere imboscate. Una volta che il cambio è completo, il ragno è in grado di sorprendere potenziali prede con un tiro di 1-4 su 1d6 quando si trova nella sua area preferita. Chiunque sia morso da un ragno chelato deve tirare contro Veleno o morire.

Ragno, Tarantola gigante

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	4*
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d8 + veleno
Movimento:	15 m
N. di mostri:	1d3, All'aperto 1d3, Tana 1d3
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	280

Le tarantole giganti sono grossi ragni pelosi, più o meno delle dimensioni di un pony. Assaltano le prede in maniera molto simile a quella dei lupi. Il morso di una tarantola gigante è velenoso; chi viene morso deve fare un tiro salvezza contro Veleno o iniziare a ballare sfrenatamente. La danza dura 2d10 round, durante i quali la vittima subisce un malus di -4 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.



Se la vittima è un Ladro, non può usare alcuna abilità speciale di ladro mentre balla. Chi assiste alla danza deve fare un tiro salvezza contro Incantesimi o iniziare a ballare a propria volta; tali vittime "secondarie" subiscono gli stessi malus citati sopra, ma danzano solo per 2d4 round.

Ogni round in cui la vittima originale danza, deve eseguire un nuovo tiro salvezza contro Veleno o subire 1d4 danni. Le vittime secondarie non subiscono quest'effetto.

Neutralizza veleno cura la vittima originale e **dispersione del magico** interrompe la danza di tutte le vittime nella sua area di effetto, che siano vittime originali o secondarie.

Ragno, Vedova nera gigante

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	3*
Attacchi:	1 morso
Danni:	2d6 + veleno
Movimento:	6 m, Ragnatela 12 m
N. di mostri:	1d3, All'aperto 1d3, Tana 1d3
Tiri salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	175

La vedova nera gigante è una versione molto più grande della normale vedova nera; un maschio pienamente cresciuto ha l'arco della zampa di 60 cm, mentre una femmina adulta lo ha di 90 cm o più. Nonostante le dimensioni differenti, entrambi i generi hanno statistiche uguali. Entrambi i generi hanno lo stesso marchio arancione a forma di "clessidra" sull'addome.

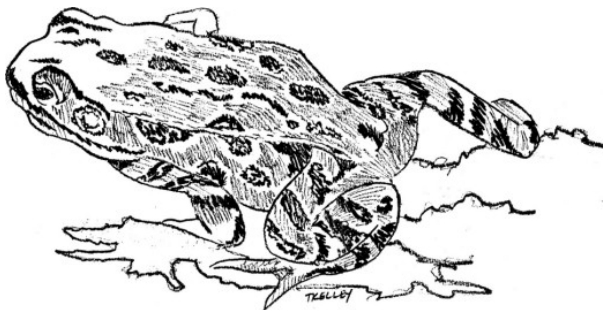
Il veleno di una vedova nera gigante è forte, tanto che le vittime di un morso devono fare un tiro salvezza contro Veleno con un malus di -2 o morire. Le vedove nere giganti tessono tele appiccicose e robuste, quasi invisibili, posizionandole di solito in corrispondenza di ingressi di caverne, corridoi o persino fra gli alberi in territori boscosi; chi incappa in una tela, rimane intrappolato e deve tirare per liberarsi, come se tirasse per forzare una porta. Qualsiasi personaggio intrappolato in una tela non può lanciare incantesimi né usare efficacemente un'arma.

Rana gigante (e Rospo gigante)

Classe Armatura:	13
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 lingua o 1 morso
Danni:	presa o 1d4+1
Movimento:	9 m, Nuoto 9 m
N. di mostri:	1d4, All'aperto 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	6
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	75

Le rane giganti sono versioni ingrandite delle rane comuni; molte sembrano rane toro, ma una rana gigante adulta è lunga 1 m e pesa circa 125 kg. Sono predatrici, ma di norma attaccano solo creature più piccole di loro. I rospi giganti sono nelle statistiche uguali alle rane giganti; tuttavia, si incontrano spesso in ambienti più "asciutti", poiché non devono mantenere la cute bagnata.

Una rana gigante può estendere la propria lingua fino a 4,50 m e trascinare alla propria bocca una vittima delle dimensioni di un nano; ogni round successivo, la vittima viene colpita automaticamente. Con un tiro per colpire di 20 naturale, la vittima viene ingoiata interamente, subendo 1d6 danni per round successivo. Ogni rana gigante può ingoiare una sola vittima.



Ratto

	Normale	Gigante
Classe Armatura:	11	13
Dadi vita:	1 punto ferita	1d4 punti ferita
Attacchi:	1 morso per branco	1 morso
Danni:	1d6 + malattia	1d4 + malattia
Movimento:	6 m, Nuoto 3 m	12 m, Nuoto 6 m
N. di mostri:	5d10, All'aperto 5d10, Tana 5d10	3d6, All'aperto 3d10, Tana 3d10
Tiri salvezza:	Uomo comune	Guerriero: 1
Morale:	5	8
Tipo di tesoro:	Nessuno	C
PE:	360*	10

Questi roditori onnivori prosperano praticamente ovunque. I ratti normali attaccano in branco; ogni danno inflitto al branco ne riduce il numero di un animale.

I ratti giganti rovistano cibo nei rifiuti, ma attaccano per difendere la propria tana e il territorio. Un ratto gigante può crescere fino a 1,20 m di lunghezza e pesare più di 22 kg. Un ratto gigante da solo, o un piccolo gruppo fino a quattro individui, è generalmente schivo, ma branchi più grandi attaccano senza paura, mordendo e masticando con i loro incisivi affilati.

Ogni morso di ratto ha una possibilità del 5% di causare una malattia. Un personaggio che subisce uno o più morsi di ratto, se i dadi indicano che si è infettato, si ammala entro 3d6 ore. Il personaggio infetto perde un punto di Costituzione ogni ora; dopo ogni punto perso, il personaggio può eseguire un tiro salvezza contro Raggio della morte (modificato dal bonus o malus dell'attuale Costituzione) per interrompere la febbre e riprendersi dalla malattia. Qualsiasi personaggio ridotto a Costituzione zero muore. Si veda **Perdita di punti di Costituzione** nella sezione **Incontri** per ulteriori dettagli su come recuperare i punti di Costituzione persi.

* Nota: il compenso in PE per i ratti normali è assegnato se si riesce a uccidere o respingere un intero branco di taglia normale. Se gli avventurieri sono costretti alla fuga, l'AdG dovrebbe assegnare 3 PE per ratto ucciso.

**Rhagodessa gigante**

Classe Armatura:	16
Dadi vita:	4
Attacchi:	2 zampe/1 morso
Danni:	presa/presa/2d8
Movimento:	15 m
N. di mostri:	1d4, All'aperto 1d6, Tana 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	9
Tipo di tesoro:	U
PE:	240

La rhagodessa è imparentata sia con i ragni sia con gli scorpioni, sebbene non sia esattamente di nessuna delle due specie. Le rhagodesse hanno dei "pedipalpi", un paio aggiuntivo di zampe frontali allungate con cuscinetti adesivi usati per catturare la preda.

Le rhagodesse giganti hanno le dimensioni di un pony. Quelle che si incontrano nel deserto sono in genere gialle, rosse e marroni, mentre quelle incontrate sotto terra possono essere di colore bianco o nero (quelle incontrate nelle caveme più in profondità sono sempre bianche). Come i ragni, possono arrampicarsi sui muri, ma sono incapaci di camminare sui soffitti o camminare completamente sottosopra.

Un colpo inflitto da una zampa non fa danni, ma la vittima viene afferrata e trascinata alla bocca della rhagodessa il round successivo per essere colpita automaticamente subendo 2d8 danni. La rhagodessa non usa il proprio morso contro bersagli che non abbia catturato in questa maniera né attacca più di un bersaglio con le proprie zampe. Se minacciata, una rhagodessa che ha catturato una vittima cerca di ritirarsi per consumare la propria preda in pace.

Rinoceronte

	Nero	Lanoso
Classe Armatura:	17	19
Dadi vita:	8	12 (+10)
Attacchi:	1 testata o 1 calpestamento	
Danni:	2d6 o 2d8	2d8 o 2d12
Movimento:	12 m (5 m)	12 m (5 m)
N. di mostri:	All'aperto 1d12	All'aperto 1d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 6	Guerriero: 8
Morale:	6	6
Tipo di tesoro:	Nessuno	Nessuno
PE:	875	1,875

Il rinoceronte è noto per il cattivo carattere e la propensione a caricare gli intrusi.

Le statistiche qui riportate si basano sul rinoceronte nero africano, lungo da 2 m a 4,50 m, alto al garrese da 1 a 2 m e con un peso fino a 2,7 tonnellate. Queste statistiche possono essere usate per definire qualsiasi erbivoro con stazza e armamento naturale simili (palchi, corna, zanne etc.).

Il rinoceronte lanoso è una bestia preistorica dal pelo lungo, rintracciabile nelle zone primitive sperdute più fredde. Si comportano similmente ai rinoceronti neri.

Roc

	Normale	Grande	Gigante
Classe Armatura:	18	18	18
Dadi vita:	6	12 (+10)	32 (+16)
Attacchi:	2 artigli/1 morso		
Danni:	1d6/1d6/ 2d6	1d8/1d8/ 2d10	3d6/3d6/ 6d6
Movimento:	6 m, Volo 48 m (3 m)		
N. di mostri:	All'aperto 1d12	All'aperto 1d8	All'aperto 1
Tiri salvezza:	Guerriero: 6	Guerriero: 12	Guerriero: 20 a +5
Morale:	8	9	10
Tipo di tesoro:	I	I	I
PE:	500	1,875	14,250

I roc sono uccelli simili alle aquile, ma persino un roc "normale" è enorme, raggiungendo una lunghezza di 3 m e un'apertura alare di 7,50 m. I roc grandi sono lunghi quasi 5,50 m e hanno un'apertura alare di circa 15 m; i roc giganti sono lunghi in media 9 m e hanno un'impressionante apertura alare di circa 24 m. Le piume di un roc sono marroni scuro o dorate dalla testa alla coda. Come molti uccelli, i maschi tendono ad avere piume più chiare, mentre le femmine hanno colori meno brillanti e si nascondono quindi più facilmente (sempre che qualcosa di così grosso possa nascondersi).

Un roc normale è a carico leggero fino a 70 kg, a carico pesante fino a 140 kg. Ovviamente, solo i personaggi più piccoli possono sperare di cavalcare un roc normale. Un roc grande è a carico leggero fino a 270 kg, e a carico pesante fino a 550 kg. I roc giganti possono facilmente sollevare fino a 1400 kg e sono a carico pesante fino a 2700 kg. I racconti di roc che rapiscono elefanti adulti sono alquanto esagerati, ma si noti che un elefante giovane sarebbe una preda ragionevole per questi mostruosi uccelli.

Un roc attacca dall'alto, tuffandosi verso terra per afferrare la preda con i suoi possenti artigli e portarla via per essere divorata da esso e dai suoi piccoli. Qualsiasi colpo portato a segno con entrambi gli artigli contro una singola creatura significa che il bersaglio viene afferrato e portato via, a

meno che ovviamente la creatura non sia troppo pesante perché il roc la sollevi. Mentre viene trasportata, la vittima non subisce ulteriori attacchi, così da essere il più "fresca" possibile per quando sarà data ai pulcini (o consumata dal roc stesso se non ha piccoli). Un roc solitario si incontra quando è a caccia e attacca qualsiasi creatura di dimensioni pari o maggiori di un uomo che sembri commestibile. Una coppia di roc attacca in concerto, battendosi fino alla morte per difendere il nido o i piccoli.

Rosa sanguinaria

Classe Armatura:	13
Dadi vita:	Da 2* a 4*
Attacchi:	Da 1 a 3 più risucchio di sangue
Danni:	1d6
Movimento:	30 cm
N. di mostri:	All'aperto 1d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	100 - 280

Le rose sanguinarie sembrano comuni cespugli di rose, ma sono in realtà piante animate, a malapena coscienti di ciò che le circonda. Queste piante sono sempre in fiore, cariche di bei boccioli bianchi (o, raramente, gialli).

È possibile, in condizioni ideali, sentire il profumo dei fiori da una distanza di 9 m dalla pianta. Le rose sanguinarie possono muoversi molto lentamente e cercheranno una posizione riparata dai venti per raggiungere quelle condizioni ideali. Creature viventi che sentono il profumo devono eseguire un tiro salvezza contro Veleno o restarne stordite, facendo cadere tutto ciò che trasportano e avvicinandosi alla pianta. Questo tiro salvezza deve essere eseguito per ogni round che la creatura o personaggio passa entro l'area di effetto. I personaggi storditi non resistono agli attacchi della pianta; se allontanati dall'area del profumo, l'effetto della fragranza svanisce in 2d4 round. Mostri non morti, costrutti etc. non ne sono affetti.

Ogni rosa sanguinaria ha 1, 2 o 3 steli simili a fruste coperti di spine con i quali può attaccare. Quando uno stelo colpisce, si avvinghia alla vittima e inizia a succhiare il sangue, infliggendo 1d6 danni per round. Una rosa sanguinaria che ha "mangiato" di recente (entro un giorno) avrà fiori il cui colore varia dal rosa al rosso intenso che sfuma lentamente di nuovo al bianco o al giallo mentre la pianta digerisce il sangue consumato.

Rugginofago*

Classe Armatura:	18
Dadi vita:	5*
Attacchi:	1 antenna
Danni:	speciale
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	405

La pelle di queste creature varia di colore dal marrone giallastro del ventre fino al rosso ruggine della parte superiore della schiena. Le antenne prensili di un rugginofago fanno arrugginire i metalli al solo contatto. Tipicamente un rugginofago è lungo 1,50 m, alto 1 m e pesa 90 kg.

Il tocco di un rugginofago trasforma gli oggetti di metallo in ruggine (o verderame o altri ossidi del caso). Il metallo non magico attaccato da un rugginofago o che tocchi il mostro (come una spada usata per attaccarlo) si rovina all'istante. Un'arma di metallo non magico usata per attaccare il mostro infligge la metà dei danni prima di venire distrutta. Armi e armature magiche perdono un "più" ogni volta che entrano in contatto col mostro; la perdita è permanente.

Gli ossidi di metallo creati da questo mostro sono il suo cibo; lanciargli vicino una quantità cospicua di metallo potrebbe farlo desistere dall'inseguire personaggi in armatura di metallo. Si effettui un tiro di Morale per determinare l'esito di questa operazione.

**Salamandra***

	Fiamme	Gelo
Classe Armatura:	19 ‡	21 ‡
Dadi vita:	8*	12* (+10)
Attacchi:	2 artigli/1 morso + calore	4 artigli/1 morso + freddo
Danni:	1d4/1d4/1d8 + 1d8/round	1d6/1d6/1d6/1d6/ 2d6 + 1d8/round
Movimento:	12 m	12 m
N. di mostri:	1d4+1, All'aperto 2d4, Tana 2d4	1d3, All'aperto 1d3, Tana 1d3
Tiri salvezza:	Guerriero: 8	Guerriero: 12
Morale:	8	9
Tipo di tesoro:	F	E
PE:	945	1,975

Le salamandre sono grosse creature simili a lucertole provenienti dai piani elementali. A volte si possono incontrare sul piano materiale; vi giungono a causa di fratture dimensionali naturali o possono essere evocate da Maghi di alto livello. A causa della loro natura magica, non possono essere ferite da armi non magiche.

Le **salamandre di fiamma** vengono dal Piano Elementale del Fuoco. Hanno l'aspetto di serpenti giganteschi, lunghi più di 4 m, con teste di drago e arti anteriori di lucertola. Le loro scaglie sono di tutti i colori del fuoco, rosso, arancione e giallo. Una salamandra di fiamma emette un calore fortissimo e tutte le creature non resistenti al fuoco entro 6 m da essa subiscono 1d8 danni per round a causa del calore. Esse sono immuni ai danni di qualsiasi attacco di fuoco o di calore. Le salamandre di fiamma sono intelligenti; parlano la lingua del Piano del Fuoco e molti conoscono anche l'elfico, il comune e la lingua dei draghi.

Le **salamandre del gelo** provengono dal Piano Elementale dell'Acqua. Hanno l'aspetto di enormi lucertole a sei zampe. Le loro scaglie sono di tutti i colori del ghiaccio, bianco, grigio pallido e blu chiaro. Le salamandre del gelo



sono molto fredde e tutte le creature non resistenti al gelo entro 6 m da esse subiscono 1d8 danni per round a causa del freddo. Le salamandre del gelo sono completamente immuni a tutti gli attacchi a base di gelo. Sono piuttosto intelligenti; tutte parlano la lingua del Piano Elementale dell'Acqua e molte parlano anche il comune, l'elfico e/o la lingua dei draghi.

Le salamandre di fiamma e quelle del gelo si odiano a vicenda e un tipo attacca l'altro a vista, preferendolo a qualsiasi altro avversario. Se evocata da un Mago, una salamandra viene spesso assegnata alla protezione di un luogo, una porta o un tesoro; in tal caso, la salamandra attacca chiunque tenti di accedere senza permesso all'area protetta. Quelle che giungono attraverso fratture naturali possono avere qualsiasi scopo o motivazione l'AdG desidera e potrebbero quindi scegliere di parlare, combattere o persino ignorare gruppi di avventurieri.

Sanguisuga gigante

Classe Armatura:	17
Dadi vita:	6
Attacchi:	1 morso + presa
Danni:	1d6 + 1d6/round
Movimento:	9 m
N. di mostri:	All'aperto 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	10
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	500

Le sanguisughe giganti sono creature viscidie e segmentate, simili a vermi, che vivono in acqua. Salata o dolce, corrente o stagnante, esistono varietà di sanguisuga gigante per tutti gli ambienti umidi. Tuttavia, solo un vero esperto di sanguisughe sa distinguere le diverse varietà. In media una sanguisuga gigante è lunga da 1,2 a 1,8 m.

Una volta che una sanguisuga gigante colpisce in combattimento, si attacca alla vittima e ne succhia il sangue, causando ulteriori 1d6 danni ogni round finché la vittima o la sanguisuga non muore. Non vi è modo di staccare la sanguisuga se non uccidendola.

Scarafaggio bombardiere gigante

Classe Armatura:	16
Dadi vita:	2*
Attacchi:	1 morso + speciale
Danni:	1d6 + speciale
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1d8, All'aperto 2d6, Tana 2d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	100

Gli scarafaggi bombardieri giganti hanno la testa e il torace rossi e l'addome nero. Sono lunghi fra 90 cm e 1,20 m. In combattimento uno scarafaggio bombardiere gigante morde l'avversario di fronte a sé e spruzza un cono di gas bollenti e nocivi da un beccuccio sulla punta posteriore dell'addome. Questa scarica tossica causa 2d6 danni a tutti quelli che si trovano entro un cono lungo 3 m e largo 3 m alla sua estremità (è consentito un tiro salvezza contro Raggio della morte per dimezzare i danni). Un bombardiere gigante può usare questo attacco a spruzzo fino a cinque volte al giorno, ma mai più spesso di una volta ogni tre round. Se affronta avversari provenienti da una sola direzione, un bombardiere gigante potrebbe decidere di voltarsi e usare lo spruzzo invece di mordere.

Come molti scarafaggi, lo scarafaggio bombardiere gigante ha la stessa capacità visiva in tutte le direzioni e non soffre quindi malus alla Classe Armatura se attaccato alle spalle.

Scarafaggio di fuoco gigante

Classe Armatura:	16
Dadi vita:	1+2
Attacchi:	1 morso
Danni:	2d4
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1d8, All'aperto 2d6, Tana 2d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 1
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	25

Questi luminosi insetti notturni sono apprezzati da minatori e avventurieri. Hanno due ghiandole, una sopra ciascun occhio, che producono un bagliore rosso. La luminosità delle ghiandole persiste per 1d6 giorni dopo la rimozione dallo scarafaggio, illuminando un'area grossomodo circolare di 3 m di raggio.

Gli scarafaggi di fuoco giganti sono lunghi circa 60 cm. Sono generalmente timidi, ma combattono se accerchiati. Come molti scarafaggi, hanno la stessa capacità visiva in tutte le direzioni e, quindi, non soffrono malus alla Classe Armatura se attaccati alle spalle.

Scarafaggio tigre gigante

Classe Armatura:	17
Dadi vita:	3+1
Attacchi:	1 morso
Danni:	2d6
Movimento:	18 m (3 m)
N. di mostri:	1d6, All'aperto 2d4, Tana 2d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	9
Tipo di tesoro:	U
PE:	145

Gli scarafaggi tigre giganti sono mostri predatori lunghi circa 1,50 m. Il loro carapace tende a essere marrone scuro con disegni a macchie o a righe di marrone più chiaro, ma ci sono molte variazioni.

Sono corridori veloci, poiché si basano sulla propria velocità per abbattere la preda, e danno la caccia a qualsiasi creatura di dimensioni pari o inferiori all'uomo. Come molti scarafaggi, hanno la stessa capacità visiva in tutte le direzioni e, quindi, non soffrono malus alla Classe Armatura se attaccati alle spalle.

Scheletro

Classe Armatura:	13 (vedi sotto)
Dadi vita:	1
Attacchi:	1 arma
Danni:	1d6 o arma
Movimento:	12 m
N. di mostri:	3d6, All'aperto 3d10
Tiri salvezza:	Guerriero: 1
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	25

Gli scheletri sono **non morti** privi di mente creati da un Mago o da un Chierico malvagio, in genere per fare la guardia a una tomba o a un tesoro o al creatore stesso. Subiscono solo metà dei danni dalle armi da taglio e solo un singolo danno da frecce, quadrelli e pietre di fionda (più eventuali bonus magici). Come tutti i non morti, possono essere **scacciati** da un Chierico e sono immuni agli incantesimi di **sonno**, **affascinare** o **blocco**. Essendo privi di mente, nessuna forma di lettura del pensiero è utile contro di loro. Gli scheletri non falliscono mai i tiri di Morale e quindi combattono fino alla propria distruzione.

**Sciame d'insetti**

Classe Armatura:	Immune alle armi normali, inclusa la maggior parte di quelle magiche
Dadi vita:	Da 2* a 4*
Attacchi:	1 sciame
Danni:	1d3 (doppio contro nessuna armatura)
Movimento:	3 m, Volo 6 m
N. di mostri:	1 sciame, All'aperto 1d3 sciame
Tiri salvezza:	N/D
Morale:	11
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	100 - 280

Uno sciame di insetti non è una creatura singola; invece, è un grosso gruppo di comuni insetti volanti o striscianti che si muove come una singola unità. In genere, uno sciame occupa un volume pari a tre cubi di 3 m per lato, sebbene sia possibile per uno sciame diventare più compatto per muoversi attraverso piccole porte o corridoi stretti. Se lo sciame è composto da insetti striscianti, copre tre quadrati di 3 m per lato e il movimento in volo sopra riportato viene ignorato.

Ogni creatura vivente dentro il volume o l'area dello sciame subisce 1d3 danni ogni round. I danni vengono raddoppiati se il bersaglio non ha armatura (per creature che non indossano armatura, ogni creatura con Classe Armatura inferiore a 15 viene considerata senza armatura).

I danni vengono ridotti a solo 1 danno per round per tre round se il personaggio riesce a uscire dallo sciame. È possibile tenere “a bada” gli insetti agitando un’arma, uno scudo o altri oggetti di dimensioni simili e, anche in questo caso, i danni sono ridotti a 1 danno per round. Se si usa una torcia accesa per questo scopo, lo sciame subisce 1d4 danni per round. Le armi, anche se magiche, non danneggiano uno sciame d’insetti. Un intero sciame può essere addormentato da un incantesimo di **sonno**. Il fumo può essere usato per scacciare uno sciame (se uno sciame si allontana dalle vittime a causa del fumo, i danni che stava infliggendo si fermano istantaneamente).

Infine, una vittima che si tuffa sott’acqua subisce danni da uno sciame solo per un ulteriore round.



Scimmia carnivora

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	4
Attacchi:	2 artigli
Danni:	1d4/1d4
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1d6, All’aperto 2d4, Tana 2d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	240

Queste possenti creature somigliano ai gorilla ma sono molto più aggressive; sebbene siano in realtà onnivore, preferiscono la carne e uccidono e mangiano tutto ciò che riescono a catturare. Un maschio adulto è alto fra 1,65 m e 1,80 m e pesa fra 150 e 200 kg.

Scorpione gigante

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	4*
Attacchi:	2 chele/1 pungiglione
Danni:	1d10/1d10/1d6 + veleno
Movimento:	15 m (3 m)
N. di mostri:	1d6, All’aperto 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	11
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	280

Gli scorpioni giganti sono piuttosto grossi, a volte grossi come muli. Sono predatori aggressivi e in genere attaccano a vista. Se una chela colpisce, lo scorpione gigante ottiene un bonus di +2 col pungiglione (ma due colpi di chela non danno un doppio bonus). Coloro che vengono colpiti dal pungiglione devono tirare contro Veleno o morire. Gli scorpioni giganti si incontrano più di frequente in aree desertiche o in caverne.

Segugio invisibile

Classe Armatura:	19
Dadi vita:	8*
Attacchi:	1
Danni:	4d4
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1 (speciale)
Tiri salvezza:	Guerriero: 8
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	945

I segugi invisibili sono creature native del Piano Elementale dell’Aria. A volte servono maghi e stregoni che li evocano per svolgere compiti specifici.

Un segugio invisibile evocato intraprende qualsiasi compito l’evocatore gli ordini, anche se ciò lo conduce lontano centinaia o migliaia di chilometri. La creatura segue gli ordini finché il compito non è completato e ubbidisce solo all’evocatore. Tuttavia, detesta missioni troppo lunghe o compiti complessi e di conseguenza cerca di travisare gli ordini.

I segugi invisibili hanno forme amorphe. Un incantesimo **individuare l’invisibile** mostra solo il vago contorno di una nuvola. Non si dimentichi di applicare il malus standard di -4 ai tiri per colpire quando un segugio invisibile viene attaccato da creature che non sono in grado di vederlo.

Seppia gigante

Classe Armatura:	17
Dadi vita:	6
Attacchi:	8 tentacoli/1 morso
Danni:	1d4 per tentacolo/1d10
Movimento:	Nuoto 12 m
N. di mostri:	All'aperto 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	500

Queste creature voraci hanno corpi lunghi più di 6 m e attaccano praticamente qualsiasi cosa incontrino. I loro tentacoli sono costellati di barbigli e ventose dai bordi affilati. Per mordere una creatura, la seppia gigante deve prima riuscire a colpirla con almeno due tentacoli.

Se una seppia gigante fallisce un tiro di Morale, spruzza una nuvola di "inchiostro" nero con un diametro di 9 m e poi scappa via a velocità doppia per 3d8 di round.

Serpente marino

Classe Armatura:	17
Dadi vita:	6
Attacchi:	1 morso
Danni:	2d6
Movimento:	Nuoto 15 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 2d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	500

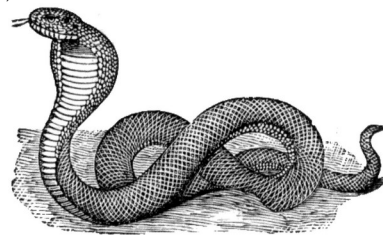
I serpenti marini sono mostri serpentini di mare e sono lunghi da 6 a 12 m. Un serpente marino può arrotolarsi intorno a una nave e stritolarla, infliggendo 2d10 danni.

Serpente, Cobra

Classe Armatura:	13
Dadi vita:	1*
Attacchi:	1 morso o 1 sputo
Danni:	1d4 + veleno o cecità
Movimento:	9 m
N. di mostri:	1d6, All'aperto 1d6, Tana 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 1
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	37

I cobra sono lunghi circa 2 m una volta adulti. Usano il cappuccio espandibile che hanno sul collo per avvisare le altre creature di non infastidirle e in genere evitano di

attaccare, se possibile, in modo da concedere a creature più grandi il tempo di ritirarsi. La mancata ritirata di fronte al cobra risulta quasi sempre in uno sputo di veleno da parte del cobra; il cobra può sputare il veleno fino a 1,50 m di distanza e qualsiasi creatura venga colpita deve fare un tiro salvezza contro Veleno o essere accecato permanentemente (tuttavia un incantesimo **cura cecità** può essere usato per curarlo). Se un cobra non riesce a intimorire un avversario sputando, attacca col morso. In questo caso, le persone morse con successo devono fare un tiro salvezza contro Veleno o morire.

**Serpente, Pitone**

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	5*
Attacchi:	1 morso/1 stritolamento
Danni:	1d4/2d4
Movimento:	9 m
N. di mostri:	1d3, All'aperto 1d3, Tana 1d3
Tiri salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	405

Dopo un morso riuscito, un pitone si arrotola intorno alla vittima (nello stesso round), stritolandola causando 2d4 danni più 2d4 danni aggiuntivi in ogni round seguente. La presa può essere interrotta con un tiro di 1 su 1d6 (aggiungete il bonus di Forza della vittima a questo punteggio, quindi un personaggio con Forza 16 si libera con un tiro di 1-3 su 1d6); rompere la presa richiede un intero round.

Serpente, Serpe di mare

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	3*
Attacchi:	1 morso
Danni:	1 + veleno
Movimento:	3 m, Nuoto 9 m
N. di mostri:	All'aperto 1d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	175

Le serpi di mare sono relativamente piccole; la varietà più grande raramente supera 1,80 m di lunghezza. Hanno teste relativamente piccole e sono assai furtive in acqua. Il

loro morso è così lieve che una creatura morsa ha solo il 50% di probabilità di percepire l'attacco, ma il loro veleno è fortissimo, tanto che qualsiasi creatura morsa deve fare un tiro salvezza contro Veleno con malus -4 o morire.

Fortunatamente, le serpi di mare attaccano raramente; aggrediscono solo se molestate (afferrate, calpestate etc.). Sono molto goffe una volta fuori dall'acqua.

Serpente a sonagli gigante

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	2*
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d8 + veleno
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1d2, All'aperto 1d2, Tana 1d2
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	100

I serpenti a sonagli giganti sono semplicemente versioni più grandi di quelli normali (si veda **vipera** per ulteriori dettagli). In media da adulti sono lunghi fra 4 e 6 m.

Serpente, Vipera

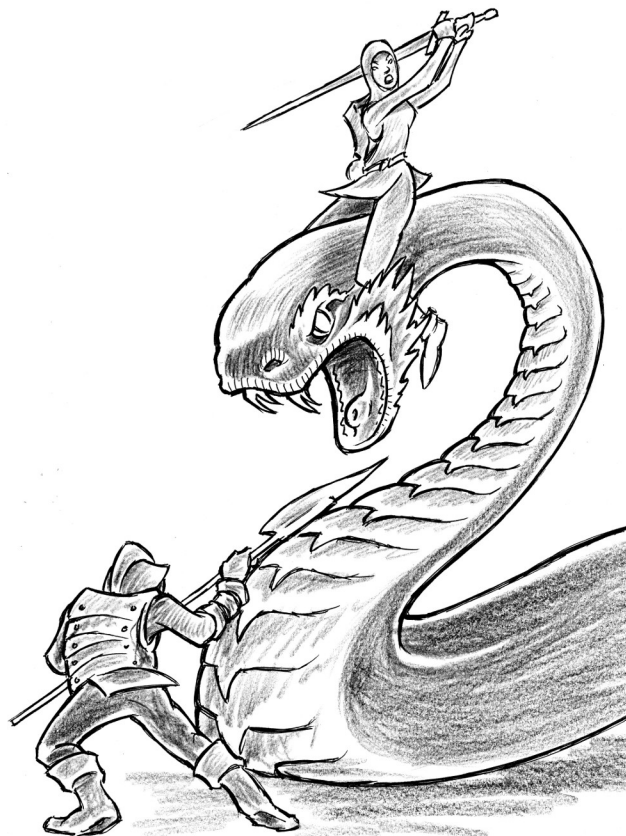
Classe Armatura:	14
Dadi vita:	1*
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d4 + veleno
Movimento:	9 m
N. di mostri:	1d4, All'aperto 1d4, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 1
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	37

Le vipere sono serpenti molto velenosi. Ne esistono molte varietà la cui lunghezza da adulti va dai 60 cm ai 3,60 m; le statistiche riportate sopra sono per un esemplare "medio" che raggiunge circa 2,70 m di lunghezza.

Coloro che sono morsi da una vipera devono tirare contro Veleno o morire.

Sono fornite di "fosse" sensibili al calore posizionate fra gli occhi e le narici. Queste vengono usate per individuare uccelli, mammiferi e lucertole, le prede naturali di questi serpenti. Si noti che, sebbene le lucertole siano animali a sangue freddo, le vipere sono comunque in grado di individuarle, poiché la loro temperatura è spesso leggermente più alta o più bassa dell'ambiente circostante.

I serpenti a sonagli sono una varietà di vipera; in aggiunta ai dettagli dati sopra, un serpente a sonagli ha un sonaglio (da cui il nome) alla fine della coda. Il sonaglio è usato per intimare alle creature più grosse del serpente di allontanarsi.



Sirena

Classe Armatura:	12
Dadi vita:	1*
Attacchi:	1 arma
Danni:	1d6 o arma
Movimento:	Nuoto 12 m
N. di mostri:	All'aperto 1d2 o 3d6 (vedi sotto)
Tiri salvezza:	Guerriero: 1
Morale:	8
Tipo di tesoro:	A
PE:	37

Le sirene hanno la parte superiore del corpo di donna e quella inferiore di delfino. Le sirene spesso tentano di attirare i marinai o altri uomini che si trovano vicino al mare grazie al proprio canto affascinante.

Il canto di una sirena attrae qualsiasi uomo entro 100 m, ma in genere non ha effetto sulle donne. Gli uomini all'interno dell'area di effetto devono fare un tiro salvezza

contro Incantesimi per resistere, altrimenti si dirigono verso la sirena con intenzioni amorose nel modo più diretto possibile. Se due sirene stanno cantando si applichi un malus di -4 al tiro salvezza; più di due sirene non aumentano ulteriormente il malus. Gli uomini colpiti dall'effetto cedono a qualsiasi desiderio della sirena. Quando la sirena si stanca di loro, questi vengono liberati o uccisi, a seconda del temperamento della sirena.

Contrariamente alle credenze popolari, le sirene non sono pesci (neanche per metà) e non respirano sott'acqua. Possono trattenere il respiro per un'ora di attività leggera o fino a due turni (20 minuti) di attività pesante. Tuttavia, rimanere fuori dall'acqua per più di due turni (20 minuti) causa alla sirena 1d4 danni per turno.

Le sirene hanno un udito acuto quanto quello dei delfini e possono produrre suoni che vanno dalle frequenze più basse producibili da una comune donna umana fino alle frequenze più alte prodotte dai delfini. Ciò significa che le



sirene possono imparare a comunicare con delfini e balene; almeno il 35% delle sirene conosce la lingua degli uni o delle altre e il 10% sa comunicare con entrambi.

Tre quarti delle nascite fra le sirene sono femmine. Del quarto che nasce maschio, la maggioranza ha le gambe invece della coda. Costoro vengono o uccisi o lasciati sulla riva del mare per essere adottati dagli umani, in base al temperamento della madre. I tritoni (i maschi nati con la coda) vengono allevati per servire le femmine. Una piccola comunità di sirene (3d6 inclusi i maschi) si svilupperà spesso intorno a un tritone e sua madre che diverrà il capo. Un tale gruppo è chiamato branco.

Un terzo delle sirene è sterile. Le altre sirene possono percepirlo, ma le creature che non sono sirene non percepiscono la differenza. Le sirene sterili in genere rimangono con una sorella fertile (o più raramente con una cara amica) per aiutarla a catturare uomini. Questo spiega il primo numero di mostri riportato; in ogni gruppo di 2, una è sterile.

In genere non si incontra mai una sirena con bambini, poiché si rifugiano nelle zone oceaniche più isolate per evitare l'attenzione degli uomini. Lo stesso fanno i branchi di sirene e infatti ogni branco include 2d4-2 bambini/adolescenti (oltre e in aggiunta al numero di mostri indicato). Gli uomini in genere incontrano le sirene solo in gruppi di 1 o 2 individui.

Le sirene si armano di lance e pugnali. Per nutrirsi cacciano pesci o raccolgono alghe. A volte le sirene hanno più di 1 dado vita e circa il 3% ha qualche abilità da Chierico.

Spettro*

Classe Armatura:	15 †
Dadi vita:	3*
Attacchi:	1 tocco
Danni:	Risucchio di energia (1 livello)
Movimento:	9 m
N. di mostri:	1d6, All'aperto 1d8, Tana 1d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	12
Tipo di tesoro:	B
PE:	175

Uno spettro appare come uno strano e distorto riflesso della forma che aveva in vita, con altezza e peso di un umano. Esso non conserva le abilità che aveva in vita.

Se uno spettro tocca (o viene toccato da) una creatura vivente, la creatura vivente subisce un **risucchio di energia** di un livello (come descritto nella sezione **Incontri**). Non è concesso alcun tiro salvezza. Colpire uno spettro con un'arma non viene considerato come "tocco".

Qualsiasi umanoide ucciso da uno spettro diviene uno spettro a propria volta al tramonto successivo (ma non prima di 12 ore). Gli spettri generati in questa maniera sono sotto il controllo dello spettro che li ha generati e vi rimangono fino alla loro distruzione.

Come tutti i non morti, gli spettri possono essere scacciati dai Chierici e sono immuni a incantesimi di **sonno**, **fascino** e **blocco**. Gli spettri possono essere danneggiati solo da armi magiche o d'argento e subiscono solo metà dei danni dall'olio bollente.

Spiritello

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	1d4 punti ferita
Attacchi:	1 daga o 1 incantesimo
Danni:	1d4 o incantesimo
Movimento:	6 m, Volo 18 m
N. di mostri:	3d6, All'aperto 3d6, Tana 5d8
Tiri salvezza:	Mago 4 (con bonus da elfo)
Morale:	7
Tipo di tesoro:	S
PE:	13

Gli spiritelli sono timide creature fatate dall'aspetto di minuscoli elfi alti 30 cm con ali di libellula. Sono pronti a tutto per combattere il male e la bruttezza e difendere la propria terra natia. Gli spiritelli combattono i propri nemici con abilità magiche e armi in miniatura. Preferiscono tendere imboscate e trucchi del genere allo scontro diretto.

Cinque spiritelli che agiscono insieme possono lanciare **rimuovere maledizione** o l'inverso **infliggere maledizione** una volta al giorno, spesso impiegato come attacco.

Spiritello acquatico

Classe Armatura:	16
Dadi vita:	1*
Attacchi:	1 daga
Danni:	1d4
Movimento:	12 m, Nuoto 12 m
N. di mostri:	All'aperto 2d20, Tana 2d20
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	6
Tipo di tesoro:	B
PE:	37

Gli spiritelli acquatici sono piccole fate acquatiche. Per quanto si sappia, tutti gli spiritelli acquatici sono femmine. La maggior parte degli spiritelli acquatici sono creature esili e graziose, con una pelle verde pallido leggermente squamata e capelli verde scuro. Spesso intrecciano conchiglie e fili di perle nei capelli e indossano veli tessuti

con alghe colorate. Gli spiritelli acquatici preferiscono non abbandonare i propri laghi. Uno spiritello acquatico è alto circa 1,20 m e pesa circa 20 kg.

Dieci o più spiritelli acquatici possono lavorare assieme per lanciare una potente fascinazione (simile ad **affascinare persone**). La fascinazione dura un anno (a meno che non venga annullata). È concesso un tiro salvezza contro Incantesimi per resistere. Ogni spiritello acquatico può lanciare **respirare sott'acqua** una volta al giorno, con la durata di un giorno. Infine, un gruppo di spiritelli acquatici ha spesso un banco di pesci persici giganti che vivono nelle vicinanze e che possono essere chiamati in aiuto (vedi **Pesce persico gigante** per i dettagli).

Gli spiritelli acquatici sono creature fatate e quindi imprevedibili. Tuttavia, sono raramente male intenzionate e attaccano solo quando si sentono minacciate.

Squalo carcarino

Classe Armatura:	13
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 morso
Danni:	2d4
Movimento:	Nuoto 18 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 3d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	75

Lo squalo carcarino ha una corporatura ampia e tarchiata. Un carcarino maschio arriva fino a 2 m di lunghezza e pesa circa 90 kg, mentre una femmina raggiunge i 3,60 m di lunghezza per un peso di 230 kg.

Lo squalo carcarino è in grado di adattarsi all'acqua dolce e spesso risale i fiumi in cerca di prede.

Squalo, Grande bianco

Classe Armatura:	19
Dadi vita:	8
Attacchi:	1 morso
Danni:	2d10
Movimento:	Nuoto 18 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 8
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	875

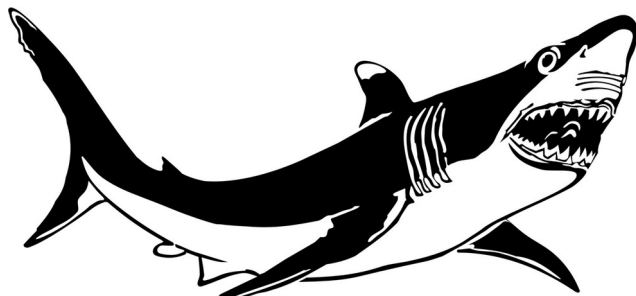
Il grande squalo bianco è lungo in media fra 3,60 m e 4,50 m, sebbene siano stati avvistati esemplari lunghi fino a 9 m. Sono predatori in cima alla catena alimentare. I grandi squali bianchi sono in grado di percepire il campo

elettromagnetico delle altre creature viventi, potendo così individuare la preda anche in caso di luce fioca o scarsa limpidezza dell'acqua, e sono capaci di fiutare l'odore del sangue a grandi distanze.

Squalo mako

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	4
Attacchi:	1 morso
Danni:	2d6
Movimento:	Nuoto 24 m
N. di mostri:	All'aperto 2d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	240

Gli squali mako sono veloci predatori dei mari tropicali e temperati. Sono lunghi in media dai 2,70 m fino ai 4 m e pesano fino a 790 kg. Gli squali mako sono noti per la loro abilità nel saltare fuori dall'acqua; possono saltare fino a 6 m di altezza.



Statue viventi

Le statue viventi sono animate con la magia. Sono veri automi, diversamente dai golem che sono animati da spiriti elementali. Ciò significa che le statue viventi non hanno possibilità di cadere nella "frenesia", ma anche che possono svolgere solo semplici attività programmate. Non possono ricevere ordini in alcun modo. Sono guardie molto efficaci per tombe, sale del tesoro e luoghi simili.

Le statue viventi possono essere plasmate per somigliare a qualsiasi creatura vivente, ma il più delle volte sono create per somigliare a umani o semiumani.

Statua vivente di cristallo

Classe Armatura:	16
Dadi vita:	3
Attacchi:	2 pugni
Danni:	1d6/1d6
Movimento:	9 m
N. di mostri:	1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	145

Le statue viventi di cristallo non hanno alcun potere particolare, a differenza di quelle fatte di ferro o pietra.

Statua vivente di ferro

Classe Armatura:	18
Dadi vita:	4*
Attacchi:	2 pugni
Danni:	1d8/1d8 + speciale
Movimento:	3 m
N. di mostri:	1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	280

Se vengono colpite da un'arma non magica di metallo (anche parzialmente di metallo), l'arma potrebbe rimanere incastrata nel mostro. Se ciò accade, non può essere rimossa finché la statua non viene "uccisa". All'attaccante è concesso un tiro salvezza contro Incantesimi per evitare ciò.

Statua vivente di pietra

Classe Armatura:	16
Dadi vita:	5*
Attacchi:	2 spruzzi di lava
Danni:	2d6/2d6
Movimento:	6 m
N. di mostri:	1d3
Tiri salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	405

Una statua vivente di pietra attacca spruzzando getti di roccia fusa dalle dita. La portata del getto è di 1,50 m.

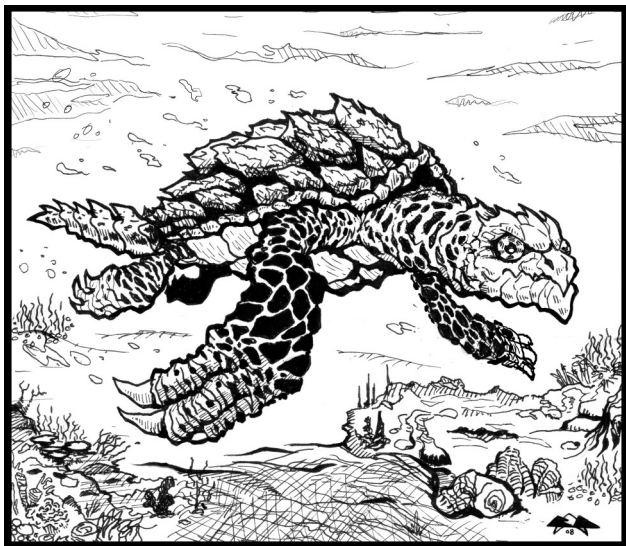
Termite d'acqua gigante

Classe Armatura:	13
Dadi vita:	Da 1 a 4
Attacchi:	1 getto
Danni:	Stordimento
Movimento:	Nuoto 9 m
N. di mostri:	All'aperto 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: da 1 a 4 (pari ai dadi vita)
Morale:	10
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	25 - 240

Le termiti giganti d'acqua sono lunghe fra 30 cm e 1,50 m. Attaccano usando uno spruzzo nocivo con una portata di 1,50 m che stordisce il bersaglio, se colpito, per un intero turno; è consentito un tiro salvezza contro Veleno per evitare lo stordimento. Un personaggio stordito non può muoversi né compiere azioni per il resto del round corrente e tutto il round successivo.

Tuttavia, la principale preoccupazione causata da questi mostri riguarda i danni che possono infliggere a barche e navi. Ciascuna di queste creature può causare 2d4 danni per round allo scafo di una nave (non è necessario alcun tiro per colpire) per un numero massimo di round pari a 1d4 più il totale di dadi vita della creatura; scaduto questo tempo, il mostro è sazio. Le termiti giganti d'acqua mangiano rumorosamente.

Queste creature si possono incontrare in acqua dolce e salata e anche nelle paludi. La varietà d'acqua dolce tende ad essere più piccola, con 1-2 dadi vita, la varietà d'acqua salata ha 3-4 dadi vita e quella incontrata nelle paludi ha 2-3 dadi vita.

**Testuggine dragona**

Classe Armatura:	22
Dadi vita:	30**
Attacchi:	2 artigli/1 morso o soffio
Danni:	2d8/2d8/10d6 o 30d8
Movimento:	3 m (3 m), Nuoto 9 m (5 m)
N. di mostri:	All'aperto 1
Tiri salvezza:	Guerriero: 20 a +5
Morale:	10
Tipo di tesoro:	H
PE:	13,650

Il guscio irregolare verde scuro di una testuggine dragona ha un colore molto simile alle acque profonde che il mostro predilige e i riflessi argentei che ricoprono il guscio ricordano la luce che si riflette sull'acqua. Le zampe, la coda e la testa della tartaruga sono di un verde più chiaro, ricoperto di chiazze dorate. Una testuggine dragona può arrivare a misurare dai 30 ai 60 m dal muso alla coda. A volte vengono scambiate per scogli o anche per piccole isole.

Le testuggini dragone sono combattenti feroci e in genere attaccano qualsiasi creatura che minacci il loro territorio o che sembri un potenziale pasto. Sebbene non siano veri draghi, passano attraverso le stesse categorie di età dei draghi veri; tuttavia, ogni categoria di età cambia il numero di dadi vita di una testuggine dragona di 5.

A causa della loro enorme mole, le testuggini dragone sono praticamente immuni a tutti i veleni.

Testuggine dragona, Tabella delle età

Categoria d'età	1	2	3	4	5	6	7
Dadi vita	15	20	25	30	35	40	45
Bonus d'attacco	+11	+13	+14	+15	+16	+16	+16
Soffio	Vapore (Nuvola)						
Lunghezza	-	15 m	23 m	30 m	38 m	45 m	53 m
Larghezza	-	8 m	15 m	23 m	30 m	38 m	45 m
Parlante	0%	15%	20%	30%	45%	55%	65%
Incantesimi per livello							
Livello 1	-	-	1	2	2	3	3
Livello 2	-	-	-	1	2	2	3
Artiglio	1d6	2d4	2d6	2d8	2d10	2d12	3d10
Morso	4d6	6d6	8d6	10d6	12d6	14d6	16d6

Tigre

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	6
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d6/1d6/2d6
Movimento:	15 m
N. di mostri:	All'aperto 1d3, Tana 1d3
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	9
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	500

Questi grossi felini sono alti quasi 1 m al garrese e sono lunghi quasi 3 m. Pesano fra 180 e 270 kg.

Tigre dai denti a sciabola

Classe Armatura:	14
Dadi vita:	8
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d6/1d6/2d8
Movimento:	15 m
N. di mostri:	All'aperto 1d4, Tana 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 8
Morale:	10
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	875

La tigre dai denti a sciabola, o *smilodonte*, è un grosso felino preistorico dai canini molto grossi. Si comportano molto similmente ai leoni di montagna o ai giaguari.

Titanotero

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	12 (+10)
Attacchi:	1 testata o 1 calpestamento
Danni:	2d6 or 3d8
Movimento:	12 m (3 m)
N. di mostri:	All'aperto 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 8
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	1,875

Un titanotero è un grosso animale preistorico che ricorda i rinoceronti; gli adulti sono alti in media 3 m e lunghi 4 m. Hanno un grosso corno biforcuto invece del singolo corno appuntito. Come i rinoceronti, sono animali da gregge e i maschi difendono il gruppo con ferocia; le femmine entrano in combattimento solo se i maschi vengono abbattuti o se gli aggressori sono molto numerosi. Se si

incontra un singolo titanotero, è un maschio senza gregge; sono animali di cattivo carattere inclini ad aggredire creature più piccole che entrano nel loro territorio.

Toporagno gigante

Classe Armatura:	16
Dadi vita:	1*
Attacchi:	2 morsi
Danni:	1d6/1d6
Movimento:	18 m
N. di mostri:	1d4, All'aperto 1d8, Tana 1d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	10
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	37

I toporagni giganti somigliano a ratti giganti, ma sono più grossi, raggiungendo una lunghezza di 1,80 m, e più scuri. Hanno un metabolismo assai rapido e devono mangiare quasi costantemente. I toporagni giganti sono onnivori e difendono aggressivamente il proprio nido e il territorio nelle immediate vicinanze.

I toporagni giganti si muovono così rapidamente da essere in grado di mordere due volte per round e in questo modo possono attaccare due avversari differenti.

Alcune specie di toporagni giganti (in genere non più del 5% di quelli che si possono incontrare) sono velenose. Il morso di questo toporagno uccide la vittima a meno che questa non effettui con successo un tiro salvezza contro Veleno. Una vittima morsa due volte nello stesso round deve eseguire un solo tiro salvezza per quel round, ma deve, ovviamente, ripetere il tiro salvezza se morsa di nuovo nei round seguenti. I toporagni giganti velenosi vengono considerati con 1* dadi vita.

Treant

Classe Armatura:	19
Dadi vita:	8*
Attacchi:	2 pugni
Danni:	2d6/2d6
Movimento:	6 m
N. di mostri:	All'aperto 1d8, Tana 1d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 8
Morale:	9
Tipo di tesoro:	C
PE:	945

Un treant è un grosso uomoalbero vagamente umanoide. I treant hanno foglie di un verde intenso in primavera ed estate. In autunno e inverno le foglie cambiano colore in giallo, arancione o rosso, ma raramente cadono. Le gambe di un treant aderiscono strettamente quando vengono chiuse in modo da sembrare il tronco di un

albero ed un treant immobile è quasi indistinguibile da un albero. Un treant è alto circa 9 m, con un “tronco” di 60 cm di diametro. Pesa circa 2,000 kg.

I treant parlano la propria lingua, più il comune e l'elfico. Molti sanno parlare anche qualche parola di quasi ogni lingua umanoide, almeno abbastanza da dire “Allontanati dai miei alberi!” I treant preferiscono osservare attentamente i potenziali nemici prima di attaccare. Spesso caricano all'improvviso sbucando fuori da un nascondiglio per travolgere chi vuole danneggiare la foresta. Se messi alle strette, animano gli alberi circostanti come rinforzi.

Un treant può animare alberi entro 55 m a volontà, controllando fino a due alberi per volta. Ci vuole un round perché un albero normale si liberi dalle radici. In seguito, si muove ad una velocità di 3 m e combatte come un treant sotto ogni aspetto. Questi alberi perdono la capacità di muoversi se il treant che li ha animati viene incapacitato o si muove fuori portata.



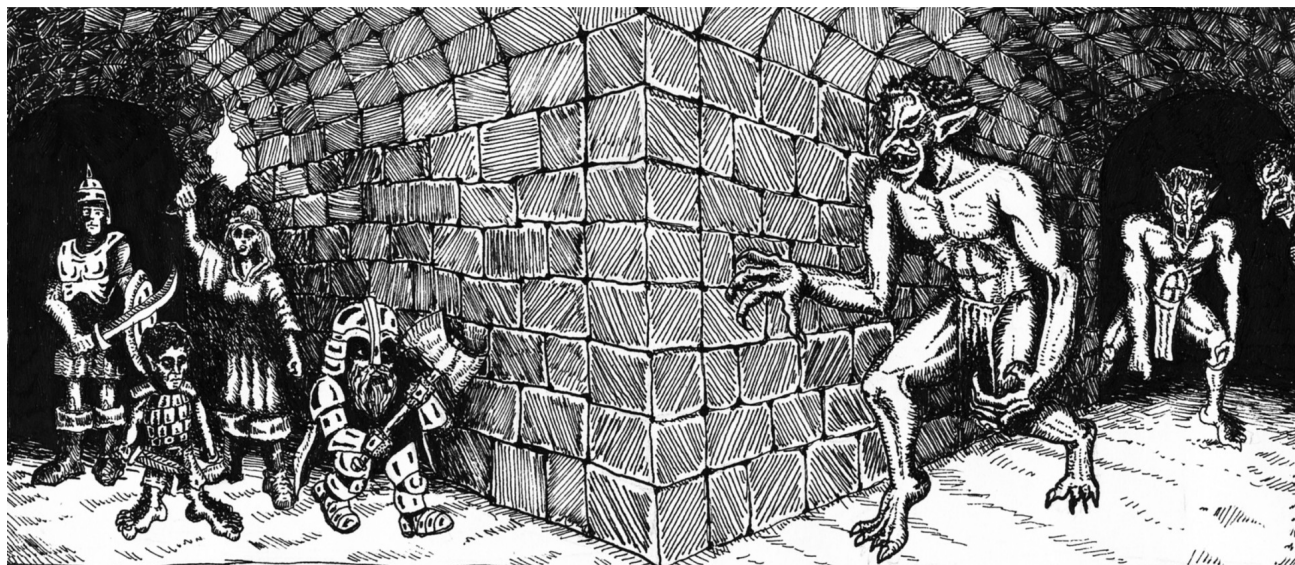
Troglodita

Classe Armatura:	15
Dadi vita:	2
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d4/1d4/1d4
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1d8, Tana 5d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	9
Tipo di tesoro:	A
PE:	75

I trogloditi sono creature umanoidi molto intelligenti simili a lucertole. Hanno grandi occhi rossi e “creste” con punte lungo le gambe, la testa e le braccia. I trogloditi sono in genere alti fra 1,50 m e 1,80 m. Possono cambiare colore a piacimento e il 50% delle volte un gruppo riesce a mimetizzarsi con l'ambiente circostante così bene da sorprendere con un tiro di 1-5 su 1d6. Inoltre, ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire durante un round di sorpresa grazie alla loro eccezionale abilità nel tendere imboscate.

I trogloditi secernono un olio puzzolente che mantiene elastica la loro pelle scagliosa. Tutti i mammiferi (incluse ovviamente tutte le razze standard di personaggi) trovano l'odore ripugnante e quelli entro 3 m dal troglodita devono





fare un tiro salvezza contro Veleno. Chi fallisce il tiro salvezza soffre un malus di -2 ai tiri per colpire mentre rimane nel raggio del troglodita. Uscire da questo raggio toglie il malus, ma una nuova esposizione lo rinnova. Il risultato del tiro salvezza originale dura per 24 ore, dopo le quali un nuovo tiro salvezza deve essere tirato.

I trogloditi sono molto ostili e attaccano a vista i gruppi di forza pari o inferiore non composti da trogloditi. Preferiscono attaccare di sorpresa, sfruttando la propria capacità camaleontica.

Un troglodita su otto è un soldato con 4 dadi vita (240 PE) e un bonus di +1 ai tiri di danno dovuto alla Forza. I trogloditi ottengono un bonus di +1 al Morale se vengono guidati da un soldato. In tane con 24 o più membri, vi è un capo troglodita con 6 dadi vita (500 PE), Classe Armatura 17 e un bonus ai danni di +2 dovuto alla Forza. Nella tana, i trogloditi non falliscono mai tiri di Morale finché il capo è vivo.

Troll

Classe Armatura:	16
Dadi vita:	6*
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d6/1d6/1d10
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1d8, All'aperto 1d8, Tana 1d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	10 (8)
Tipo di tesoro:	D
PE:	555

Tipicamente un troll è alto quasi 3 m e pesa 230 kg. La pelle di un troll ha un aspetto gommoso e un colore verde muschio, verde e grigio maculato o grigio putrido. I capelli

sono generalmente nero-verdastri o grigio ferro. Se esaminati, i troll appaiono asessuati e il loro sistema riproduttivo è un mistero. I troll camminano eretti, ma ingobbiti con le spalle incurvate. Il loro passo è maldestro e, quando corrono, le braccia ondeggiavano strisciando sul suolo. Nonostante l'apparente goffaggine, i troll sono molto agili.

I troll hanno il potere della rigenerazione; essi recuperano 1 punto ferita per round dopo esser stati feriti. Un troll ridotto a 0 punti ferita non muore, ma viene solo messo fuori combattimento per 2d6 round, dopo di che torna a 1 punto ferita. Si noti che il troll potrebbe fingersi morto fino a quando non si sia rigenerato anche oltre. Danni inflitti con fuoco e acido non possono essere rigenerati e devono guarire alla velocità normale; un troll può essere ucciso solo da questo tipo di danno. Il punteggio di Morale più basso (fra parentesi) viene usato quando un troll affronta avversari armati di fuoco o acido. Se un troll perde un arto o un'altra parte del corpo, la parte persa ricresce in un turno; oppure la creatura può riattaccarsi all'istante l'arto mozzato premendolo sul moncherino.

I troll sono creature spregevoli che gioiscono dello spargimento di sangue e del combattimento. Sebbene i troll possano usare facilmente molte armi, preferiscono di gran lunga la sensazione della carne che viene dilaniata dai propri artigli e dalle proprie zanne.

Uccello stigeo

Classe Armatura:	13
Dadi vita:	1*
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d4 + 1d4/round risucchio di sangue
Movimento:	3 m, Volo 18 m
N. di mostri:	1d10, All'aperto 3d12, Tana 3d12
Tiri salvezza:	Guerriero: 1
Morale:	9
Tipo di tesoro:	D
PE:	37

La colorazione di un uccello stigeo varia dal rosso ruggine al rosso marrone, con un ventre giallo sporco. La proboscide è rosa sulla punta sfumando verso il grigio alla base. Il corpo di un uccello stigeo è lungo circa 30 cm, con un'apertura alare di 60 cm. Pesa circa 0,5 kg.

Se un uccello stigeo colpisce una creatura, si attacca e succhia sangue infliggendo 1d4 danni per round (nel proprio round di Iniziativa). La creatura può essere rimossa solo uccidendola; qualsiasi attacco contro la creatura riceve un bonus di +2 al tiro per colpire, ma qualsiasi attacco manchi il bersaglio colpisce la creatura alla quale l'uccello stigeo è attaccato.


Unicorno (e Alicorno)

	Unicorno	Alicorno
Classe Armatura:	19	19
Dadi vita:	4*	4*
Attacchi:	2 zoccoli/1 corno (bonus di +3 ai tiri per colpire)	2 zoccoli/1 corno
Danni:	1d8/1d8/1d6+3	2d4/2d4/2d6
Movimento:	24 m	21 m
N. di mostri:	All'aperto 1d6	All'aperto 1d8
Tiri salvezza:	Guerriero: 8	Guerriero: 6
Morale:	7	9
Tipo di tesoro:	Nessuno	Nessuno
PE:	280	280



Gli unicorni sono creature simili a cavalli con un unico corno spiraliforme al centro della fronte. Tipicamente un unicorno adulto è lungo 2,40 m, alto 1,50 m al garrese e pesa 550 kg. Le femmine sono leggermente più piccole e leggere dei maschi. Un unicorno ha occhi profondi di colore blu mare, viola, marrone o oro intenso. I maschi hanno una barbetta bianca.

Gli unicorni di solito attaccano solo per difendere sé stessi o la propria foresta. Possono caricare impalando i nemici con il proprio corno come se fosse una lancia o colpire con gli zoccoli. Il corno è un'arma magica +3, tuttavia il suo potere svanisce se rimosso dall'unicorno.

Tre volte al giorno un unicorno può lanciare l'incantesimo **cura ferite leggere** col solo tocco del suo corno. Una volta al giorno l'unicorno può teletrasportarsi di 110 m (come con l'incantesimo **porta dimensionale**) e può farlo anche a pieno carico (inclusi eventuali cavalieri). Un unicorno è a carico leggero fino a 140 kg, a carico pesante fino a 250 kg.

Un alicorno somiglia in tutto a un unicorno, tranne per gli occhi che sono sempre gialli, arancioni o rossi e (se si è abbastanza vicini da notarlo) ha canini pronunciati e affilati. Gli alicorni sono tanto malvagi quanto gli unicorni sono buoni e usano il corno e gli zoccoli affilati come armi. Attaccano qualsiasi creatura più debole per il solo piacere di uccidere, ma cercano di evitare gruppi numerosi e forti.

Gli alicorni non possono curare né trasportarsi per magia come fanno gli unicorni. Tuttavia, gli alicorni possono diventare invisibili a piacimento, esattamente come se indossassero un **anello di invisibilità**.

Uomo delle caverne

Classe Armatura:	12
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 arma
Danni:	1d8 o arma + 1
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1d10, All'aperto 10d4, Tana 10d4
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	7
Tipo di tesoro:	C
PE:	75

Gli uomini delle caverne sono una specie strettamente imparentata con gli umani; sono più bassi e più tozzi e molto più muscolosi. Non vivono veramente tutti nelle caverne. Se siano realmente meno intelligenti degli umani "normali" è oggetto di dibattito, ma è vero che non sono portati nell'uso del linguaggio come altri umani, semiumani ed umanoidi.

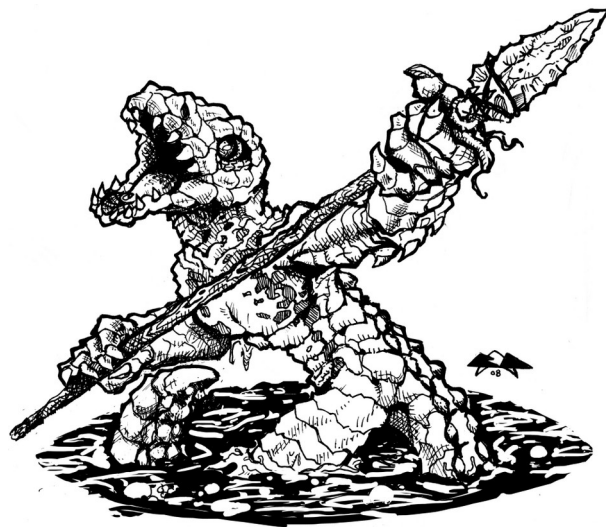
**Uomo lucertola**

Classe Armatura:	15 (12)
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 arma
Danni:	1d6+1 o arma +1
Movimento:	6 m, Senza armatura 9 m, nuoto 12 m (non in armatura)
N. di mostri:	2d4, All'aperto 2d4, Tana 6d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	11
Tipo di tesoro:	D
PE:	75

Un uomo lucertola è di solito alto fra 1,80 m e 2 m con scaglie verdi, grigie o marroni. La coda, lunga fra 90 cm e 1,20 m, è usata per mantenere l'equilibrio. Un maschio adulto pesa fra 90 e 110 kg. Per la propria grande Forza, ricevono sempre un bonus di +1 al danno con le armi da corpo a corpo. Vestono armature di cuoio e portano scudi in battaglia.

Gli uomini lucertola sono ottimi nuotatori e possono trattenere il respiro per lunghi periodi di tempo (fino ad un intero turno). Non possono nuotare mentre indossano l'armatura; tuttavia, si nascondono spesso sott'acqua anche se corazzati, rimanendo in piedi sul fondale con solo il naso e gli occhi visibili in superficie (come un coccodrillo). Quando possono mettere in atto questa manovra, gli uomini lucertola sorprendono con un tiro di 1-4 su 1d6.

Gli uomini lucertola sono per lo più indifferenti alle altre razze, essendo principalmente interessati alla propria sopravvivenza. Se provocati, però, sono guerrieri temibili che impiegano tattiche semplici ma efficaci.



Urgoblin

Classe Armatura:	14 (11)
Dadi vita:	2*
Attacchi:	1 arma
Danni:	1d8 o arma
Movimento:	9 m, Senza armatura 12 m
N. di mostri:	Speciale
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	9
Tipo di tesoro:	Q, R, S ciascuno; speciale nella tana
PE:	100

Queste creature sembrano normali **hobgoblin**, ma sono in realtà una sottospecie mutante. Gli urgoblin sono in grado di rigenerarsi come i **troll** (con le stesse limitazioni). Tutti gli urgoblin sono maschi; se un urgoblin si accoppia con una femmina hobgoblin, ogni piccolo nasce maschio, ma solo uno su quattro ha il dono del padre. Come gli hobgoblin, gli urgoblin vestono pellame rinforzato e portano scudi di legno in battaglia, mischiandosi perfettamente.

Alcune tribù hobgoblin considerano gli urgoblin delle abominazioni e li uccidono non appena identificati. Altre tribù li usano come guardia del corpo per il loro capo e conferiscono loro grandi onori. Si parla persino di tribù costituite unicamente da urgoblin che rapiscono femmine di hobgoblin per l'accoppiamento; si dice che taglino la gola a tutti i neonati nati dalle compagne per assicurarsi che sopravvivano solo quelli col potere di rigenerazione.

Vampiro*

Classe Armatura:	Da 18 a 20 ‡
Dadi vita:	Da 7** a 9** (+8)
Attacchi:	1 arma o speciale
Danni:	1d8 o arma o speciale
Movimento:	12 m, Volo 18 m
N. di mostri:	1d6, All'aperto 1d6, Tana 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: da 7 a 9 (pari ai dadi vita)
Morale:	11
Tipo di tesoro:	F
PE:	800 - 1,225

Il vampiro conserva l'aspetto che aveva in vita, sebbene con tratti somatici spesso affilati e bestiali e sguardo vorace da lupo. Spesso il vampiro si dà a raffinatezze e decadenza e potrebbe assumere usi e costumi tipici dell'aristocrazia. Nonostante l'aspetto umano, il vampiro si può individuare facilmente, poiché non proietta ombra né appare riflesso negli specchi. Parla qualsiasi lingua conoscesse in vita.

Un vampiro può affascinare chiunque ne incontri lo sguardo; è possibile resistere effettuando un tiro salvezza contro Incantesimi, ma con un malus di -2 per la potenza del fascino. Questo fascino è talmente potente che la vittima non oppone resistenza ai morsi del vampiro.



Il morso infligge 1d3 danni e per ogni round successivo la vittima perde un livello. Il vampiro si rigenera di 1d6 punti ferita (se necessario) per ogni livello risucchiato. Se la vittima muore per il risucchio di energia, risorge come vampiro al tramonto successivo (ma non prima di 12 ore). I vampiri creati in questo modo sono sotto il controllo permanente del vampiro che li ha creati.

Quando attacca col proprio morso, il vampiro subisce un malus di -5 alla Classe Armatura a causa della posizione vulnerabile che assume. Per questa ragione, il morso viene raramente usato in combattimento. I vampiri hanno una grande Forza e ottengono un bonus di +3 ai danni quando impiegano armi da corpo a corpo (o a mani nude) in combattimento invece che provare a mordere.

I vampiri sono immuni alle armi non magiche e, come tutti i non morti, sono immuni agli incantesimi di **sonno**, **fascino** e **blocco**. Se viene ridotto a 0 punti ferita, un vampiro non viene distrutto, come invece potrebbe sembrare. Il vampiro inizia a rigenerarsi 1d8 ore più tardi, recuperando 1 punto ferita per turno e recuperando la piena efficienza appena il primo punto ferita viene recuperato.

I vampiri hanno il dominio sulle creature inferiori della notte e una volta al giorno possono invocare 10d10 ratti, 5d4 ratti giganti, 10d10 pipistrelli, 3d6 pipistrelli giganti o un branco di 3d6 lupi (ammesso che ve ne siano nelle vicinanze). Queste creature arrivano entro 2d6 round e servono il vampiro per massimo un'ora.

Il vampiro può assumere la forma di **pipistrello gigante** o di **lupo nero** a volontà, impiegando un round per completare la trasformazione. Il movimento di volo dato è per la forma di pipistrello gigante. In forma animale, il vampiro può usare i normali attacchi di quella forma, ma non può usare i suoi altri poteri; le creature invocate rimangono invece sotto il suo controllo, così come le creature affascinate.

Nonostante tutti i poteri, i vampiri hanno molte debolezze:

Respingere un vampiro: i vampiri non tollerano il forte odore dell'aglio e non entrano in aree con esso recintate. Similmente, i vampiri si ritraggono da specchi o simboli sacri presentati con vigore. Tali oggetti non danneggiano il vampiro – lo tengono solo a distanza. Un vampiro che si ritrae deve tenersi ad almeno 1,50 m di distanza da una creatura che presenti un simbolo sacro o uno specchio e non può toccare o attaccare in corpo a corpo la creatura che tiene l'oggetto per il resto dell'incontro.

I vampiri sono inoltre incapaci di attraversare l'acqua corrente, anche se possono essere trasportati su di essa mentre riposano nella loro bara o a bordo di una nave. Sono assolutamente incapaci di entrare in una casa o in un edificio se non invitati all'interno da qualcuno che abbia l'autorità per farlo. Possono comunque accedere a luoghi pubblici, essendo per definizione aperti a tutti.

Uccidere un vampiro: ridurre un vampiro a 0 o meno punti ferita lo neutralizza, ma non sempre lo uccide, come descritto sopra. Tuttavia, alcuni attacchi possono uccidere i vampiri. Esporre qualsiasi vampiro alla luce diretta del sole lo disorienta: può agire per un solo round e viene distrutto completamente nel round seguente a meno che non riesca a scappare. Allo stesso modo, immergere un vampiro nell'acqua corrente lo priva di un terzo dei suoi punti ferita ogni round fino a distruggerlo alla fine del terzo round di immersione. Trapassare il suo cuore con un paletto di legno lo uccide all'istante. Tuttavia, il mostro torna in vita se il paletto viene rimosso, a meno che il suo corpo non venga distrutto dall'acqua o dalla luce solare, come descritto prima, o bruciato del tutto in una pira funebre.

Verme iena

Classe Armatura:	13
Dadi vita:	3*
Attacchi:	6 tentacoli
Danni:	paralisi
Movimento:	12 m
N. di mostri:	1d3, Tana 1d3
Tiri salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	9
Tipo di tesoro:	B
PE:	175

I vermi iena somigliano a delle specie di vermi giganteschi, lunghi in media da 1,80 a 2,50 m. La loro testa è bianco o grigio smorto, ma i loro corpi variano da rosa o viola livido a verde scuro. I loro tentacoli si diramano dalla base del "collo". Alcuni saggi credono che siano la forma larvale di qualche altro mostro, ma ciò non è mai stato provato.

Un verme iena può attaccare fino a tre avversari adiacenti. Chi viene colpito deve salvare contro Paralisi o rimanere paralizzato per 2d4 turni. Indipendentemente dal numero di tentacoli del verme che colpiscono un avversario nello stesso round, è necessario un solo tiro salvezza per round.

Se tutti gli avversari del verme iena sono paralizzati, inizia a nutrirsi di loro, infliggendo 1 danno ogni 1d8 round finché la vittima non muore; se le altre vittime paralizzate sono vive, vi è il 50% di probabilità che il verme passi immediatamente a una di queste. Altrimenti, continua a mangiare il corpo della vittima uccisa per altri 1d4 turni.



Verme scarlatto

Classe Armatura:	16
Dadi vita:	Da 11* (+9) a 20* (+13)
Attacchi:	1 morso/1 pungiglione
Danni:	2d8/1d8+veleno
Movimento:	6 m (5 m)
N. di mostri:	1d2, All'aperto 1d4
Tiri salvezza:	Guerriero: da 6 a 10 (½ dei dadi vita)
Morale:	10
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	1,670 – 5,450

I vermi scarlatti sono giganteschi mostri sotterranei; si incontrano raramente in superficie. Il corpo di un verme scarlatto adulto ha un diametro fra 1,50 m e 2,50 m, è lungo da 18 a 30 m e pesa circa 18 tonnellate.

La creatura ha un pungiglione velenoso nella coda; chi ne viene ferito deve effettuare un tiro salvezza contro Veleno o morire. Si noti che la velocità di movimento di un verme scarlatto è inferiore alla sua lunghezza, perciò, se il mostro attacca uscendo da un tunnel, potrebbe non poter usare il pungiglione per parecchi round.

Ogni volta che un verme scarlatto morde un nemico delle dimensioni di un uomo o minori con un tiro naturale di 19 o 20, lo ingoiata, infliggendo 3d6 danni ogni round seguente mentre lo digerisce. Un personaggio che viene ingoiato può attaccare efficacemente solo con piccole armi da punta o da taglio quali pugnali o spade corte.

Viverna

Classe Armatura:	18
Dadi vita:	7*
Attacchi:	1 morso/1 pungiglione o 2 artigli/1 pungiglione
Danni:	2d8/1d6 + veleno o 1d10/1d10/1d6 + veleno
Movimento:	9 m (3 m), Volo 24 m (5 m)
N. di mostri:	All'aperto 1d6, Tana 1d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 7
Morale:	9
Tipo di tesoro:	E
PE:	735

Un lontano cugino dei veri draghi, la viverna è una grossa lucertola volante con un pungiglione velenoso nella coda. Il suo corpo è lungo 4,50 m, di colore dal marrone scuro al grigio; metà della sua lunghezza è costituita dalla coda. La sua apertura alare è di circa 6 m. Una viverna pesa circa 450 kg. Ha un corpo più simile a quello di un pipistrello che a quello di una lucertola, avendo infatti due zampe e due ali; questa è una differenza coi veri draghi che hanno quattro zampe e due ali.

Le viverne hanno un'intelligenza animale, ma sono abili predatrici con buone capacità di caccia. Quando attaccano emettono un sibilo rumoroso o a volte un ringhio gutturale simile a quello di un alligatore.

Le viverne aggrediscono praticamente ogni cosa non sia evidentemente più forte di loro. Una viverna si tuffa dall'alto, artigliando la preda e pungendola a morte. Qualsiasi creatura vivente venga punta da una viverna deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o morire. Una viverna può colpire con gli artigli solo quando è in volo o quando sta atterrando.

Se una viverna colpisce con entrambi gli artigli, può provare a sollevare e portare via la propria vittima se questa pesa meno di 140 kg e può farlo per massimo 6 round. Mentre è in volo con una vittima, la viverna non può attaccarla ulteriormente, ma ovviamente se la vittima dovesse rendersi fastidiosa (per esempio attaccando la viverna), potrebbe esser lasciata cadere.

Zombi

Classe Armatura:	12 (vedi sotto)
Dadi vita:	2
Attacchi:	1
Danni:	1d8 o arma
Movimento:	6 m
N. di mostri:	2d4, All'aperto 4d6
Tiri salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	75

Gli zombi sono i cadaveri **non morti** di creature umanoidi. Sono terribilmente lenti, ma si muovono silenziosamente, sono molto forti e devono letteralmente essere fatti a pezzi per essere “uccisi”. Subiscono solo la metà dei danni dalle armi contundenti e solo un danno (più eventuali bonus magici) da frecce, dardi o colpi di fionda. Uno zombie non ha mai Iniziativa e agisce sempre per ultimo in ogni round. Come tutti i non morti, possono essere scacciati dai Chierici e sono immuni a incantesimi di **sonno**, **fascino** e **blocco**. Essendo privi di mente, nessuna forma di lettura del pensiero è efficace contro di loro. Gli zombi non falliscono mai i tiri di Morale e combattono sempre fino alla propria distruzione.



PARTE 7: TESORO

“La tua idea era buona, Darion”, disse Morningstar dopo che avemmo aperto a metà il coperchio del sarcofago. “Sei solo stato un po’ frettoloso”.

“Infatti”, dissi, sentendomi sciocco. Guardai nel sarcofago; all’interno, distesa sui resti mummificati, vidi una spada impugnata dalle due mani ossute con la punta rivolta verso i piedi del cadavere. La lama dorata era immacolata; l’enorme rubino incastonato nell’elsa splendeva alla luce delle torce.

Non m’azzardai a toccarla, sebbene ne fossi molto tentato. “Barthal,” dissi, “secondo te è sicuro toccarla?” Il mezzuomo s’arrampicò sull’orlo della piattaforma e si appoggiò sul sarcofago, scrutando al suo interno.

“Non vedo trappole”, osservò, dopo un attento studio. “Credi che il morto lì risorga, se tocchi la sua spada?”

“Potrebbe”, rispose Apoqulis, “ma ne dubito. Probabilmente gli scheletri erano gli unici guardiani di questa tomba”.

Sembrava che lo sguardo di tutti fosse puntato su di me. Allungai una mano, riluttante, afferrando la lama della spada col mio guanto di maglia in modo da evitare di toccare il cadavere. Il capitano morto da tempo non voleva separarsi dalla propria arma, ma, dopo che l’ebbi girata e tirata un po’, la lasciai andare.

Scuotendo via brandelli di carne secca dall’impugnatura, impugnai correttamente la spada e la tenni alta davanti a me. Stretta nella mia mano, mi sembrò una buona spada... Mi chiedevo quale magia potesse contenere...

La voce di Barthal mi riscosse dalla mia contemplazione. “Guarda qui!”, disse, ed io guardai giù. Aveva aperto un pannello segreto nella piattaforma... e appena vi posai lo sguardo, ne fuoriuscirono monete d’oro e d’argento. Barthal gridò gioiosamente: “Tombola!”

Distribuzione del tesoro

Alcuni avventurieri decidono di partire all’avventura per combattere il male; altri cercano la gloria o il potere... altri invece vanno in cerca di tesori, oro, gioielli e oggetti magici. Di seguito vi sono le informazioni necessarie all’Arbitro di Gioco per soddisfare i giocatori più bramosi.

Generazione casuale dei tesori

Le tabelle sottostanti descrivono i vari tipi di tesoro assegnati ai mostri, così come i tesori incustoditi appropriati ai vari livelli dei sotterranei. Per generare un tesoro casuale, si trovi il tipo di tesoro indicato e si legga la riga; dove è indicata una probabilità percentuale, si tirino i dadi percentili per verificare se quel tipo di tesoro viene trovato. Se così è, si tirino i dadi indicati per determinarne la quantità.

Le tabelle per la generazione casuale di gemme, gioielli (e di oggetti d’arte ingioiellati) e oggetti magici sono riportate dopo le tabelle dei tesori principali.

Tesori prestabiliti

L’Arbitro di Gioco non è mai obbligato a tirare per i tesori; invece, i tesori possono essere prestabiliti o i tesori casuali cambiati, come desiderato o necessario per gli scopi dell’avventura. I tesori speciali sono sempre prestabiliti; ad esempio, un oggetto magico speciale necessario per completare un’avventura.

Modificare le ricompense in tesori

Vi sono molti casi nei quali la generazione casuale dei tesori non è il metodo migliore da impiegare. Per esempio, un tesoro più grande della media assegnato a una tana di mostri più piccola della media potrebbe dover essere ridotto. È compito dell’Arbitro di Gioco decidere quanti tesori consentire nella campagna. Troppo oro (o altri tesori che possono essere convertiti in oro) potrebbe rendere le cose troppo facili per i personaggi giocanti. Similmente, anche troppi oggetti magici potrebbero rendere le cose troppo facili.

Se siete Arbitri di Gioco novizi, ricordate che potete sempre dare più tesori, ma può essere difficile togliere tesori al gruppo senza far arrabbiare i giocatori... specialmente se usate metodi drastici. Partite in piccolo e crescete man mano che acquistate esperienza.

Tipo di tesoro

Tesori nelle tane

Tipo	100 rame	100 argento	100 elettro	100 oro	100 platino	Gemme e gioielli	Oggetti magici
A	50% 5d6	60% 5d6	40% 5d4	70% 10d6	50% 1d10	50% 6d6 50% 6d6	30% 3 qualsiasi
B	75% 5d10	50% 5d6	50% 5d4	50% 3d6	assente	25% 1d6 25% 1d6	10% 1 arma o armatura
C	60% 6d6	60% 5d4	30% 2d6	assente	assente	25% 1d4 25% 1d4	15% 1d2 qualsiasi
D	30% 4d6	45% 6d6	assente	90% 5d8	assente	30% 1d8 30% 1d8	20% 1d2 qualsiasi + 1 pozione
E	30% 2d8	60% 6d10	50% 3d8	50% 4d10	assente	10% 1d10 10% 1d10	30% 1d4 qualsiasi + 1 pergamena
F	assente	40% 3d8	50% 4d8	85% 6d10	70% 2d8	20% 2d12 10% 1d12	35% 1d4 qualsiasi tranne armi + 1 pozione + 1 pergamena
G	assente	assente	assente	90% 4d6x10	75% 5d8	25% 3d6 25% 1d10	50% 1d4 qualsiasi + 1 pergamena
H	75% 8d10	75% 6d10x10	75% 3d10x10	75% 5d8x10	75% 9d8	50% 1d100 50% 10d4	20% 1d4 qualsiasi + 1 pozione + 1 pergamena
I	assente	assente	assente	assente	80% 3d10	50% 2d6 50% 2d6	15% 1 qualsiasi
J	45% 3d8	45% 1d8	assente	assente	assente	assente assente	assente
K	assente	90% 2d10	35% 1d8	assente	assente	assente assente	assente
L	assente	assente	assente	assente	assente	50% 1d4 assente	assente
M	assente	assente	assente	90% 4d10	90% 2d8x10	55% 5d4 45% 2d6	assente
N	assente	assente	assente	assente	assente	assente assente	40% 2d4 pozioni
O	assente	assente	assente	assente	assente	assente assente	50% 1d4 pergamene

Tesori individuali

Tipo	Monete di rame	Monete di argento	Monete di elettro	Monete di oro	Monete di platino	Gemme e gioielli	Oggetti magici
P	3d8	assente	assente	assente	assente	assente assente	assente
Q	assente	3d6	assente	assente	assente	assente assente	assente
R	assente	assente	2d6	assente	assente	assente assente	assente
S	assente	assente	assente	2d4	assente	assente assente	assente
T	assente	assente	assente	assente	1d6	assente assente	assente
U	50% 1d20	50% 1d20	assente	25% 1d20	assente	5% 1d4 5% 1d4	2% 1 qualsiasi
V	assente	25% 1d20	25% 1d20	50% 1d20	25% 1d20	10% 1d4 10% 1d4	5% 1 qualsiasi

Tesori incustoditi

Livello	100 rame	100 argento	100 elettro	100 oro	100 platino	Gemme e gioielli	Oggetti magici
1	75% 1d8	50% 1d6	25% 1d4	7% 1d4	1% 1d4	7% 1d4 3% 1d4	2% 1 qualsiasi
2	50% 1d10	50% 1d8	25% 1d6	20% 1d6	2% 1d4	10% 1d6 7% 1d4	5% 1 qualsiasi
3	30% 2d6	50% 1d10	25% 1d8	50% 1d6	4% 1d4	15% 1d6 7% 1d6	8% 1 qualsiasi
4-5	20% 3d6	50% 2d6	25% 1d10	50% 2d6	8% 1d4	20% 1d8 10% 1d6	12% 1 qualsiasi
6-7	15% 4d6	50% 3d6	25% 1d12	70% 2d8	15% 1d4	30% 1d8 15% 1d6	16% 1 qualsiasi
8+	10% 5d6	50% 5d6	25% 2d8	75% 4d6	30% 1d4	40% 1d8 30% 1d8	20% 1 qualsiasi

Nota: i tesori incustoditi dovrebbero essere rari; si veda la sezione **L'Arbitro di Gioco**, sotto, per consigli sul piazzamento dei tesori incustoditi.

Gemme e gioielli

Si usino le tabelle sotto riportate per determinare il valore base e il numero trovato quando il risultato indica la presenza di gemme in un cumulo di tesori. Se il numero generato nella tabella principale, sopra, è piccolo, si tiri per ciascuna gemma; ma se il numero è grande (10 o più, a discrezione dell'AdG), dopo ogni tiro per il Tipo e il Valore base, tirate il dado indicato per vedere quante di tali gemme vi sono nel cumulo.

d%	Tipo	Valore base in monete d'oro	Numero trovato
01-20	Ornamentale	10	1d10
21-45	Semi preziosa	50	1d8
46-75	Superiore	100	1d6
76-95	Preziosa	500	1d4
96-00	Gemma	1000	1d2
	Gioiello	5000	1

Il valore delle gemme può differire da quello sopra riportato per ragioni di qualità, dimensioni etc. L'AdG può usare la tabella sottostante per modificare il valore delle gemme nel cumulo, a sua scelta. È per questo motivo che nella tabella sopra non viene fornito un risultato di dado per Gioiello; con un tiro di 12 sulla tabella sottostante, una Gemma può diventare un Gioiello.

2d6	Modifica al valore
2	Riga adiacente di valore inferiore
3	1/2
4	3/4
5-9	Valore normale
10	1,5 volte
11	2 volte
12	Riga adiacente di valore superiore

d%	Tipo di gemma	d%	Tipo di gemma
01-10	Pietra verde	66-70	Topazio
11-20	Malachite	71-75	Pietra del sangue
21-28	Avventurina	76-79	Zaffiro
29-38	Rodonite	80-89	Diamante
39-45	Ametista	90-94	Opale di fuoco
46-54	Fluorite	95-97	Rubino
55-60	Granato	98-00	Smeraldo
61-65	Alessandrite		

I gioielli normali hanno un valore di 2d8x100 mo. La tabella sottostante può essere usata per generare le loro descrizioni.

d%	Tipo	d%	Tipo
01-03	Bottiglia	58-60	Girocollo
04-10	Braccialeto	61-62	Medaglia
11-13	Calice	63-65	Medaglione
14-18	Catenina	66-72	Orecchino
19-24	Cavigliera	73-76	Pettine
25-26	Cerchietto	77	Piatto
27-32	Cintura	78	Scettro
33-34	Ciotola	79-84	Spilla
35-41	Collana	85-89	Spillone
42-46	Coltello	90-92	Statuetta
47	Corona	93-96	Tagliacarte
48-52	Fermaglio	97-99	Tazza
53-57	Fibbia	00	Tiara

Generazione degli oggetti magici

Si determini il tipo di oggetto trovato tirando sulla tabella seguente:

Qualsiasi	Arma o armatura	Qualsiasi tranne armi	Tipo d'oggetto
01-25	01-70		Arma
26-35	71-00	01-12	Armatura
36-55		13-40	Pozione
56-85		41-79	Pergamena
86-90		80-86	Anello
91-95		87-93	Bacchetta, bastone o verga
96-00		94-00	Oggetti vari

Armi magiche

Innanzitutto, si tiri un d% sulla tabella seguente per determinare il tipo d'arma:

d%	Tipo d'arma
01-02	Ascia bipenne
03-09	Ascia da battaglia
10-11	Accetta
12-19	Arco corto
20-27	Freccia per arco corto
28-31	Arco lungo
32-35	Freccia per arco lungo
36-43	Quadrello leggero
44-47	Quadrello pesante
48-59	Pugnale
60-65	Spada corta
66-79	Spada lunga
80-81	Scimitarra
82-83	Spadone
84-86	Martello da guerra
87-94	Mazza
95	Maglio
96	Arma inastata
97	Proiettile per fionda
98-00	Lancia

Successivamente, si tiri sulle tabelle dei Bonus dell'arma. Si seguano le indicazioni nel caso sia riportato un tiro sulle tabelle Nemico speciale o Abilità speciale; solitamente, tiri multipli sulla tabella Abilità speciale dovrebbero essere ignorati.

Tiro d%		Bonus dell'arma
Mischia	Distanza	Bonus
01-40	01-46	+1
41-50	47-58	+2
51-55	59-64	+3
56-57		+4
58		+5
59-75	65-82	+1, +2 contro Nemico speciale
76-85	83-94	+1, +3 contro Nemico speciale
86-95		Tirare ancora + Abilità speciale
96-98	95-98	Maledetta, -1*
99-00	99-00	Maledetta, -2*

* Se vengono tirate armi maledette insieme ad abilità speciali, si ignori il tiro dell'abilità speciale.

1d6	Nemico speciale	1d6	Nemico speciale
1	Draghi	4	Non morti
2	Incantatori	5	Rigeneranti
3	Licantropi	6	Stregati

1d20	Abilità speciale
01-02	Affascinare persone
03	Desideri
04-07	Fiamme a comando
08-16	Lancia luce a comando
17-19	Localizza oggetti
20	Risucchio d'energia

Armature magiche

Si generi il tipo ed il bonus di ciascuna armatura magica sulle tabelle sottostanti.

d%	Tipo d'armatura	d%	Bonus d'armatura
01-09	Armatura di cuoio	01-50	+1
10-28	Cotta di maglia	51-80	+2
29-43	Corazza di piastre	81-90	+3
44-00	Scudo	91-95	Maledetta*
		96-00	Maledetta, CA 11**

* Se viene tirata un'armatura maledetta, si tiri di nuovo e si inverta il bonus (ad esempio, -1 invece di +1).

** Quest'armatura ha CA 11 ma sembra un'armatura +1 quando viene provata.

Pozioni

d%	Tipo
01-03	Autometamorfosi
04-06	Chiaraudienza
07-09	Chiaroveggenza
10-12	Controlla animali
13-14	Controlla draghi
15-17	Controlla giganti
18-20	Controlla non morti
21-23	Controlla piante
24-26	Controlla umani

d%	Tipo
27-30	Crescita
31-37	Delusione
38-42	Eroismo
43-46	ESP
47-50	Forma gassosa
51-54	Forza dei giganti
55-58	Guarigione
59-62	Invisibilità
63-66	Invulnerabilità

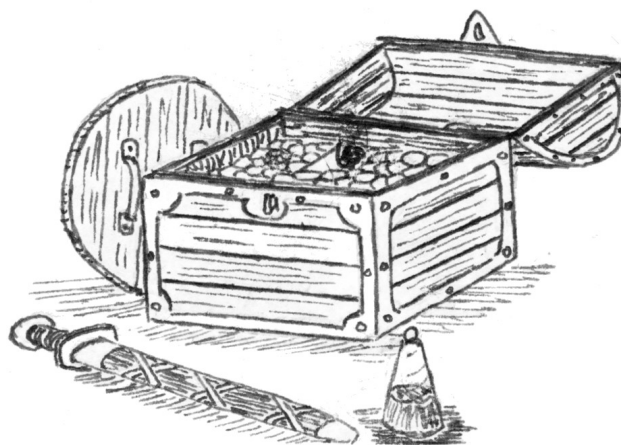
d%	Tipo
67-70	Levitazione
71-74	Longevità
75-76	Resistenza al freddo
77-80	Resistenza al fuoco
81-83	Rimpicciolimento
84-86	Trova tesori
87-88	Veleno
89-96	Velocità
97-00	Volo

Pergamene

d%	Tipo generale
01-03	Incantesimi clericali (1 incantesimo)
04-06	Incantesimi clericali (2 incantesimi)
07-08	Incantesimi clericali (3 incantesimi)
09	Incantesimi clericali (4 incantesimi)
10-15	Incantesimi dei maghi (1 incantesimo)
16-20	Incantesimi dei maghi (2 incantesimi)
21-25	Incantesimi dei maghi (3 incantesimi)
26-29	Incantesimi dei maghi (4 incantesimi)
30-32	Incantesimi dei maghi (5 incantesimi)
33-34	Incantesimi dei maghi (6 incantesimi)
35	Incantesimi dei maghi (7 incantesimi)
36-40	Pergamena maledetta
41-46	Protezione dagli elementali
47-56	Protezione dai licanthropi
57-61	Protezione dalla magia
62-75	Protezione dai non morti
76-85	Mappa del tesoro (tipo A)
86-89	Mappa del tesoro (tipo E)
90-92	Mappa del tesoro (tipo G)
93-00	Mappa degli oggetti magici (1d4)

Anelli

d%	Tipo
01-02	Accumula incantesimi
03-09	Camminare sulle acque
10-15	Controlla animali
16-22	Controlla piante
23-28	Controlla umani
29-35	Debolezza
36-46	Delusione
47	Desideri
48-50	Evoca genio
51-63	Invisibilità
64-72	Protezione +1
73-76	Protezione +2
77	Protezione +3
78-88	Resistenza al fuoco
89-94	Respingi incantesimi
95-96	Rigenerazione
97-98	Telecinesi
99-00	Vista a raggi X



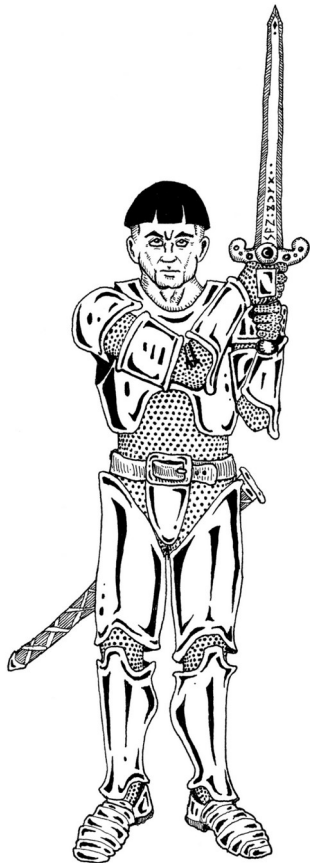
© Sas 2008

Bacchette, bastoni e verghe

d%	Tipo
01-05	Bacchetta dei fulmini
06-10	Bacchetta del freddo
11-15	Bacchetta dell'illusione
16-23	Bacchetta dell'individuazione delle trappole
24-28	Bacchetta dell'individuazione dei nemici
29-36	Bacchetta dell'individuazione del magico
37-44	Bacchetta dell'individuazione delle porte segrete
45-49	Bacchetta della metamorfosi
50-55	Bacchetta della paralisi
56-60	Bacchetta della paura
61-65	Bacchetta delle palle di fuoco
66-69	Bastone del colpire
70-73	Bastone del comando
74-75	Bastone del potere
76-86	Bastone della guarigione
87	Bastone della stregoneria
88-92	Bastone serpente
93-00	Verga della cancellazione

Oggetti magici vari

d%	Tipo
01-04	Amuleto anti individuazione
05-10	Borsa conservante
11-12	Borsa divorante
13	Bottiglia dell'efreeti
14	Braciore del comando degli elementali del fuoco
15-16	Cintura della forza dei giganti
17-21	Corda della scalata
22	Corno della distruzione
23	Corno della rovina
24	Cratere del comando degli elementali dell'acqua
25	Elmo del teletrasporto
26-31	Elmo della lettura dei linguaggi e del magico
32	Elmo della telepatia
33-39	Guanti del potere orchesco
40-42	Mantello distorcente
43-49	Mantello elfico
50-58	Medaglione dell'ESP
59	Pietra del comando degli elementali della terra
60-61	Scarabeo protettore
62-67	Scopa volante
68-71	Sfera di cristallo
72-73	Sfera di cristallo con chiaraudienza
74	Specchio intrappola vita
75-79	Stivali del viaggio e del salto
80-84	Stivali della levitazione
85-89	Stivali della velocità
90-96	Stivali elfici
97	Tamburi del panico
98-99	Tappeto volante
00	Turibolo del comando degli elementali dell'aria



Spiegazione degli oggetti magici

Usare gli oggetti magici

Per usare un oggetto magico, questo dev'essere attivato, sebbene talvolta "attivare" significhi semplicemente infilare un anello al dito. Alcuni oggetti, una volta indossati, funzionano costantemente.

Molti oggetti si attivano semplicemente usandoli. Per esempio, un personaggio deve bere una pozione, menare un fendente con una spada, opporre uno scudo per deflettere un colpo in combattimento, infilare un anello o indossare un mantello. L'attivazione di questi oggetti in genere è semplice e si spiega da sé. Ciò non significa che chi usi un oggetto del genere sappia automaticamente cosa può fare. Il personaggio deve sapere (o almeno supporre) cosa l'oggetto può fare e deve poi usarlo per attivarlo, a meno che il beneficio dell'oggetto non sia automatico, come bevendo una pozione o brandendo una spada.

Se non viene suggerito un metodo d'attivazione né nella descrizione dell'oggetto magico né dalla natura dell'oggetto, si assuma che, per attivarlo, sia necessaria una parola di comando. L'attivazione con parola di comando significa che il personaggio pronuncia la parola e l'oggetto si attiva. Non è richiesta nessuna ulteriore conoscenza.

Una parola di comando può essere una parola reale, ma in questo caso il possessore dell'oggetto corre il rischio di attivare l'oggetto accidentalmente pronunciando la parola durante una normale conversazione. Più spesso, la parola di comando è apparentemente insensata oppure è una parola o una frase di un antico linguaggio non più di uso comune. Si noti che molti oggetti magici devono essere impugnati (o maneggiati o indossati in qualche altro modo particolare) per poter essere usati; per tali oggetti il rischio di un'attivazione accidentale è meno probabile.

Imparare la parola di comando di un oggetto può essere facile (talvolta la parola è iscritta sull'oggetto stesso) o può essere difficile, richiedendo i servizi di un potente mago o saggio, o qualche altro mezzo di ricerca.

Solo il personaggio che impugna o indossa un oggetto magico lo può attivare. Un personaggio che è stato imbavagliato o zittito non può attivare un oggetto magico che richiede una parola di comando.

Quando viene trovata un'armatura, un capo d'abbigliamento o un gioiello (anelli inclusi) magico, solitamente la taglia non è un problema. Questi oggetti si adattano magicamente a portatori da una taglia piccola come quella dei mezzuomini a grande come quella degli umani. Quest'effetto è chiamato **adattamento**. L'AdG, se desidera, può creare oggetti "primitivi" che non hanno questo potere.

Generalmente si può indossare solo un oggetto magico per tipo alla volta. Per esempio, normalmente un personaggio può indossare solo un'armatura, indossare una collana e imbracciare un solo scudo alla volta. Nel caso degli anelli, un personaggio può indossare un solo anello magico su ciascuna mano. Se un personaggio indossa più oggetti di un certo tipo di quanto sarebbe normalmente pratico, gli oggetti solitamente smettono di funzionare a causa della reciproca interferenza; per esempio, indossare due anelli sulla stessa mano normalmente fa sì che entrambi gli anelli non funzionino. **Si noti, tuttavia**, che questa limitazione non può essere usata per disattivare gli oggetti maledetti. Per esempio, indossare un anello maledetto impedirebbe di indossare ed usare un altro anello magico su quella mano, ma la maledizione non sarebbe eliminata infilando un secondo anello magico.



Armi magiche

Le armi magiche vengono create con una varietà di poteri e di solito aiutano il loro portatore in combattimento. Il bonus di un'arma magica si applica a tutti i tiri per colpire e per i danni eseguiti con quell'arma.

Affascinare persone: questo potere consente al portatore di lanciare **affascinare persone** una volta al giorno, come se fosse un Mago di 8° livello, brandendo l'arma, pronunciando una parola di comando e fissando con lo sguardo la creatura bersaglio (non è necessario che lo sguardo del portatore sia incrociato per lanciare l'incantesimo). Alla creatura bersaglio sono concessi tiri salvezza come descritto nella descrizione dell'incantesimo.

Desideri: le armi con questo potere hanno l'abilità di esaudire 1d4 desideri. L'AdG deve valutare tutti i desideri e a riguardo vengono fornite delle istruzioni nella sezione **L'Arbitro di Gioco**. Dopo che questi desideri sono stati esauditi, l'arma perde questo potere, ma mantiene ogni altro bonus e potere.

Fiamme a comando: a comando, l'arma viene avvolta dal fuoco. Il fuoco non ferisce il portatore. L'effetto permane fino a che il comando non viene impartito nuovamente o finché l'arma non viene lasciata o rinfoderata. Mentre è avvolta dalle fiamme, tutti i danni inferti dall'arma sono considerati danni da fuoco e si aggiunge un bonus addizionale ai danni pari a +1 (in aggiunta al normale bonus dell'arma) contro troll, uomini albero e altre creature particolarmente vulnerabili al fuoco. L'arma emette luce e brucia come se fosse una torcia.

Lancia luce a comando: sguainando l'arma e proferendo una parola di comando, chi la usa può far sì che risplenda; essa emetterà così una luce con lo stesso raggio dell'incantesimo **luce**. Rinfoderare o posare l'arma, o pronunciare di nuovo la parola di comando, dissolve l'effetto. Questo potere può essere usato a volontà.

Localizza oggetti: questo potere permette al portatore di lanciare l'incantesimo **localizza oggetto** una volta al giorno, come se fosse un Mago di 8° livello.

Nemico speciale: queste armi vengono create per combattere un tipo specifico di creature, come determinato sulla tabella Abilità speciale. Quando vengono usate contro quello specifico nemico, si applica il secondo bonus indicato anziché il primo; quindi, una spada +1, +3 contro non morti fornirebbe un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni contro dei topi giganti, ma di +3 contro degli zombi.

Risucchio d'energia: un'arma con questo potere risucchia un livello di energia vitale a colpo, come descritto alla voce **Risucchio d'energia** nella sezione **Incontro**; un'arma con questo potere può risucchiare fino a 2d4 livelli, dopo di che l'arma perde questo potere ma mantiene ogni altro effetto magico o bonus.

Le **armi maledette** infliggono un malus ai tiri per colpire del portatore, così come determinato sulla tabella Bonus dell'arma. La maledizione fa sì che il personaggio che ne è afflitto sia incapace di liberarsi dell'arma. La maledizione può assumere due possibili forme: Ossessione e Afflizione. L'AdG può decidere liberamente quale usare.

Afflizione: il personaggio capisce che l'arma è maledetta non appena la usa in combattimento; tuttavia, qualsiasi tentativo di gettarla via fallisce, poiché l'arma riappare magicamente in mano al personaggio ogni volta che tenta di estrarre un'altra arma. In questo caso, l'incantesimo **rimuovi maledizione** necessario a liberare il personaggio dall'arma non trova resistenza (ossia nessun tiro salvezza).

Ossessione: indipendentemente dalla gravità del malus, il personaggio che brandisce l'arma crede che si tratti di un bonus e si rifiuta di usare qualsiasi altra arma in combattimento. Un incantesimo **rimuovi maledizione** è l'unico modo per liberare un personaggio da un'arma del genere; ma, poiché il personaggio crede che si tratti della miglior arma magica del mondo, il personaggio riceve un tiro salvezza contro Incantesimi per resistere.

Armature magiche

Le armature magiche (scudi compresi) offrono una migliore, magica protezione a chi le indossa. In generale, un'armatura magica fornisce la normale Classe Armatura per il proprio tipo, più il bonus di armatura magica come tirato sulla tabella dell'Armatura magica; per esempio, una corazza di piastre +2 fornisce una Classe Armatura pari a 19.

Ci sono due tipi di **armatura maledetta**: armatura maledetta -1 e maledetta CA 11. La CA del primo tipo viene ridotta del malus tirato sulla tabella; per esempio, una corazza di piastre -1 fornisce una CA pari a 16. Il secondo tipo è molto peggiore poiché, indipendentemente dal tipo, fornisce solo una Classe Armatura di 11. I bonus dovuti alla Destrezza e allo scudo si applicano comunque.

Un'armatura maledetta non può essere rimossa da chi la indossa una volta che la maledizione si è manifestata, ossia la prima volta che il portatore viene colpito in combattimento. Una volta che la maledizione ha effetto, solo un incantesimo **rimuovi maledizione** o una magia più potente (come un desiderio) consente a chi indossa l'armatura di rimuoverla. L'armatura viene individuata come magica, come una qualsiasi altra armatura magica; la maledizione non può essere scoperta in nessun modo se non indossando l'armatura in combattimento.

Pozioni

Una pozione è un elisir imbevuto di un effetto magico che influenza solo colui che lo beve. A meno che non sia diversamente specificato, una pozione fornisce i suoi benefici per 1d6+6 turni (anche se la durata di un incantesimo associato è più lunga o più corta).

Autometamorfosi: questa pozione fornisce il potere dell'omonimo incantesimo.

Chiaraudienza: questa pozione fa sì che chi la beve possa sentire suoni in un'altra area attraverso le orecchie di una creatura vivente in quell'area, fino ad una distanza massima di 18 m. Quest'effetto è altrimenti del tutto simile a quello dell'incantesimo **chiaroveggenza**.

Chiaroveggenza: questa pozione garantisce a chi la beve l'effetto dell'incantesimo **chiaroveggenza**.

Controlla animali: questa pozione funziona come una pozione **controlla umani**, ma influenza solo animali normali e non magici.

Controlla draghi: questa pozione funziona come una pozione **controlla umani**, ma influenza solo i draghi.

Controlla giganti: questa pozione funziona come una pozione **controlla umani**, ma influenza solo i giganti.

Controlla non morti: questa pozione permette a chi la beve di controllare 3d6 dadi vita di mostri non morti. È concesso un tiro salvezza contro Incantesimi per resistere all'effetto. I non morti privi di mente seguono esattamente i comandi di chi ha bevuto la pozione; i non morti dotati di libero arbitrio agiscono come sotto l'effetto di un incantesimo **affascinare persone**.

Controlla piante: questa pozione permette a chi la beve di controllare una o più piante o creature arboree all'interno di un'area quadrata di lato 3 m lontana fino a 15 m. Le normali piante vengono animate, ottenendo una velocità

di movimento di 3 m, e obbediscono ai comandi di chi ha bevuto la pozione. Se viene ordinato loro di attaccare, solo le piante più grandi possono causare danni effettivi, attaccando con un bonus d'attacco pari a +0 e infliggendo 1d4 danni per colpo. Le creature arboree influenzate (quelle che falliscono un tiro salvezza contro Incantesimi) possono comprendere colui che ha bevuto la pozione e si comportano come se fossero sotto l'effetto di un incantesimo **affascinare mostri**.

Controlla umani: questa pozione permette a chi la beve di affascinare un umano, un semiumano o un umanoide fissandolo con lo sguardo. L'effetto funziona come l'incantesimo **affascinare persone**. Se il bersaglio resiste alla malia, chi ha bevuto la pozione può tentare di affascinare fino ad altri due bersagli prima che il beneficio della pozione si esaurisca.

Crescita: chi beve questa pozione (con tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato) diventa alto il doppio e il suo peso otto volte tanto. Si considera che il personaggio ingrandito abbia la Forza di un gigante di pietra (ma senza l'abilità di lanciare rocce), guadagnando un bonus di +5 ai tiri per colpire e per i danni.

Delusione: questa pozione maledetta sembrerà essere, se provata o analizzata, una delle altre pozioni (tranne che un veleno). Quando verrà bevuta, chi lo avrà fatto crederà per breve tempo di aver ricevuto i benefici dell'altra pozione, ma l'illusione sarà velocemente smascherata...

Eroismo: questa pozione migliora l'abilità di combattimento di chi la beve. I Guerrieri di livello non superiore al 3° guadagnano un bonus di +3 ai tiri per colpire e 3 dadi vita. I Guerrieri di 4° e 5° livello guadagnano un bonus di +2 ai tiri per colpire e 2 dadi vita. I Guerrieri di 6° e 7° livello guadagnano un bonus di +1 ai tiri per colpire e 1 dado vita. I Guerrieri di 8° livello o superiore, così come i personaggi di altre classi, non guadagnano dadi vita, ma ricevono ugualmente un bonus di +1 ai tiri per colpire. I dadi vita guadagnati sono solo temporanei e i danni ricevuti sono sottratti innanzitutto da quei dadi vita; qualsiasi punto ferita extra rimasto al termine della pozione viene semplicemente perduto.

ESP: questa pozione fornisce il potere dell'incantesimo omonimo.

Forma Gassosa: chi beve questa pozione e tutto il suo equipaggiamento diventa inconsistente, nebuloso e traslucido. Diventa immune alle armi non magiche e ha una Classe Armatura 22 contro le armi magiche. Non può attaccare o lanciare incantesimi mentre è in forma gassosa. In tale stato, perde inoltre le sue abilità sovranaturali. Una creatura gassosa può volare ad una velocità di 3 m e può passare attraverso piccoli fori o stretti pertugi, anche semplici fessure, finché dura l'effetto della pozione. La creatura gassosa è soggetta agli effetti del vento e non può entrare nell'acqua o in un altro liquido. In questa forma, gli

oggetti non possono essere manipolati, nemmeno quelli trasportati quando è stata bevuta la pozione. Colui che l'ha bevuta non può riassumere la propria forma materiale a volontà, ma deve aspettare che ne terminino gli effetti; tuttavia, la pozione può essere bevuta un terzo per volta, nel qual caso ogni sorso dura 1d4+1 turni.

Forza dei giganti: questa pozione fornisce a chi la beve la Forza di un gigante. Per la sua durata, chi la beve ottiene un bonus di +5 ai tiri per colpire e per i danni con armi da mischia o da lancio e può lanciare massi proprio come un gigante di pietra.

Guarigione: chi beve questa pozione guarisce 1d6+1 punti ferita (come con l'incantesimo **cura ferite leggere**).

Invisibilità: questa pozione rende invisibile chi la beve (come l'incantesimo). La pozione può essere bevuta un terzo per volta, nel qual caso ogni sorso dura 1d4+1 turni.

Invulnerabilità: questa pozione fornisce un bonus di +2 alla Classe Armatura.

Levitazione: questa pozione fornisce il potere dell'incantesimo **levitazione**.

Longevità: chi beve questa pozione ringiovanisce di 1d10 anni.

Resistenza al freddo: questa pozione fornisce a chi la beve il potere dell'incantesimo **resistenza al freddo**.

Resistenza al fuoco: questa pozione fornisce a chi la beve il potere dell'incantesimo **resistenza al fuoco**.

Rimpicciolimento: questa pozione riduce chi la beve e tutti gli oggetti che indossa o trasporta ad un dodicesimo della sua altezza originaria (così un personaggio alto 1,80 m diventa alto 15 cm). Il peso di chi ha bevuto la pozione viene diviso per 1728 (12³); ciò fa sì che un guerriero in armatura pesi meno di un etto. La creatura influenzata non può colpire efficacemente nessuna creatura più grande di un gatto domestico, ma è in grado di scivolare sotto le porte o dentro le fessure e ha una probabilità del 90% di muoversi senza essere individuata (in termini sia di suono sia di vista).

Trova tesori: chi beve questa pozione conoscerà immediatamente la direzione e la distanza approssimativa del più grande cumulo di tesori in una sfera di raggio pari a 90 m. Questa pozione individua specificamente platino, oro, electrum, argento e rame; gemme ed oggetti magici non vengono individuati.

Veleno: questa non è affatto una pozione, è una trappola. Chi la beve deve effettuare un tiro salvezza contro Veleno o morire, anche se ne ha assaggiato solo un sorso.

Velocità: questa pozione fornisce a chi la beve i benefici dell'incantesimo **velocità**.

Volo: questa pozione fornisce a chi la beve il potere dell'incantesimo **volare**.

Pergamene

La maggior parte delle pergamene contiene un qualche tipo di magia che viene attivato quando lette e che può essere usato solo una volta; i caratteri scompaiono man mano che le parole vengono lette.

Le **pergamene d'incantesimi** contengono uno o più incantesimi dei Chierici o dei Maghi (mai entrambi i tipi sulla stessa pergamena). Ogni incantesimo può essere usato soltanto una volta, sebbene lo stesso incantesimo possa di certo essere riportato più volte su una singola pergamena. Si usi la tabella sottostante per determinare il livello di ciascun incantesimo su una pergamena. Solo un Chierico può usare una pergamena dei Chierici e solo un Mago può usare una pergamena dei Maghi.

I Maghi devono lanciare **lettura del magico** su una pergamena prima di poterla usare; ogni pergamena dev'essere trattata in questa maniera solo una volta e da quel momento l'effetto perdura per un tempo indefinito. Se un Mago cerca di lanciare un incantesimo da una pergamena e non conosce quell'incantesimo, c'è una probabilità del 10% che l'incantesimo fallisca. Se un incantesimo su pergamena è di livello più alto dell'incantesimo di più alto livello che il Mago può lanciare, aggiungete un 10% alle probabilità di fallimento per ogni livello di differenza. Per esempio, Aura, una Maga di 3° livello, prova a lanciare **autometamorfosi** da una pergamena. Aura è capace di lanciare al più incantesimi di 2° livello. **Autometamorfosi** è un incantesimo di 4° livello, quindi Aura ha una probabilità di fallimento del 10% (non conosce l'incantesimo), più 20% (massimo 2° livello contro un incantesimo di 4° livello), per un totale di 30%.

Le pergamene dei Chierici sono scritte in un linguaggio normale (essendo solo preghiere incantate in modo speciale), quindi il Chierico ha solamente bisogno di conoscere il linguaggio in cui la pergamena è scritta per poterla usare. I Chierici subiscono la stessa probabilità di fallimento dei Maghi, eccetto che il malus del 10% dovuto alla mancata conoscenza dell'incantesimo non si applica.

Pergamene d'incantesimo: livello degli incantesimi

d%	Livello degli Incantesimi
01-30	1°
31-55	2°
56-75	3°
76-88	4°
89-97	5°
98-00	6°

Una **pergamena maledetta** infligge una maledizione a chi la legge. Non è necessario leggerla completamente; infatti, un semplice sguardo al testo è sufficiente per subire la maledizione. Un tiro salvezza può venire concesso oppure no, come desidera l'AdG (sebbene un tiro salvezza contro

Incantesimi dovrebbe essere solitamente concesso). Si consiglia l'AdG di essere fantasioso nel creare le maledizioni; l'incantesimo **infliggi maledizione** (il contrario di **rimuovi maledizione**) può essere usato come fonte d'ispirazione, ma le pergamene maledette possono contenere maledizioni più potenti o peculiari, a discrezione dell'AdG.

Le **pergamene di protezione** possono essere lette da qualsiasi classe dei personaggi, posto che il personaggio sappia leggere il linguaggio in cui è scritta la pergamena (si vedano le note sotto **Linguaggi** nella sezione **Personaggi** per i dettagli). Quando letta, una pergamena di protezione crea un cerchio protettivo di 3 m di raggio attorno al lettore, evitando che le creature indicate vi possano entrare. Il cerchio si muove assieme al lettore. Qualsiasi creatura, tranne quelle del tipo da cui protegge la pergamena, possono entrare, inclusi, naturalmente, gli alleati del lettore, che vengono anch'essi protetti finché rimangono completamente all'interno del cerchio. Se qualsiasi creatura all'interno del cerchio compie un attacco in mischia contro una qualsiasi delle creature da cui la pergamena la protegge, il cerchio viene spezzato e queste ultime possono attaccare liberamente. Le normali pergamene di protezione durano per 2 turni dopo essere state lette.

Le pergamene di **protezione dal magico** sono speciali, in quanto proteggono dagli incantesimi e dagli oggetti magici piuttosto che dalle creature. Nessun effetto magico può oltrepassare il cerchio di protezione di 3 m in nessuna delle due direzioni per 1d4 turni. Così come con le altre pergamene di protezione, il cerchio creato da questa pergamena si muove insieme a chi l'ha letta.

Le **mappe del tesoro** in genere non sono magiche. Devono essere create dall'AdG, sebbene si possa aspettare a creare la mappa finché i personaggi non possano effettivamente usarla. Il tesoro indicato sulla mappa è di norma sorvegliato da qualche tipo di mostro, determinato dall'AdG a propria discrezione.



Anelli

Un anello è una banda metallica circolare indossata su un dito (non più di un anello per mano) che ha un potere magico (spesso un effetto costante che influenza chi indossa l'anello).

Accumula incantesimi: un anello accumula incantesimi contiene un certo numero d'incantesimi dei Maghi che possono essere lanciati da chi lo indossa. Ogni incantesimo ha un livello d'incantatore pari al livello minimo necessario a lanciare l'incantesimo. Qualsiasi classe può indossare ed usare l'anello, ma esso può essere ricaricato solo da un Mago che lanci al suo interno l'incantesimo appropriato. La tabella sottostante indica quanti incantesimi può contenere l'anello ed il loro livello. Un anello accumula incantesimi dev'essere ricaricato con gli stessi incantesimi che sono stati posti al suo interno quando è stato creato; quindi, un anello che contiene due incantesimi, **palla di fuoco** e **volare**, può essere ricaricato soltanto con questi due incantesimi. L'anello comunica magicamente a chi lo indossa i nomi di tutti gli incantesimi immagazzinati al suo interno. Un anello trovato in un cumulo di tesori può essere completamente carico, completamente scarico o parzialmente carico, a discrezione dell'AdG.

d%	n. d'incantesimi	d%	livello d'incantesimo
01-24	1	01-30	1°
25-48	2	31-55	2°
49-67	3	56-75	3°
68-81	4	76-85	4°
82-91	5	86-97	5°
92-96	6	98-00	6°
97-00	7		

Camminare sulle acque: quest'anello consente a chi lo indossa di camminare su qualsiasi liquido come se si trattasse di terreno solido. Fango, olio, neve, sabbie mobili, acqua corrente, ghiaccio e perfino lava possono essere attraversati facilmente, poiché i piedi di chi indossa l'anello fluttuano qualche centimetro sopra la superficie. La lava fusa causerà lo stesso dei danni a chi porta l'anello poiché le è comunque vicino. Egli può camminare, correre o compiere qualsiasi altro movimento attraverso la superficie come se fosse terreno normale.

Controlla animali: chi indossa quest'anello può affascinare fino a 6 dadi vita di animali. L'effetto funziona in maniera molto simile ad un incantesimo **affascinare persone**, ma influenza solo gli animali (compresi quelli di taglia gigante, ma escluse le creature fantastiche così come qualunque creatura più intelligente di un cane o di un gatto). Chi indossa l'anello può attivare il potere a volontà, scegliendo come bersaglio qualsiasi animale visibile entro 18 m. Chi

indossa l'anello può scegliere di far terminare l'effetto su una o più creature controllate, in modo da "liberare" abbastanza dadi vita per controllare un nuovo bersaglio.

Controlla piante: chi indossa quest'anello può creare a volontà un effetto equivalente a quello di una **pozione controlla piante**, influenzando piante o creature arboree visibili entro 18 m. L'effetto dura finché chi indossa l'anello resta entro 18 m dalle piante o creature arboree. Come per la pozione, è concesso un tiro salvezza.

Controlla umani: chi indossa quest'anello può lanciare l'incantesimo **affascinare persone** su qualsiasi bersaglio visibile entro 18 m. Può usare questo potere una volta per round, a volontà, ma non può controllare più di 6 dadi vita di creature alla volta; comunque, può scegliere di far terminare l'effetto su una o più creature controllate in qualsiasi momento, in modo da "liberare" abbastanza dadi vita per controllare un nuovo bersaglio.

Debolezza: chiunque indossi quest'anello viene maledetto; il suo punteggio di Forza viene ridotto immediatamente a 3. L'anello può essere rimosso solo con **rimuovi maledizione**.

Delusione: quest'anello sembra essere un altro tipo di anello (tirate di nuovo sulla tabella degli anelli per determinare quale tipo). Chiunque lo indossa crede che funzioni e si comporta di conseguenza (quindi un personaggio che crede d'indossare un **anello dell'invisibilità** crederà di essere effettivamente invisibile). Diversamente dalla pozione dallo stesso nome, l'effetto dell'anello non viene dissolto se chi lo indossa subisce danni; infatti, l'unico modo per liberare un personaggio da quest'oggetto maledetto è l'incantesimo **rimuovi maledizione**.

Desideri: un anello dei desideri contiene il potere di esaudire dei desideri di chi lo indossa. Quando viene trovato, nell'anello rimangono 1d4 desideri. L'AdG deve valutare tutti i desideri e a riguardo vengono fornite delle istruzioni nella sezione **L'Arbitro di Gioco**.

Evoca genio: quest'anello serve da cancello speciale per mezzo del quale si può chiamare uno specifico genio dal Piano Elementale dell'Aria. Quando si sfrega l'anello, il genio appare nel round successivo. Il genio obbedisce scrupolosamente a chi indossa l'anello e lo serve, ma mai per più di 1 ora al giorno. Se il genio dell'anello viene ucciso, l'anello diventa non magico e privo di valore.

Invisibilità: attivando questo semplice anello d'argento, chi lo indossa beneficia d'**invisibilità**, come con l'incantesimo. Se l'invisibilità viene dispersa (come descritto per l'incantesimo), l'anello non può essere riattivato per un intero turno. L'effetto d'invisibilità dura altrimenti per 24 ore.

Protezione: quest'anello offre una protezione magica continua sotto forma di un bonus alla Classe Armatura di chi lo indossa (variabile da +1 a +3 come mostrato sulla tabella). Questo bonus si applica anche ai tiri salvezza.

Resistenza al fuoco: chi indossa quest'anello riceve una protezione uguale a quella dell'incantesimo **resistenza al fuoco**, ma la protezione funziona senza interruzioni.

Respingi incantesimi: quest'anello riflette gli incantesimi lanciati direttamente su chi lo indossa, ma non gli incantesimi con area d'effetto, contro colui che li ha lanciati; quindi, un incantesimo **blocca persone** verrebbe riflesso, ma una **palla di fuoco** no. L'anello riflette fino a 2d6 incantesimi prima che il suo potere si esaurisca.

Rigenerazione: quest'anello fornisce a chi lo indossa il potere della rigenerazione, esattamente come indicato nella descrizione del troll, inclusa la vulnerabilità all'acido e al fuoco. Tuttavia, vengono rigenerati soltanto i danni subiti mentre s'indossa l'anello.

Telecinesi: chi indossa quest'anello può usare il potere dell'incantesimo **telecinesi**, come se fosse lanciato da un Mago di 12° livello. L'effetto può essere usato a volontà, quante volte al giorno il portatore desideri, ma dura soltanto finché chi indossa l'anello si concentra su di esso.

Vista a raggi X: a comando, quest'anello dà al suo possessore l'abilità di vedere dentro e attraverso la materia. La portata della vista è di 6 m e chi guarda vede come in condizioni di luce normale anche se non c'è alcuna illuminazione. La vista a raggi X può penetrare 30 cm di pietra, un paio di centimetri di metallo comune o fino ad 1 metro di legno o terra. Sostanze più spesse o un sottile strato di piombo o oro bloccano la vista. L'anello può essere usato tre volte al giorno e ogni uso dura al massimo un turno (o finché chi indossa l'anello smette di concentrarsi su di esso).

Bacchette, bastoni e verghe

Una bacchetta è un corto bastoncino, lungo generalmente dai 25 ai 40 centimetri, impregnato con il potere di lanciare uno specifico incantesimo o effetto magico. Una bacchetta appena creata ha 20 cariche e ogni uso della bacchetta consuma una di queste cariche; una bacchetta trovata in un cumulo di tesori avrà 2d10 cariche rimanenti. Se una bacchetta genera un effetto equivalente ad un incantesimo, si assuma che l'incantesimo funzioni come se lanciato da un incantatore di 6° livello o del livello più basso a cui è possibile lanciare quell'incantesimo (il più alto dei due), a meno che non venga indicato diversamente. Le bacchette possono essere usate generalmente solo dai Maghi. I tiri salvezza vengono effettuati normalmente, ma riferendosi a quelli contro Bacchette piuttosto che a quelli contro Incantesimi.

Un bastone ha un certo numero di effetti magici differenti (ma spesso correlati). Un bastone appena creato ha 30 cariche e ogni uso del bastone consuma una o più di queste cariche. Un bastone trovato in un cumulo di tesori avrà 3d10 cariche rimanenti. Gli effetti magici generati da un bastone operano all'8° livello o al più basso livello dell'incantatore a cui l'incantesimo potrebbe essere lanciato (il più alto dei due), a meno che non venga indicato diversamente. I bastoni possono essere usati solo dai Maghi, eccetto dove indicato. I tiri salvezza contro la magia proveniente da un bastone vengono tirati riferendosi a quelli contro Incantesimi.

Una verga è un oggetto simile ad uno scettro con un potere speciale diverso da quello di qualsiasi incantesimo conosciuto. Normalmente le verghe possono essere usate da qualsiasi classe.

Bacchetta dei fulmini magici: questa bacchetta genera **fulmini magici**, esattamente come l'incantesimo, che provocano 6d6 danni.

Bacchetta del freddo: questa bacchetta genera un getto conico di freddo che provoca 6d8 danni (tiro salvezza contro Bacchette per subire la metà dei danni). Il cono ha origine dalla punta della bacchetta fino ad arrivare ad una larghezza di 9 m ad una distanza di 12 m.

Bacchetta dell'illusione: questa bacchetta permette all'utilizzatore di creare illusioni equivalenti all'incantesimo **creazione spettrale**.

Bacchetta dell'individuazione delle trappole: questa bacchetta fornisce all'utilizzatore un potere equivalente all'incantesimo **trova trappole**.

Bacchetta dell'individuazione dei nemici: l'effetto di questa bacchetta è di far risplendere tutti i nemici dell'utilizzatore entro 18 m di una luce bianco verdognola per un round. Persino i nemici nascosti o invisibili risplendono in questo modo, rivelandosi, ma i nemici completamente fuori vista (dietro ad un muro, per esempio) non sono visti dall'utilizzatore. Un "nemico" è qualsiasi creatura che sta pensando o ha in qualche modo l'intenzione di nuocere all'utilizzatore; inoltre, tutti i mostri non morti e i costrutti animati entro portata risplenderanno in questo modo indipendentemente dalle loro intenzioni o pensieri (o assenza di questi ultimi).

Bacchetta dell'individuazione del magico: questa bacchetta fornisce all'utilizzatore un potere equivalente all'incantesimo **individuazione del magico**.

Bacchetta dell'individuazione delle porte segrete: questa bacchetta fornisce all'utilizzatore un potere simile all'incantesimo **trova trappole**, ma che rivela le porte segrete anziché le trappole.

Bacchetta della metamorfosi: questa bacchetta può essere usata per lanciare **autometamorfosi** o **metamorfosi**.

Bacchetta della paralisi: questa bacchetta crea l'effetto dell'incantesimo **blocca persone**.

Bacchetta della paura: questa bacchetta genera l'effetto dell'incantesimo **causa paura** (l'inverso dell'incantesimo **scaccia paura**).

Bacchetta delle palle di fuoco: questa bacchetta genera **palle di fuoco**, esattamente come l'incantesimo, che provocano 6d6 danni.

Bastone del colpire: questo bastone non ha bonus ai tiri per colpire, ma è considerato come un'arma +1 rispetto ai tipi di mostri che può colpire (ed è utilizzabile da qualsiasi classe in questo modo). Il potere primario di questo bastone può essere usato soltanto se viene impugnato da un Chierico: pronunciando una parola di comando, il Chierico può creare un effetto simile all'incantesimo **colpire**. La spesa di una carica aggiunge 1d6 danni al successivo colpo dell'arma; la spesa di due cariche aggiunge 2d6 e la spesa di tre cariche aggiunge 3d6 danni. Se l'arma non viene usata con successo dopo che la parola di comando è stata pronunciata, l'effetto si dissipa dopo un turno.

Bastone del comando: questo bastone può lanciare gli incantesimi **affascinare persone** e **affascinare mostri** e può fornire un potere equivalente a quello della **pozione controlla piante**. Ogni uso consuma una carica.

Bastone del potere: questo è un oggetto magico molto potente, con capacità offensive e difensive. La sua testa è abitualmente adornata da una gemma scintillante, la sua asta è dritta e levigata. Ha i seguenti poteri, che costano una carica per uso: **fulmine magico** (6d6 danni), **palla di fuoco** (6d6 danni), **cono di freddo** (come la bacchetta, 6d6 danni), **luce persistente** e **telecinesi** (come l'anello, durata massima 1d6 turni). Il bastone è anche un bastone da viaggio +2 e può essere usato esattamente come un **bastone del colpire**. Un bastone del potere può essere usato per un "colpo punitivo" che richiede che il portatore del bastone lo spezzi. Tutte le cariche rimaste nel bastone vengono istantaneamente rilasciate in un raggio di 9 m, causando 1d6 danni per carica rimasta (tiro salvezza contro Incantesimi per subire metà dei danni). Tutte le creature all'interno dell'area, compreso il portatore del bastone, vengono colpite da quest'attacco.

Dopo che tutte le cariche sono state consumate, il bastone rimane un bastone da viaggio +2. Una volta svuotato di tutte le cariche, questo bastone non può essere usato per effettuare un "colpo punitivo".

Bastone della guarigione: questo bastone può curare 1d6+1 punti ferita per ogni carica spesa, come l'incantesimo **cura ferite leggere**. Alternativamente, spendendo due cariche, il bastone può lanciare **cura malattie**. Questo bastone può essere usato solo da un Chierico.

Bastone della stregoneria: questo bastone è equivalente al **bastone del potere**, sopra, e ha anche i seguenti poteri: **invisibilità**, **passapareti**, **ragnatela** e **evoca elementali** (come l'incantesimo, ma evoca elementali dei bastoni come descritto nella sezione **Mostri**). Ognuno di questi poteri usa una carica quando viene attivato.

Bastone serpente: quest'oggetto è un bastone da viaggio +1. Quando viene usato da un Chierico, quest'ultimo può comandare al bastone di trasformarsi in un serpente stritolatore (invece di causare danni) in caso di tiro per colpire effettuato con successo. Il serpente si avvolge intorno ad un bersaglio di taglia non più grande di quella di un uomo e lo tiene fermo per 1d4 turni, a meno che non venga superato un tiro salvezza contro Incantesimi. Il serpente non attacca in nessun altro modo e non causa alcun danno. Il serpente può essere richiamato dall'utilizzatore in ogni momento, nel qual caso ritorna nella mano di questi e ritorna alla forma di bastone. Ritorna in questa maniera anche quando la durata ha termine o il tiro salvezza ha successo. Il serpente ha Classe Armatura 15, si muove di 6 m per round e ha 20 punti ferita; qualsiasi danno subito viene completamente guarito quando il serpente ritorna alla forma di bastone; se viene ucciso in forma di serpente, la magia viene distrutta ed esso si trasforma in un bastone rotto. Il bastone può essere usato un numero qualsiasi di volte al giorno e non ha né usa cariche.

Verga della cancellazione: questa temuta verga è una rovina per gli oggetti magici, poiché il suo tocco risucchia da un oggetto tutte le sue proprietà magiche. Se l'oggetto è impugnato da una creatura, per toccarlo è necessario un tiro per colpire. Una volta risucchiata l'energia magica di un oggetto, la verga stessa diventa fragile, perde il suo potere e non può essere usata nuovamente. Gli oggetti colpiti da questa verga possono essere riportati alle loro condizioni originarie solo con un **desiderio**.

Oggetti magici vari

Amuleto anti individuazione: chi indossa quest'oggetto è immune a tutte le forme d'individuazione (incluse sfere di cristallo, chiaroveggenza, chiaraudienza e qualsiasi altro mezzo di locazione o spionaggio a distanza) così come a qualsiasi forma di lettura della mente (come l'incantesimo **ESP**). Gli altri personaggi che rimangono entro 9 m da chi indossa l'amuleto sono anch'essi immuni all'individuazione, ma non alla lettura della mente.

Borsa conservante: questa sembra un comune sacco di circa 60x120 cm. La borsa conservante si apre in uno spazio extradimensionale ed è capace di contenere più di quanto dovrebbe essere possibile: fino a 250 kg di peso e fino a 2 metri cubi di volume. Una borsa conservante pesa un decimo del totale degli oggetti che contiene. Qualsiasi oggetto da inserire in una borsa conservante deve entrare nella sua apertura, che ha una circonferenza di 1,20 m.

Se la borsa viene sovraccaricata o se oggetti affilati la perforano (dall'interno o dall'esterno), la borsa si rompe ed è rovinata. Tutto il suo contenuto è perso per sempre. Se una borsa conservante viene rivoltata (tirandone l'interno verso l'esterno), il contenuto ne fuoriesce, intatto, ma la borsa deve essere risistemata prima di poter essere usata nuovamente. Se delle creature viventi vengono messe nella borsa, sopravvivono al massimo un turno, dopo di che soffocano. Recuperare uno specifico oggetto da una borsa conservante richiede un intero round durante il quale non può essere compiuto alcun movimento.

Borsa divorante: questa borsa appare come un normale sacco. L'individuazione di proprietà magiche la fa sembrare una **borsa conservante** e infatti essa si comporta esattamente come quest'ultima in un primo momento. Tuttavia, tutti gli oggetti riposti al suo interno scompaiono per sempre 1d6+6 turni dopo. La borsa continua a pesare come nel momento in cui vi erano stati riposti gli oggetti (ovvero un decimo del peso totale degli oggetti) finché viene di nuovo aperta e si scopre che è vuota.

Bottiglia dell'efreeti: quest'oggetto è di solito fatto d'ottone o bronzo, con un tappo di piombo con dei sigilli speciali; oppure, può essere una lampada in ottone. Spesso da essa si vede levarsi un sottile filo di fumo. La bottiglia può essere aperta una volta al giorno. Quando viene aperta, l'efreeti imprigionato al suo interno esce istantaneamente dalla bottiglia. Vi è una possibilità del 10% (1-10 su d%) che l'efreeti sia pazzo e attacchi immediatamente, non appena liberato. Vi è anche una possibilità del 10% (91-100) che l'efreeti della bottiglia conceda tre desideri. In entrambi i casi, subito dopo, l'efreeti sparisce per sempre. Nell'altro 80% dei casi (11-90), l'abitante della bottiglia serve lealmente il personaggio fino a un'ora per giorno per 101 giorni (o fino alla propria morte), facendo ciò che gli viene comandato. Trascorsi 101 giorni, l'efreeti viene liberato dal servizio e può ritornare nella sua casa extra-dimensionale. Si tiri soltanto la prima volta che la bottiglia viene aperta (oppure l'AdG può scegliere quale tipo di bottiglia venga trovato, a propria discrezione).

Braciore del comando degli elementali del fuoco: questo strumento sembra un normale contenitore per carboni ardenti. Quando nel braciore viene acceso un fuoco e vengono pronunciate le parole d'evocazione adatte, appare un elementale del fuoco che segue i comandi dell'evocatore (come descritto alla voce Elementale nella sezione Mostri). È richiesto un intero round per pronunciare le parole d'evocazione. Tale elementale può essere evocato solo una volta al giorno.

Cintura della forza dei giganti: quest'oggetto fornisce a chi lo indossa la Forza di un gigante. Per tutto il tempo in cui la indossa, il portatore ottiene un bonus di Forza di +5 (al posto del suo normale bonus di Forza) e può lanciare grandi massi proprio come un gigante delle rocce.

Corda della scalata: questa corda di 15 m non è più spessa di una bacchetta, ma è abbastanza robusta da sopportare 1500 kg. A comando, la corda si srotola in avanti, all'indietro, verso il basso o in qualsiasi altra direzione ad una velocità di 3 m per round, attaccandosi saldamente ovunque il suo proprietario desideri. Può sciogliersi e ritornare indietro allo stesso modo. La corda deve avere qualcosa a cui legarsi per poter sopportare un peso diverso dal proprio. Un capo della corda dev'essere tenuto dall'utilizzatore quando la sua magia viene invocata.

Corno della distruzione: questo corno sembra una normale tromba. Può essere suonato come un normale corno, ma se viene pronunciata la parola di comando e viene poi suonato lo strumento, esso infligge 2d6 danni alle creature all'interno di un cono lungo 12 m e largo 12 m alla sua estremità più lontana e fa sì che restino assordate per 2d6 round. Le creature influenzate possono effettuare un tiro salvezza contro Raggio della morte, subendo metà dei danni ed evitando l'assordamento in caso di successo. Le creature di cristallo subiscono il doppio dei danni. Le creature non viventi sono generalmente immuni all'assordamento, ma subiscono i danni come descritto.

Se il potere magico di un corno della distruzione viene usato più d'una volta al giorno, c'è un 10% cumulativo di possibilità per ogni uso extra che esso esploda ed infligga 3d6 danni alla persona che lo sta suonando.

Il corno può essere usato anche per distruggere edifici, fortificazioni etc. Raddoppiate il danno sopra indicato quando un **corno della distruzione** viene usato contro una struttura. Le regole sulle **Roccaforti** nella sezione **L'Arbitro di Gioco** contengono ulteriori informazioni a riguardo.

Corno della rovina: quando suonato, questo corno crea scheletri animati o zombi come l'incantesimo **animare i morti**. Vengono così creati fino a 3d6 dadi vita di mostri non morti dai resti entro un raggio di 18 m dal personaggio che ha suonato il corno. Se nell'area d'effetto sono disponibili resti sia scheletrici sia carnosì, gli scheletri saranno animati in preferenza agli zombi. Se l'utilizzatore è un mago o un chierico, i non morti creati possono essere controllati fintanto che quel personaggio mantiene il corno. Se suonato da un guerriero o un ladro, i non morti creati saranno incontrollati. I non morti incontrollati attaccano tutte le creature viventi nelle vicinanze. Il corno può essere usato una volta al giorno, ma non possono esistere più di 18 dadi vita di non morti alla volta creati dal corno.

Cratere del comando degli elementali dell'acqua: questo grande contenitore è spesso fatto di pietra blu o verde semipreziosa. Ha un diametro di circa 30 cm, è profondo 15 cm ed è relativamente fragile. Quando il cratere viene riempito d'acqua fresca e vengono pronunciate determinate parole, appare un elementale dell'acqua che segue i comandi dell'evocatore (come descritto alla voce Elementale nella sezione Mostri). È richiesto un intero

round per pronunciare le parole d'evocazione. Tale elementale può essere evocato solo una volta al giorno.

Elmo del teletrasporto: un personaggio che indossa questo congegno può effettuare un **teletrasporto** tre volte al giorno, esattamente come se avesse lanciato l'omonimo incantesimo.

Elmo della lettura dei linguaggi e del magico: pur sembrando un normale elmo, quest'elmo fornisce a chi lo indossa la capacità di capire le parole pronunciate da qualsiasi creatura e di leggere testi in qualsiasi lingua e qualsiasi scritto magico. Si noti che le limitazioni descritte sotto la voce dell'incantesimo **lettura dei linguaggi** si applicano anche a questo congegno. Comprendere un testo magico non implica necessariamente la capacità di usare incantesimi.

Elmo della telepatia: chi indossa quest'elmo può leggere i pensieri superficiali di una creatura bersaglio entro 27 m come se usasse l'incantesimo **ESP**. Inoltre, il portatore può inviare un messaggio telepatico a chiunque i cui pensieri stia leggendo in questo modo (consentendo una comunicazione bilaterale). Quest'elmo può essere usato fino a tre volte al giorno.

Guanti del potere orchesco: questi guanti sono fatti di cuoio duro, con borchie di ferro sul dorso della mano e delle dita. Forniscono a chi li indossa un bonus di Forza di +4 (al posto del suo normale bonus di Forza). Affinché la magia abbia effetto, entrambi i guanti devono essere indossati.

Mantello distortente: quest'oggetto sembra un normale mantello, ma quando indossato da un personaggio le sue proprietà magiche distorcono e deformano le onde luminose, facendo sì che l'ubicazione apparente di chi lo indossa si sposti continuamente entro un raggio di 1 m dalla sua vera ubicazione. Il primo attacco in mischia o a distanza compiuto da qualsiasi creatura contro chi indossa il mantello fallisce sempre e tutti gli attacchi successivi vengono compiuti con un malus al tiro per colpire di -2. Questo malus non è cumulativo con quello derivante dal combattere accecati.

Mantello elfico: questo mantello grigio è indistinguibile da un normale mantello dello stesso colore. Tuttavia, quando viene indossato col cappuccio tirato sul capo, chi lo indossa diventa quasi invisibile, ottenendo una possibilità dell'80% di muoversi senza essere notato. Se individuato da degli osservatori, il portatore può essere attaccato senza malus significativi.

Medaglione dell'ESP: quest'oggetto sembra un normale pendente a forma di disco da appendere al collo con una catenella. Solitamente fabbricato in bronzo, rame o argento nichelato, il medaglione permette a chi lo indossa di leggere i pensieri altrui, come con l'incantesimo **ESP**. Può essere usato quante volte al giorno si desidera, ma ognuno di questi usi richiede un minimo di 1 round di

completa concentrazione per attivarsi e il portatore deve continuare a concentrarsi per mantenere l'effetto.

Pietra del comando degli elementali della terra: una pietra di questo tipo è solitamente un pezzo di roccia di forma bizzarra rozzamente polito. Il possessore di una pietra di questo tipo non ha bisogno che di pronunciare poche parole d'evocazione ed un enorme elementale della terra si presenta di fronte all'evocatore e ne segue i comandi (come descritto alla voce Elementale nella sezione **Mostri**). È richiesto un intero round per pronunciare le parole d'evocazione. Tale elementale può essere evocato solo una volta al giorno.

Scarabeo protettore: questo congegno appare come un medaglione d'argento a forma di scarabeo. Lo scarabeo assorbe gli attacchi che risucchiano energia, effetti mortali e maledizioni. Dopo aver assorbito 2d6 tali attacchi, lo scarabeo si riduce in polvere ed è distrutto.

Scopa volante: questa scopa può volare in aria fino ad un massimo di 9 ore al giorno (distribuite come il suo proprietario desidera). La scopa può portare 100 kg e volare ad una velocità di 12 m o fino a 200 kg ad una velocità di 9 m. Inoltre, la scopa può viaggiare da sola verso qualsiasi destinazione nominata dal proprietario purché quest'ultimo abbia una buona idea dell'ubicazione e dell'aspetto di tale destinazione. Si reca dal proprio proprietario da una distanza massima di 300 m quando viene pronunciata l'appropriata parola di comando.

Sfera di cristallo: questa è la forma più comune di strumento d'individuazione, una sfera di cristallo con un diametro di circa 15 cm. Può essere usata solo dai Maghi, i quali possono utilizzare questo strumento per vedere praticamente a qualsiasi distanza. Una sfera di cristallo può essere usata fino a tre volte al giorno, per massimo un turno ogni volta.

La probabilità di successo durante l'utilizzo di una sfera di cristallo viene indicata di seguito. Le probabilità uguali o maggiori del 100% non richiedono un tiro.

Conoscenza e connessione	Prob.
Conoscenza secondaria (sentito dire)	25%
Conoscenza di prima mano (visto brevemente)	55%
Familiare (ben conosciuto)	95%
Proprietà o indumento	+25%
Parte del corpo, ciocca di capelli, pezzo d'unghia etc.	+50%

L'utilizzatore della sfera di cristallo è l'unico che può vedere l'immagine. Normalmente non si sente nessun suono. **Individuazione del magico, individuazione del male e ESP** hanno una possibilità del 3% per livello dell'incantatore di operare correttamente se usate con una sfera di cristallo.

Sfera di cristallo con chiaraudienza: quest'oggetto funziona esattamente come la sfera di cristallo normale, sopra, ma consente all'utilizzatore anche di sentire qualsiasi suono nel luogo visto come se si trovasse là.

Specchio intrappola vita: questo congegno di cristallo ha solitamente le dimensioni di un quadrato di lato 1,20 m ed è incorniciato in legno o in metallo. Può essere appeso o posizionato su una superficie e poi attivato con una parola di comando. Solo un Mago può controllare in modo appropriato questo congegno. La stessa parola di comando disattiva lo specchio. Il personaggio che attiva il congegno ne è immune. Lo specchio ha al suo interno 20 celle extradimensionali; qualsiasi creatura che si avvicini entro 9 m dal congegno e vi guardi il proprio riflesso deve effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi o venire intrappolata all'interno dello specchio in una delle celle.

Quando una creatura è intrappolata, viene catturata interamente nello specchio. La taglia non ha importanza, ma costrutti e non morti non possono essere intrappolati. Viene catturato anche l'equipaggiamento della vittima (incluso il vestiario e qualsiasi cosa trasportata). Il proprietario dello specchio può richiamare sulla superficie di questo il riflesso di qualsiasi creatura intrappolata al suo interno e avviare una conversazione con l'inerte prigioniero. Può anche liberare qualsiasi creatura intrappolata per mezzo di un comando verbale. Se viene superata la capacità dello specchio, viene liberata una vittima (scelta a caso) per poter accogliere l'ultima. Se lo specchio viene rotto, tutte le vittime attualmente intrappolate vengono liberate.

Stivali del viaggio e del salto: questi stivali aumentano la velocità base sulla terra di chi li indossa di 3 m per round. In aggiunta a questa capacità di viaggio, questi stivali permettono a chi li indossa di compiere grandi balzi, saltando fino a 3 m in altezza e/o 9 m in lunghezza.

Stivali della levitazione: a comando, questi stivali di cuoio consentono a chi li indossa di levitare come se utilizzasse l'incantesimo **levitazione**.

Stivali della velocità: chi indossa questi stivali può far toccare insieme i loro tacchi, attivando così un effetto uguale a quello dell'incantesimo **velocità** fino ad un massimo di 10 round al giorno. Non è necessario che la durata dell'effetto di **velocità** sia consecutiva; gli stivali possono essere attivati e disattivati a piacere.

Stivali elfici: questi morbidi stivali rendono chi li indossa capace di muoversi silenziosamente praticamente in ogni ambiente, fornendo una possibilità di successo del 90% quando ci si muove silenziosamente (come l'omonima abilità del Ladro).

Tamburi del panico: questi tamburi sono dei timpani (semisfere del diametro di 30-45 cm su piedistalli). Si trovano a coppie e, in apparenza, sono del tutto ordinari. Se vengono suonati entrambi, tutte le creature con meno di 6 dadi vita entro 36 m (con l'eccezione di quelle all'interno di una zona sicura nel raggio di 6 m intorno ai tamburi) devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi o fuggire in preda al panico. I tamburi possono essere usati una volta al giorno.

Tappeto volante: questo tappeto è in grado di volare in aria a comando. Un tappeto volante ha dimensioni tipiche di 1,50 x 2,50 m e può trasportare fino a 250 kg muovendosi di 30 m per round o fino a 500 kg (il suo carico massimo) muovendosi di 15 m per round. Un tappeto volante può volare a qualsiasi velocità fino al suo massimo e, a comando, può librarsi in aria senza muoversi.

Turibolo del comando degli elementali dell'aria: questo dorato recipiente forato, largo 15 cm e alto 2,5 cm, somiglia ad un incensiere tipico di un luogo di fede. Se viene riempito d'incenso e acceso, le parole d'evocazione pronunciate sopra di esso evocano un elementale dell'aria che esegue i comandi dell'evocatore (come descritto alla voce Elementale nella sezione **Mostri**). È richiesto un intero round per pronunciare le parole d'evocazione. Tale elementale può essere evocato solo una volta al giorno.

PARTE 8: L'ARBITRO DI GIOCO

Mostri erranti

Avevamo avuto la lungimiranza di portare con noi diversi grandi sacchi e li riempiamo velocemente con monete e gemme trovate sotto il sarcofago. Senza ulteriore indugio, uscimmo, intenzionati a raggiungere le scale verso la superficie e poi ritornare a Morgansfort. Ma non poteva essere così facile...

Nell'entrare, Barthal era andato in esplorazione e noi avevamo proceduto lentamente, vigilando costantemente per la presenza di mostri. Mentre uscivamo, lasciammo perdere la cautela, muovendoci velocemente mentre Barthal ci guardava le spalle. Fu così che io e Morningstar, girando un angolo, praticamente ci scontrammo contro la prima linea di una pattuglia di goblin!

Fui nuovamente colto alla sprovvista, ma così anche i goblin. Morningstar reagì più rapidamente, abbattendo il primo di quei piccoli mostri. Forse parlamentare sarebbe stata un'idea migliore, ma con quei goblin ci avevamo già provato, invano... Perciò non potevo biasimare l'elfa per aver attaccato senza porre domande.

Sollevai la spada dorata e mi gettai in battaglia...

Incontri nei sotterranei

Oltre ai mostri "piazziati", i sotterranei contengono solitamente mostri erranti. L'Arbitro di Gioco può creare speciali tabelle dei mostri erranti per sotterranei specifici, oppure può usare le tabelle generali dei mostri erranti sotto riportate.

In un normale sotterraneo, l'incontro con un mostro errante si verificherà tirando 1 su 1d6; l'Arbitro di Gioco dovrebbe effettuare un controllo ogni 3 turni. Le circostanze di uno specifico sotterraneo potrebbero richiedere possibilità più elevate oppure controlli più (o meno) frequenti.

Tiro di dado	1° livello	2° livello	3° livello
1	Ape gigante	Ghoul	Bugbear
2	Coboldo	Gnoll	Cubo gelatinoso
3	Fanghiglia verde*	Gruppo di PNG: Avventuriero	Formica gigante
4	Goblin	Hobgoblin	Gargoyle*
5	Gruppo di PNG: Avventuriero	Melma vischiosa	Licantropo, Ratto mannaro*
6	Gruppo di PNG: Bandito	Mosca gigante	Metamorfosis
7	Lupo	Ragno, Vedova nera gigante	Ombra spettrale*
8	Orchetto	Scarabeo bombardiere gigante	Orco
9	Ragno chelato gigante	Serpente, Vipera	Scarabeo tigre gigante
10	Scheletro	Troglodita	Scimmia carnivora
11	Serpente, Cobra	Uomo lucertola	Spettro*
12	Uccello stigeo	Zombi	Verme iena
Tiro di dado	4°-5° livello	6°-7° livello	8°+ livello
1	Ameba paglierina*	Basilisco	Chimera
2	Caecilia gigante	Belva distortente	Gigante delle colline
3	Coccatrice	Caecilia gigante	Gigante di pietra
4	Licantropo, Lupo mannaro*	Idra	Idra
5	Mastino infernale	Licantropo, Tigre mannara*	Licantropo, Cinghiale mannaro*
6	Melma vischiosa	Mummia*	Protoplasma nero
7	Metamorfosis	Necrospettro*	Salamandra del gelo*
8	Minotauro	Orsoguofo	Salamandra di fiamma*
9	Orso delle caverne	Protoplasma nero*	Vampiro*
10	Orsoguofo	Rugginofago*	Verme scarlatto
11	Presenza*	Scorpione gigante	
12	Rugginofago*	Troll	

Incontri nelle terre selvagge

L'Arbitro di Gioco dovrebbe eseguire un controllo per gli incontri casuali nelle terre selvagge circa ogni quattro ore di tempo di gioco; questo si traduce comodamente in tre controlli notturni e tre diurni. Se i vostri giocatori decidono di fare tre turni di guardia notturni, controllate semplicemente una volta per ogni turno di guardia; durante il giorno, controllate una volta la mattina, una volta nel pomeriggio e una volta la sera.

Per controllare se si verifica un incontro nelle terre selvagge, si tiri 1d6; se il risultato è 1, l'incontro si verifica. Se è necessario un incontro nelle terre selvagge, si tirino 2d8 sulla tabella appropriata, di seguito. L'Arbitro di Gioco dovrebbe valutare con attenzione le modalità con cui si verifica l'incontro; si verifichi la sorpresa in anticipo e, se il mostro non è sorpreso, si può considerare che abbia avuto il tempo di preparare un'imboscata (a discrezione dell'AdG).

Tiro di dado	Bosco o foresta	Deserto o zone aride	Fiume o costa fluviale
2	Drago verde	Drago blu	Drago nero
3	Alicorno (vedi Unicorno)	Mastino infernale	Pesce, Piranha gigante
4	Treant	Gigante del fuoco	Uccello stigeo
5	Orchetto	Verme scarlatto	Pesce, Persico gigante
6	Cinghiale selvaggio	Mosca gigante	Gruppo di PNG: Mercante
7	Orso nero	Scorpione gigante	Uomo lucertola
8	Falco gigante	Cammello	Coccodrillo
9	Antilope	Ragno, Tarantola gigante	Rana gigante
10	Lupo	Gruppo di PNG: Mercante	Pesce, Pesce gatto gigante
11	Orco	Falco	Gruppo di PNG: Bucaniere
12	Orso, Grizzly (o bruno)	Gruppo di PNG: Bandito	Troll
13	Lupo nero	Orco	Giaguaro
14	Gigante delle colline	Grifone	Spiritello acquatico
15	Orsoguofo	Gnoll	Termite d'acqua gigante
16	Unicorno	Drago rosso	Drago verde

Tiro di dado	Giungla	Montagne o colline	Oceano
2	Drago verde	Drago bianco	Drago marino
3	Gruppo di PNG: Bandito	Roc (1d6: 1-3 Grande, 4-5 Enorme, 6 Gigante)	Idra
4	Goblin	Belva distorcente	Balena, Capodoglio
5	Hobgoblin	Licantropo, Lupo mannaro*	Coccodrillo gigante
6	Millepiedi gigante	Leone di montagna	Granchio gigante
7	Serpente, Pitone gigante	Lupo	Balena assassina
8	Elefante	Ragno chelato	Piovra gigante
9	Antilope	Falco	Squalo mako
10	Giaguaro	Orchetto	Gruppo di PNG: Mercante
11	Uccello stigeo	Pipistrello gigante	Gruppo di PNG: Bucaniere (Pirata)
12	Scarafaggio tigre gigante	Falco gigante	Squalo carcarino
13	Caecilia gigante	Gigante delle colline	Roc (1d8: 1-5 Enorme, 6-8 Gigante)
14	Ombra spettrale*	Chimera	Squalo, Grande bianco
15	Gruppo di PNG: Mercante	Lupo nero	Sirena
16	Licantropo, Tigre mannara*	Drago rosso	Serpente marino

Tiro di dado	Palude	Prateria	Territori abitati
2	Drago nero	Drago verde	Drago dorato
3	Ombra spettrale*	Troll	Ghoul
4	Troll	Mosca gigante	Bugbear
5	Lucertola gigante, Draco	Scorpione gigante	Goblin
6	Millepiedi gigante	Gruppo di PNG: Bandito	Centauro
7	Sanguisuga gigante	Leone	Gruppo di PNG: Bandito
8	Uomo lucertola	Cinghiale selvaggio	Gruppo di PNG: Mercante
9	Coccodrillo	Gruppo di PNG: Mercante	Gruppo di PNG: Pellegrino
10	Uccello stigeo	Lupo	Gruppo di PNG: Nobile
11	Orchetto	Ape gigante	Cane
12	Rospo gigante (vedi Rana gigante)	Gnoll	Gargoyle*
13	Troglodita	Goblin	Gnoll
14	Rosa sanguinaria	Molosso instabile	Orco
15	Albero dell'impiccato	Lupo nero	Minotauro
16	Basilisco	Gigante delle colline	Vampiro*

Incontri in città, nei paesi e nei villaggi

È importante che l'Arbitro di Gioco si ricordi che, diversamente dai sotterranei o dalle terre selvagge, città, paesi e villaggi sono luoghi affollati. Durante la giornata, nella maggior parte dei paesi vi sono persone per le strade più o meno ad ogni ora; l'assenza di persone per le strade è spesso indizio di qualcosa d'interessante. Di notte, molti paesi sono bui e silenziosi e la maggior parte degli incontri avviene con Ladri o altri tipi sgradevoli; ma, anche vicino ai locali popolari dove mangiare (o bere), è probabile incontrare gente di tutti i tipi. L'AdG dev'essere sicuro di rendere chiari questi aspetti nelle sue descrizioni dell'ambiente cittadino; di certo, ciò rende anche più difficile che i giocatori identifichino i "veri" incontri.

S'incoraggia l'AdG a creare le proprie tabelle degli incontri per ogni città, paese o villaggio creati (o ad assegnare gli incontri attraverso altri metodi, se desiderato); comunque, di seguito vengono fornite tabelle degli incontri "generiche" per quelle volte in cui tale preparazione non è stata possibile. Si tirino 2d6 sulla tabella sottostante per determinare quale tipo d'incontro si verifichi; sotto la tabella vi è una descrizione di ogni tipo d'incontro.

Tiro di dado	Incontro diurno	Incontro notturno
2	Metamorfosis	Metamorfosis
3	Nobile	Ombra spettrale*
4	Ladro	Squadra d'arruolamento
5	Teppisti	Mendicante
6	Guardia cittadina	Ladro
7	Mercante	Teppisti
8	Mendicante	Mercante
9	Sacerdote	Ratti giganti
10	Mercenari	Guardia cittadina
11	Stregone	Stregone
12	Licantropo, Ratto mannaro*	Licantropo, Ratto mannaro*



Gli incontri con le **guardie cittadine** coinvolgono 2d6 guardie, tutte Guerrieri di 1° livello, eccetto il capo della compagnia che è di livello compreso fra il 2° e il 4°. Essi affrontano personaggi "dall'aspetto sospetto", ma in genere hanno bisogno di una buona ragione prima di provare ad arrestare o comunque ostacolare i personaggi giocanti.

Gli incontri con un **ladro** avverranno con un gruppo di 1d6 ladri, solitamente travestiti da cittadini ordinari o da mendicanti. Un ladro del gruppo sarà di livello compreso tra il 2° ed il 4°, mentre gli altri saranno solo di 1° livello. Naturalmente proveranno a derubare il gruppo a meno che non siano sorvegliati molto attentamente.

Gli incontri con i **mendicanti** cominciano spesso con un singolo mendicante che si avvicina al gruppo, ma nell'area vi sono in genere 2d4 mendicanti e, se un qualunque membro del gruppo dà qualcosa al primo mendicante, gli altri piombano sul gruppo come mosche. Ogni mendicante è, al 90% delle probabilità, un uomo comune e, al 10%, un Ladro di 1° livello, magari in missione esplorativa per conto della Gilda dei Ladri o di una banda locale.

I **mercanti** sono un elemento comune nelle città e si possono incontrare impegnati in ogni genere d'affari. Anche i mercanti, come i mercenari, possono offrire lavori a personaggi giocanti interessanti, in particolare a quelli con una buona reputazione. Si faccia riferimento a **Creare un gruppo di PNG**, di seguito, per maggiori informazioni su questo tipo d'incontri. (Un mercante in una città potrebbe non essere accompagnato da tutto il proprio seguito come descritto sotto; l'AdG deve usare il proprio discernimento nel creare l'incontro.)

Gli incontri con i **mercenari** coinvolgono 2d6 membri di una compagnia di mercenari, impegnati in un qualche affare o altro. Il comandante dei mercenari può offrire un posto ai personaggi giocanti di classe Guerriero che abbiano un minimo di reputazione.

Gli incontri con i **metamorfosis** sembrano, naturalmente, incontri di un altro tipo; l'AdG dovrebbe tirare di nuovo per determinare da cosa sia camuffato il metamorfosis. Si incontrano 1d6 metamorfosis; qualsiasi membro extra del gruppo di mostri è un umano che non sa di viaggiare in compagnia di mostri mutaforma. Se il gruppo d'avventurieri "si interessa" ai metamorfosis, uno o più mostri provano a seguirli e sostituirsi a un membro del gruppo (come descritto nella descrizione del mostro). In molti casi, i gruppi di personaggi giocanti scopriranno solo molto più tardi la vera natura dell'incontro.

I **nobili** che si incontrano possono offrire ai personaggi incarichi o eventualmente una ricompensa per qualche compito pericoloso. I personaggi con una cattiva reputazione potrebbero invece essere affrontati, ricevere l'ordine di lasciare la città o anche essere arrestati se il nobile è in grado di chiamare la guardia cittadina (si faccia riferimento a **Creare un gruppo di PNG**, di seguito, per

maggiori dettagli su questo tipo d'incontro). Un nobile in città potrebbe non essere accompagnato da tutto il proprio seguito come descritto sotto; l'AdG deve usare il proprio discernimento nel creare l'incontro.

Gli incontri cittadini con un'ombra **spettrale** saranno molto simili a quelli nel sottosuolo; si veda la descrizione del mostro per i dettagli.

Gli incontri con i **ratti giganti** generalmente si svolgono in vicoli, moli o altri "bassifondi". I ratti, in genere, non sono pericolosi a meno che non siano provocati, ma, se sorpresi, possono attaccare. Si veda la descrizione del mostro per i dettagli di questo tipo d'incontro.

Gli incontri con i **ratti mannari** sembrano incontri di un altro tipo, che sia un altro incontro "normale" o un incontro con ratti giganti (a seconda delle circostanze). I ratti mannari sono codardi e non attaccano gruppi di dimensioni pari o superiore al proprio.

Gli incontri con un **sacerdote** saranno simili a quelli con un gruppo di pellegrini (si faccia riferimento a **Creare un gruppo di PNG**, di seguito, per maggiori dettagli), anche se il gruppo incontrato non sarà grande come quelli incontrati nelle lande selvagge. Solitamente s'incontrerà un singolo sacerdote di livello compreso tra il 1° e il 4° accompagnato da 1d4 fedeli.

Una **squadra d'arruolamento** è composta da 2d6 Guerrieri, tutti di 1° livello eccetto per uno o due comandanti di livello compreso tra il 2° e il 5°. Questi sono armati con armi contundenti o altrimenti combattono a mani nude, in quanto il loro scopo è catturare i personaggi giocanti, non ucciderli; comunque, è probabile che almeno alcuni membri della squadra d'arruolamento abbiano con sé pugnali o spade nel caso scoppi un combattimento serio. Una squadra d'arruolamento non affronta un gruppo di dimensioni pari o superiori, a meno che il gruppo non sia evidentemente indebolito, ubriaco etc. Se il gruppo perde, si risveglia a bordo di una nave sul mare o in un accampamento militare (a seconda che siano stati catturati da marinai o soldati), disarmati e alla mercé di chi li ha catturati.

Gli incontri con uno **stregone** coinvolgeranno un Mago di livello compreso tra il 4° e il 7° e 1d4-1 apprendisti di 1° livello. L'AdG decide il temperamento e l'umore dello stregone.

Gli incontri con i **teppisti** avvengono con 2d4 giovani "brutti ceffi"; ognuno ha il 70% di probabilità di essere un uomo comune e il 30% di essere un Guerriero di 1° livello. I teppisti, generalmente, appaiono disarmati, a seconda della loro abilità di lotta durante un combattimento (ma spesso nascondono un pugnale o una spada corta, nel caso in cui il combattimento volga al peggio). I teppisti possono essere imprevedibili, tanto che l'AdG potrebbe voler determinare l'atteggiamento del loro capo tramite un tiro per le reazioni.

Creare un gruppo di PNG

Avventurieri

Un gruppo di PNG avventurieri sarà composto da 4-8 personaggi: 1d3 Guerrieri, 1d2 Ladri, 1d2 Chierici e 1d2-1 Maghi. Di solito questi personaggi sono di livello simile; dopo aver deciso quale sia il livello medio del gruppo, si può scegliere di avere alcuni personaggi di livello più basso (per tener conto dei tipici "rimpiazzi" dovuti alla morte di alcuni personaggi).

L'Arbitro di Gioco sceglie la razza (o le razze) degli avventurieri PNG tenendo conto della regione in cui vengono incontrati (o da cui provengono). Probabilmente l'80% o più degli avventurieri sono umani, il 10% sono nani, il 6% sono mezzuomini e il restante 4% elfi. Se il gruppo di PNG avventurieri è malvagio, l'AdG può scegliere di rimpiazzare alcuni membri del gruppo con mostri umanoidi come orchetti, hobgoblin o gnoll.

Il gruppo potrebbe competere con i personaggi giocanti per conquistare gli stessi tesori, oppure potrebbero essere loro nemici, malvagi predoni che il gruppo di personaggi deve sconfiggere. Naturalmente è anche possibile che il gruppo di PNG avventurieri siano alleati o comunque amichevoli con i personaggi dei giocatori, ma questo potrebbe rendere le cose troppo facili per i giocatori.

Banditi, briganti e rapinatori

Una banda di banditi è generalmente composta da 2d12 Guerrieri di 1° livello e 1d6 Ladri di 1° livello, guidati da un Guerriero o Ladro di livello compreso tra il 2° ed il 5° (1d4+1) o da uno di ogni classe (se ci sono 11 o più membri di 1° livello). Nelle lande selvagge, i banditi dispongono di cavalli o altre cavalcature adatte al terreno (rubate, naturalmente) ed anche di armature leggere, spade ed archi o balestre. Si determinino gli oggetti magici come indicato di seguito solo per capi; i membri della truppa non hanno normalmente oggetti magici.

Nel loro covo o nascondiglio, un gruppo di banditi avrà generalmente un tesoro di tipo A (privo degli oggetti magici, dato che questi saranno già stati generati secondo le regole che seguono).



Bucanieri e pirati

La differenza tra bucanieri e pirati è principalmente una questione di come vogliono farsi chiamare; a prescindere da come li si chiami, sono l'equivalente acquatico dei banditi, attaccando altre navi o saccheggiando le città costiere per un buon bottino.



Una ciurma di bucanieri è composta da 3d8 Guerrieri di 1° livello, guidati da un Guerriero di livello compreso tra il 3° ed il 6° (1d4+2) e da 1d3 Guerrieri dal 2° al 5° livello. Naturalmente sono tutti esperti nel governare una nave. Sono privi di armatura, o al più dotati di un'armatura di cuoio, ed armati con spade e archi o balestre.

I pirati che navigano per mare possono apparire in gruppi più numerosi, ma il numero dei loro comandanti è simile a quello appena indicato. Si generino oggetti magici solo per loro come indicato sotto. Una nave di pirati o bucanieri ha un tesoro di tipo A, senza oggetti magici (essendo già stati generati per i PNG); il tesoro potrebbe non essere a bordo della nave, tuttavia, dato che i pirati spesso preferiscono sotterrare i loro tesori sulle isole. In questo caso, il Capitano, o uno dei suoi ufficiali in seconda, ha una mappa con le indicazioni per localizzare il tesoro.

Mercanti

Spesso i mercanti devono trasportare le loro merci attraverso le lande selvagge. Circa metà delle volte (50%), un gruppo di mercanti che viaggia via terra è guidato da un mercante molto ricco; altri gruppi di mercanti sono composti da 1d4+1 mercanti meno ricchi che si sono raggruppati per la loro sicurezza. Ci sono 2d4 carri (con un minimo di uno per ogni mercante) trainati da muli o cavalli. Ogni carro è guidato da un conducente, un uomo comune tipicamente senza armatura ed armato con un pugnale o una spada corta. Il convoglio ha come guardie 1d4+2 Guerrieri di 1° livello e 1d4 Guerrieri di 2° livello.

Quando un gruppo di mercanti viene incontrato sul mare è solitamente composto di una singola nave posseduta o affittata da un singolo mercante. La nave ha una ciurma di 2d8+8 normali marinai, che sono uomini comuni privi di armatura e armati di randelli, pugnali o spade corte; il Capitano, Primo Ufficiale e gli altri ufficiali sono compresi tra questi marinai. Navi grandi possono necessitare di ciurme più numerose. Saranno inoltre presenti 1d4+2 guerrieri di 1° livello e 1d4 guerrieri di 2° livello come guardie, come in un convoglio.

Oltre ai beni commerciali di valore, sebbene ingombranti, trasportati dal convoglio o dalla nave dei mercanti, questi avranno anche un tesoro di tipo A, privo però di oggetti magici, all'interno di una cassa o distribuito tra i carri.

Nobili

Un gruppo di nobili sarà composto da un nobile (ovviamente), eventualmente accompagnato dalla propria sposa (anch'ella nobile, naturalmente) e/o uno o più bambini. Ogni nobile adulto avrà almeno un inserviente (assistente, dama di compagnia etc.).

Nobili di rango minore (come i baroni) hanno un singolo carro o carrozza, trainato da cavalli di razza; nobili di rango superiore hanno due o più carri. Il nobile può cavalcare un cavallo da guerra, ma potrebbe scegliere di stare in carrozza per parte del tragitto. Ogni carrozza o carro ha un conducente che è un Guerriero di 1° livello in cotta di maglia armato di spada lunga. Almeno due Guerrieri a cavallo di livello compreso tra il 1° e il 4° accompagneranno il nobile in qualità di guardie; un rango più elevato comporta più guardie. Le guardie sono tipicamente armate di spada lunga ed eventualmente di lance, hanno corazze di piastre ed i loro cavalli da guerra sono protetti da cotta di maglia. Il numero di guardie è lasciato alla discrezione dell'AdG. Si applicano, come di consueto, le normali probabilità per gli oggetti magici.

Un nobile viaggia portando con sé una piccola quantità di soldi per le spese; un tesoro di tipo A dovrebbe essere generato per rappresentare questi soldi. In questo caso, non si omettano gli oggetti magici poiché i nobili sono generalmente più ricchi di un normale gruppo d'uomini.

I nobili sono di solito uomini comuni (70%); altrimenti si tiri 1d10: 1-6 indica un Guerriero, 7-8 indica un Mago, 9 indica un Chierico e 10 indica un Ladro (Chierici "nobili" sono vescovi, arcivescovi e simili). Si tiri 2d4-1 per il livello di ogni nobile con una "classe".

Pellegrini

Un gruppo di pellegrini viene incontrato mentre è in viaggio per raggiungere (o di ritorno da) un importante centro religioso o attività. Tale gruppo sarà guidato da 1d4 Chierici di livello 1-4 (si tiri per ognuno).

Il resto del gruppo è molto vario nella sua composizione; molti gruppi di pellegrini includono 3d6 uomini comuni (o donne comuni se la religione in questione permette alle donne di andare in pellegrinaggio), 1d6 Guerrieri di livello 1-4 (si tiri per ognuno) con cotta di maglia e spada lunga, e 1d4 Ladri di livello 1-4 (ognuno dei quali può essere genuinamente devoto oppure semplicemente latitante). C'è anche il 50% di probabilità che un singolo Mago di livello 1-4 sia nel gruppo.

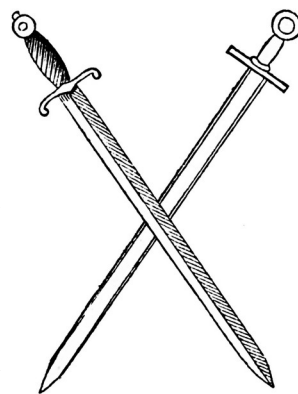
I pellegrini spesso viaggiano leggeri, portando una sola sacca ognuno, camminando o cavalcando muli o cavalli. Molto probabilmente il gruppo di pellegrini trasporta offerte di qualche tipo verso la meta; si generi un tesoro di tipo A per rappresentarle. Se sono indicati degli oggetti magici questi probabilmente non sono usati da nessun PNG poiché già consacrati al dio o pantheon venerato.

Oggetti magici per i PNG

I PNG hanno solitamente oggetti magici in proporzione alla loro classe e livello; si assegni una probabilità del 5% per livello che un qualsiasi PNG Guerriero, Ladro o Chierico abbia un'arma o armatura magica (si tiri separatamente per arma e armatura per ogni PNG). Indipendentemente dal livello, un risultato di 96-00 è un fallimento. I Maghi avranno un Anello di Protezione (si tiri per il bonus come normale per l'oggetto) con una probabilità del 4% per livello e un pugnale o un bastone magico con una probabilità del 3% per livello.

Inoltre, si consideri una probabilità del 2% per livello che ciascun personaggio abbia una pozione e del 3% per livello che un Chierico o Mago abbia una pergamena di qualche tipo.

Infine, si calcoli la somma dei livelli di tutti i membri del gruppo e si usi questo numero come la probabilità percentuale che uno di loro abbia un oggetto magico vario. Se il tiro ha successo, si divida la probabilità per due e si tiri nuovamente; se il secondo tiro riesce, allora vi saranno due di questi oggetti. Se il gruppo ha più di 3 membri, si può dimezzare nuovamente la probabilità e tirare per un terzo oggetto di questo tipo. Si assegni l'oggetto o gli oggetti magici vari al membro del gruppo più adatto, o si tiri casualmente se non si riesce a decidere.



Gruppi di semiumani

Sopra si è assunto che i gruppi di PNG siano composti da umani o prevalentemente da questi; tuttavia, l'Arbitro di Gioco può scegliere di rappresentare gruppi di elfi, nani o mezzuomini di tanto in tanto. Solitamente un gruppo di semiumani è omogeneo.... un gruppo di elfi consisterà di soli elfi, ad esempio. Se incontrato nel territorio di un'altra razza, il gruppo di semiumani può includere una guida assunta per condurli a destinazione. Per esempio, il gruppo di elfi sopracitato potrebbe assumere una guida umana per aiutarli a viaggiare in una contrada umana.

L'Arbitro di Gioco può semplicemente usare i numeri sopra indicati per generare i gruppi non umani. Una cosa che deve decidere l'AdG è se le regole degli "uomini comuni" si applichino ai semiumani... esistono "elfi comuni", ad esempio? Questa decisione è lasciata all'AdG. Se esistono questi personaggi, avranno le stesse abilità razziali degli altri della loro razza ma combatteranno con un bonus d'attacco di +0, come gli uomini comuni. Se non esistono questi personaggi nel mondo della campagna allora si sostituisca agli uomini comuni indicati Guerrieri di 1° livello.

Gestire i giocatori

Opzioni di creazione dei personaggi

Le normali regole per la creazione di un personaggio richiedono di tirare 3d6 per ogni punteggio d'abilità in ordine. I giocatori potrebbero lamentarsi del fatto che non possono creare il tipo di personaggio che vogliono giocare. Ci sono varie opzioni tra cui scegliere se si vogliono facilitare le cose per i giocatori. Si noti che i giocatori non possono pretendere queste opzioni; è una decisione che spetta unicamente all'Arbitro di Gioco.

Scambiare i punti: si permette ai giocatori di "spostare" punti da un punteggio d'abilità ad un altro, sottraendo -2 ad un punteggio per un +1 ad un altro. Il punteggio massimo resta 18 (o il massimo razziale se inferiore) e al giocatore non dovrebbe esser permesso di abbassare nessun punteggio al di sotto di 9.

Scambiare i punteggi: è concesso al giocatore di scambiare due punteggi d'abilità, una volta per personaggio.

Scambio libero: si lasciano disporre i sei punteggi d'abilità come desiderato dal giocatore. Questa scelta permette la massima personalizzazione al giocatore, ma d'altra parte tutti i personaggi giocanti cominceranno ad essere molto simili l'uno all'altro. Non è raro che i giocatori "scarichino" la caratteristica più bassa nel Carisma, ad esempio.

Personaggi ingiocabili

A volte un giocatore potrebbe guardare i sei punteggi tirati e dichiarare il personaggio "ingiocabile". L'Arbitro di Gioco dovrebbe sempre permettere al giocatore di scartare un personaggio che abbia meno di 9 nelle prime quattro caratteristiche (dato che questo renderebbe inaccessibili tutte e quattro le classi al personaggio). Inoltre, come Arbitro di Gioco, potresti decidere di permettere ad un giocatore di ritirare un personaggio che abbia punteggi complessivamente sotto la media, anche per personaggi non così "ingiocabili".



Ecco un suggerimento: somma bonus e malus dei punteggi d'abilità del personaggio. Se il totale è negativo, considera il personaggio sotto la media e consenti al giocatore di scartare il personaggio e ritirare. Se il totale è zero, il personaggio è nella "media" e probabilmente il giocatore dovrebbe giocarlo come tirato. Ovviamente, se il totale è maggiore di zero, il personaggio dovrebbe esser giocato come tirato.

In alternativa, un giocatore che tira una serie di punteggi d'abilità di cui il totale di tutti i bonus e malus è negativo può essere autorizzato a "capovolgere" i punteggi, sottraendoli tutti (non solo quelli "cattivi") da 21. Questo trasforma un 3 in un 18, ad esempio, e comporta in un totale di bonus e malus che è positivo, se il totale era precedentemente negativo.

Apprendere incantesimi

I Chierici hanno un vantaggio evidente sui Maghi, ossia che, in teoria, hanno accesso a qualsiasi incantesimo di ogni livello che possono lanciare. Si osservi però che i Chierici sono limitati nella selezione dei loro incantesimi in base alla loro divinità, fede o codice etico; per esempio, un Chierico della dea della guarigione non dovrebbe meravigliarsi che la sua divinità si rifiuti di concedere incantesimi di guarigione invertiti. Se un Chierico prega per un incantesimo che non è permesso, l'Arbitro di Gioco può decidere di concedere al personaggio un incantesimo differente o, in alternativa, (se la divinità è contrariata) nessun incantesimo per quello "spazio".

I Maghi cominciano il gioco conoscendo due incantesimi, **lettura del magico** ed un altro (a meno che l'AdG non conceda un numero maggiore di incantesimi iniziali). Ogni volta che il personaggio sale di livello acquisisce l'abilità di lanciare più incantesimi; inoltre, ogni due livelli, il Mago ottiene l'accesso agli incantesimi di livello superiore (finché non sono disponibili tutti i livelli). Tuttavia, acquisire l'abilità di lanciare questi incantesimi non significa necessariamente che il Mago apprenda istantaneamente nuovi incantesimi.

I Maghi possono apprendere incantesimi da un altro Mago, o studiando il libro di incantesimi di un altro Mago. Se insegnato, un incantesimo si può apprendere in un solo giorno; studiare il libro di incantesimi di un altro Mago richiede un giorno per livello dell'incantesimo. In ogni caso, gli incantesimi appresi devono essere trascritti nel libro di incantesimi del Mago al costo di 500 mo per livello di incantesimo trascritto.

Un Mago può aggiungere un nuovo incantesimo di qualsiasi livello che sia in grado di lanciare in qualsiasi momento; tuttavia, gli incantesimi di livello superiore non possono essere appresi o aggiunti al libro di incantesimi del Mago. Il Mago deve trovare un insegnante o acquisire un libro di riferimento (come il libro di incantesimi di un altro

Mago) per poter apprendere nuovi incantesimi e il costo di ciò è in aggiunta a quelli appena indicati. Spesso un Mago resterà in contatto con il proprio maestro originario che potrà insegnargli nuovi incantesimi gratuitamente o in cambio di qualche servizio. A volte due Maghi si accordano per scambiarsi incantesimi noti. Spesso l'unica opzione disponibile al Mago sarà quella di pagare un altro Mago (spesso un PNG) da 100 mo a 1000 mo per livello di incantesimo in cambio di questo insegnamento.

I Maghi possono anche creare incantesimi completamente nuovi (o modificare incantesimi esistenti); si vedano le regole sulla Ricerca magica per i dettagli.

Restrizioni di armi ed armature

Diverse razze e classi hanno restrizioni sulle armi e/o armature che possono usare. Cosa succede quando un giocatore dichiara che il proprio personaggio userà un'arma o un'armatura proibita?

Chierici: il divieto di usare armi taglienti per i Chierici è una questione di fede. Quindi, se un Chierico utilizza un'arma proibita perde immediatamente accesso ai suoi incantesimi e al potere di scacciare i non morti. Un PNG Chierico appartenente alla stessa confessione e di livello superiore deve assegnare una qualche cerca al miscredente, che dovrà completare per poter essere perdonato e recuperare i suoi poteri. Se il personaggio si rifiuta di pentirsi allora viene trasformato permanente da Chierico a Guerriero. Si calcoli il livello del personaggio utilizzando i PE attuali totali rispetto alla tabella del Guerriero. Punti ferita e bonus d'attacco restano uguali; si cambi il bonus d'attacco solo dopo aver guadagnato un nuovo livello come Guerriero e si tirino dadi vita da Guerriero come di consueto quando si guadagnano nuovi livelli.

Ladri: indossare un'armatura più pesante, restrittiva e/o rumorosa di una di cuoio impedisce l'uso delle abilità di Ladro, compresa l'abilità di Attacco furtivo. I ladri possono decidere d'indossare queste armature, ma questo li rende solo una brutta imitazione di un Guerriero.

Maghi: questi personaggi semplicemente non sono addestrati in nessuna arma se non quelle che possono usare e dovrebbero subire un malus di -5 quando usano armi proibite. Un Mago in armatura non può lanciare incantesimi; qualsiasi tentativo di lancio fallisce e l'incantesimo viene perduto.

Nani e mezzuomini: a questi personaggi è proibito l'uso di armi grandi, principalmente a causa della loro piccola statura e del loro peso ridotto. Risulta difficile roteare un'arma quando l'arma cerca di roteare te. Se uno di questi personaggi cerca di usare un'arma proibita, l'Arbitro di Gioco può applicare un malus all'attacco di -5 per la difficoltà nell'usare l'arma o decidere che il tentativo è stato fallimentare, a propria discrezione.

Arbitrare i desideri

I desideri possono portare il massimo squilibrio nel gioco. Formulando attentamente un desiderio, il personaggio di un giocatore può apportare cambiamenti profondi e drammatici nel mondo di gioco, anche riscrivendo la storia. Prima ancora di concedere anche un solo desiderio ai personaggi, riflettete su come intendete gestire i desideri.

I desideri sono concessi da una pletora di esseri. Anche quando un desiderio proviene da un oggetto (un anello o una spada, ad esempio), un qualche essere extra-dimensionale, dio, demone o altro, lo ha messo in quell'oggetto. Un desiderio tenderà a favorire gli obiettivi dell'essere che lo ha concesso; ad esempio, se chi ha concesso il desiderio è un malvagio efreeti, questi cercherà di deformare il significato o l'intento del desiderio così da non concedere ciò che il personaggio vuole davvero. D'altro canto, se chi concede il desiderio è un potere benigno, questi concederà il desiderio come formulato purché il personaggio non sia avaro o meschino.

L'equilibrio del gioco è l'elemento principale da considerare. Usare un desiderio per guarire l'intero gruppo, teletrasportare senza errore tutti in una località lontana o evitare o rifare una battaglia disastrosa, sono tutti usi ragionevoli. Desiderare che un personaggio sia riportato in vita e in salute è ragionevole, ma non lo è un desiderio che oltre a riportare in vita e in salute il personaggio cerchi anche di potenziarlo.

In genere, un desiderio viene concesso come minimo con precisione letterale... le parole del desiderio devono essere realizzate. L'eccezione è per desideri che sono irragionevoli ai fini dell'equilibrio del gioco; essi sono sempre interpretati letteralmente, ma potrebbero essere concessi solo parzialmente. Ad esempio, nell'ultimo esempio fatto il potere che realizza il desiderio probabilmente riporterebbe in vita e in salute il personaggio, ma non realizzerebbe i "miglioramenti" desiderati.

Regole opzionali

Morte e morire

Le regole affermano che a zero punti ferita il personaggio è morto. Se questo vi sembra troppo duro, ci sono diversi approcci che consentono di cambiare le cose:

Resuscitare i morti: il primo approccio non cambia minimamente le regole. Si predispongano le cose cosicché i personaggi uccisi durante un'avventura possano essere facilmente **resuscitati** (sebbene ad un costo significativo). Ciò non solo "risolve" il problema della mortalità, ma assorbe anche i tesori in eccesso, impedendo ai personaggi giocatori di diventare così ricchi da non avere più interesse per le avventure. Inoltre, quest'approccio tende a premiare i cauti (dato che conserveranno il loro oro più spesso).

Ma cosa succede se i personaggi non hanno abbastanza oro per permettersi di essere **resuscitati** quando muoiono? Si può consentire all'organizzazione religiosa locale di far risorgere gli avventurieri morti in cambio di un contratto... ovvero, gli avventurieri, una volta riportati in vita, sono in debito con la chiesa o tempio del denaro che gli sarebbe costato essere resuscitati, o *un servizio equivalente*. Così i capi religiosi locali hanno a disposizione un buon numero di avventurieri per compiere missioni pericolose per loro.

Ma se gli avventurieri sono morti... come possono accettare questo contratto? Ci sono due opzioni: i sacerdoti possono usare **parlare coi morti** per ottenere il consenso o gli avventurieri possono firmare un accordo con la chiesa prima di partire per avventure potenzialmente pericolose. Quest'ultima ipotesi potrebbe anche essere considerata la norma in alcuni luoghi.

Tiro salvezza contro la morte: la prima vera modifica alla regola concede ai personaggi ridotti a zero punti ferita di

effettuare un tiro salvezza contro Raggio della morte per evitare di morire. Se il tiro salvezza fallisce il personaggio muore immediatamente, come da regole normali. Se il tiro salvezza ha successo, il personaggio resta in vita per 2d10 round; se le ferite del personaggio vengono bendate (o se riceve magie curative) in questo lasso di tempo, la morte viene evitata. Il personaggio resta incosciente per tutti i 2d10 round tirati, morendo se non viene curato o risvegliandosi se le sue ferite vengono bendate.

Bendare le ferite di un personaggio morente lo stabilizza a zero punti ferita. La guarigione non magica richiede un'intera settimana per recuperare il primo punto ferita; poi il processo di guarigione procede alla velocità normale.

Le cure magiche riportano il personaggio al totale ottenuto dal tiro di guarigione (fino al normale massimo).

Si noti che qualsiasi incantatore ridotto a zero punti ferita che sopravvive perde tutti gli incantesimi preparati rimasti.

Questa regola può essere utilizzata assieme ai suggerimenti della sezione precedente Resuscitare i morti.

Punti ferita negativi: invece di fermarsi a zero punti ferita, si tenga conto del totale negativo corrente. Dopo esser caduto, il personaggio perde un punto ferita addizionale alla fine di ogni round. Se viene raggiunto un totale di -10, il personaggio muore. Prima di arrivare a questo, il personaggio può ricevere cure magiche o le sue ferite possono essere bendate, stabilizzando il personaggio. Il personaggio ferito non può muoversi che per pochi metri senza essere aiutato, né può combattere o lanciare incantesimi finché i suoi punti ferita non sono nuovamente maggiori di zero. Questa regola non dovrebbe essere combinata con l'opzione Tiro salvezza contro la morte.

Come per la regola **Tiro salvezza contro la morte**, gli incantatori che sopravvivono dopo esser stati ridotti a zero o meno punti ferita perdono tutti gli incantesimi preparati.

L'AdG può decidere anche di utilizzare un numero negativo pari alla Costituzione del personaggio invece di un semplice -10.

Veleno "salva o muori"

I veleni, come descritto nelle sezioni Incontri e Mostri, uccidono i personaggi all'istante. L'Arbitro di Gioco può ritenere che ciò renda la mortalità dei personaggi un po' troppo alta. D'altra parte, i veleni **dovrebbero** essere temibili. Ecco una regola opzionale che può rendere le cose un po' più facili senza togliere del tutto la paura dei veleni:

Dove viene indicato un veleno "salva o muori", la vittima deve effettuare un tiro salvezza contro Veleno o subire 1d6 danni per round per 6 round, a partire dal round successivo all'esposizione al veleno; ciò in media significa 21 danni, ma anche un personaggio di primo livello potrebbe sopravvivere grazie ad una combinazione di fortuna e magia curativa. Ovviamente l'AdG può creare veleni con caratteristiche diverse da queste. Se si usa la regola opzionale **Punti ferita negativi**, si suggerisce d'incrementare la durata dell'avvelenamento a 10 round (per una media di 35 danni).



Assegnare punti esperienza per i tesori conquistati

L'Arbitro di Gioco può anche assegnare punti esperienza per i tesori conquistati con l'equivalenza di 1 PE = 1 mo. Questa è una regola opzionale; gli AdG che vogliono far raggiungere più velocemente livelli più alti ai loro giocatori possono scegliere questa strada, mentre chi desidera un avanzamento meno rapido dovrebbe evitarla. Se si assegna esperienza per i tesori, questa dovrebbe essere concessa solo se il tesoro conquistato viene trasportato in un luogo sicuro. In alternativa, l'AdG può richiedere che il tesoro venga speso in addestramento prima di valutarlo come esperienza. Questo è un modo molto efficace per rimuovere tesori in eccesso dalla campagna.

Tiri d'abilità

Ci saranno situazioni in cui un personaggio giocatore cercherà di fare qualcosa nel gioco che non viene contemplato da nessuna regola. In alcuni di questi casi, l'unico attributo del PG che sembrerà appropriato potrebbe essere un punteggio d'abilità. Qui viene suggerito

un metodo per effettuare tiri tramite i punteggi d'abilità che concede maggiori possibilità di successo ai personaggi di alto livello:

Il giocatore tira 1d20 ed aggiunge il suo bonus d'abilità per l'abilità considerata più adeguata dall'AdG, ed anche qualsiasi bonus o malus situazionale assegnato dall'AdG. Si consulti quindi la tabella che segue. Se il risultato del tiro è uguale o superiore al numero bersaglio assegnato, allora il tentativo è un successo.

Livello	Bersaglio
UC o 1	17
2-3	16
4-5	15
6-7	14
8-9	13
10-11	12
12-13	11
14-15	10
16-17	9
18-19	8
20	7

Preparare gli incantesimi a memoria

A volte capita che i Maghi vogliano preparare un incantesimo ma non abbiano a disposizione il proprio libro degli incantesimi; magari il libro è andato perduto o distrutto, oppure il Mago è stato catturato o intrappolato.

Un Mago può sempre preparare **lettura del magico** a memoria. Altri incantesimi richiedono un tiro d'abilità d'Intelligenza, come descritto sopra, con un malus al tiro pari al livello dell'incantesimo da preparare.

Un fallimento consuma lo spazio dell'incantesimo che si è tentato di preparare, esattamente come se fosse stato preparato con successo e poi lanciato; quindi, se un Mago di 5° livello cerca di preparare **palla di fuoco** a memoria e fallisce, allora non avrà alcun incantesimo di 3° livello per la giornata.

Abilità dei Ladri

Alcuni giocatori dei Ladri potrebbero desiderare un controllo maggiore sulle abilità del proprio Ladro. Se studiate la tabella delle Abilità dei Ladri scoprirete il suo segreto: per i livelli 2-9 il Ladro migliora di 30 punti percentili (in totale) per ogni livello; per i livelli 10-15 di 20 punti percentili; dal livello 16 in poi di 10 punti percentili. Se volete consentire la personalizzazione del Ladro, semplicemente lasciate libero il giocatore di disporre questi punti come desidera invece di seguire la tabella. Consentite al massimo un miglioramento di 10 punti percentili per livello di ogni singola abilità di Ladro. Si noti anche che nessuna abilità di Ladro può superare il 99%.

Ricerca magica

Regole generiche per la ricerca

Ad un certo punto un Mago o un Chierico vorrà cominciare a creare oggetti magici o inventare incantesimi; queste attività sono tutte comprese nella **ricerca magica**. Per qualsiasi tipo di ricerca un Mago deve disporre di una torre o di un laboratorio, mentre un Chierico necessita di un tempio o di una chiesa consacrata alla propria fede. Inoltre, vi sarà un costo per la creazione di ogni oggetto, un tempo minimo per crearlo ed una data percentuale di successo. Se il tiro fallisce, solitamente il tempo ed i soldi sono perduti e la procedura dev'essere ripetuta dal principio; si leggano le regole di seguito per le eccezioni.

In quasi tutti i casi, l'Arbitro di Gioco dovrebbe fare questo tiro in segreto. Ci sono molte situazioni in cui il personaggio (o il giocatore) non dovrebbe sapere se il tiro è fallito o se l'AdG ha deciso che la ricerca era impossibile per il personaggio. L'AdG può scegliere di dire al personaggio che la ricerca è impossibile se il tiro riesce; se il tiro fallisce non c'è altro che il giocatore dovrebbe sapere.

Come regola di massima i Chierici possono creare solo oggetti magici che riproducono l'effetto di incantesimi Clericali; inoltre, i Chierici possono incantare armi ed armature, anche del tipo che non possono usare (dato che possono creare armi ed armature per altri seguaci della loro fede). I Maghi possono creare qualsiasi tipo di oggetto magico tranne quelli che riproducono incantesimi Clericali per cui non esiste alcun incantesimo di Mago equivalente.

Il tempo necessario per la ricerca magica è di almeno otto ore di lavoro al giorno, senza interruzioni più lunghe di due giorni. Interruzioni più lunghe comportano il fallimento automatico del progetto.

L'AdG può, se lo desidera, concedere punti esperienza ai personaggi che riescono a completare una ricerca magica. Per questi premi, si consiglia un rapporto di 1 PE per ogni 10 mo spese nella ricerca. Questo premio può essere dato per tutti i tipi di ricerca, solo per la creazione di oggetti magici o non essere concesso affatto, se l'AdG preferisce enfatizzare l'avventura come mezzo di avanzamento.

Ricerca degli incantesimi

La ricerca di nuovi incantesimi è il tipo più comune di ricerca magica. Un Mago può ricercare un incantesimo standard, eliminando così la necessità di un insegnante o di un testo di riferimento; in alternativa, un Chierico o un Mago possono ricercare incantesimi completamente nuovi. Naturalmente nessun personaggio può inventare o ricercare un incantesimo di livello superiore a quelli che può lanciare.

Se il personaggio sta inventando un incantesimo del tutto nuovo, l'AdG deve determinare il livello dell'incantesimo e

valutare se l'incantesimo è possibile "così com'è". L'AdG non ha l'obbligo di dire al giocatore se l'incantesimo è possibile, e solitamente è preferibile non farlo.

Nel caso di incantesimi "standard", il costo per la ricerca è di 1000 mo per livello dell'incantesimo, e di 2000 mo per livello dell'incantesimo nel caso di incantesimi nuovi; in entrambi i casi, il tempo richiesto per completare la ricerca è di una settimana per livello dell'incantesimo. La probabilità di successo è del 25%, più 5% per livello del personaggio, meno 10% per livello dell'incantesimo; la massima probabilità di successo è del 95%.

Se la ricerca riesce, il personaggio può aggiungere l'incantesimo al proprio libro degli incantesimi (se Mago) o può pregare per quell'incantesimo (se Chierico). Se la ricerca fallisce, i soldi ed il tempo sono completamente perduti. Chierici della stessa fede, etica o seguaci della stessa divinità possono insegnare ad altri le preghiere necessarie per disporre dei nuovi incantesimi; questo richiede un'ora per livello dell'incantesimo. Il procedimento per lo scambio degli incantesimi tra Maghi è già stato spiegato (nel paragrafo Apprendere incantesimi).

Come detto sopra, l'AdG può decidere che un incantesimo proposto non sia "corretto" per la sua campagna; troppo potente, di livello troppo basso etc. Invece di dire questo al giocatore, ci sono due strategie possibili.

Nella prima, l'AdG può rielaborare l'incantesimo. Se il tiro di ricerca riesce, l'AdG presenta al giocatore l'incantesimo rielaborato, con tutti gli aggiustamenti ritenuti opportuni ai fini di un gioco bilanciato.

In alternativa, più appropriata quando l'AdG ritiene che l'incantesimo dovrebbe essere di un livello superiore a quelli utilizzabili dal personaggio giocante, è di effettuare comunque il tiro. Se il tiro fallisce, questo è tutto ciò che il personaggio saprà; ma se riesce, l'AdG dovrebbe mostrare al giocatore la versione rielaborata dell'incantesimo e spiegare che il personaggio potrà ritentare quando raggiungerà un livello sufficiente a lanciarlo. In questo caso, l'AdG può consentire di ridurre i costi o i tempi della metà quando la ricerca verrà ritentata a un livello più alto.

Ricercare oggetti magici

Qualsiasi personaggio che voglia creare oggetti magici deve conoscere tutti (se previsti) gli incantesimi da intessere nell'oggetto. Oggetti che producono effetti non corrispondenti a nessun incantesimo conosciuto potrebbero necessitare di ricerche aggiuntive (per elaborare l'incantesimo sconosciuto), se l'AdG lo desidera.

Alcuni oggetti magici richiedono uno o più componenti speciali che normalmente non possono essere acquistati. I componenti speciali si possono utilizzare una sola volta in

tali progetti. Ad esempio, l'AdG potrebbe richiedere la pelle di una belva distorcente per la creazione di un **mantello distorcente** o saliva di drago rosso per realizzare una **bacchetta delle palle di fuoco**. Si noti che vi sono regole specifiche per i componenti in Altri oggetti magici.

La necessità di componenti speciali è lasciata alla volontà dell'AdG, e solitamente è usata per rallentare la creazione di oggetti magici potenti che potrebbero sbilanciare la campagna. Inoltre, è un buon metodo per indirizzare l'incantatore (ed il suo gruppo) verso pericolose avventure.

Probabilità di successo

Se non indicato diversamente in seguito, la probabilità di riuscire a creare un oggetto magico è del 15% più 5% per livello dell'incantatore, più il suo intero punteggio d'Intelligenza (se Mago) o Saggezza (se Chierico). Un incantatore di 9° livello con Requisito primario 15 ha quindi una probabilità di successo del 75%.

Pergamene di incantesimi

Un incantatore può creare una pergamena contenente qualsiasi incantesimo a cui abbia accesso (per un Mago, gli incantesimi nel suo libro degli incantesimi; per un Chierico, qualsiasi incantesimo per cui può pregare con successo). Il costo è di 500 mo per livello dell'incantesimo ed il tempo richiesto è di 1 giorno per livello dell'incantesimo.

La probabilità di successo va ridotta del -10% per livello dell'incantesimo da trascrivere.

Se il tiro fallisce, l'incantamento della pergamena è fallito; tuttavia, se il personaggio prova di nuovo a trascrivere lo stesso incantesimo, il costo o il tempo viene ridotto della metà (a scelta del personaggio).

Altri oggetti monouso

Pergamene (oltre che d'incantesimi), pozioni e pochi altri oggetti (come la **verga della cancellazione**) sono oggetti monouso. Questi oggetti possono essere creati da Maghi o Chierici di livello 7° o maggiore.

Le probabilità di successo sono le stesse di quelle indicate per le pergamene quando l'oggetto creato riproduce un incantesimo conosciuto (o quando l'AdG decide che un incantesimo debba essere creato, come descritto sopra). Per altri tipi di oggetti, l'AdG dovrebbe assegnare un livello d'incantesimo adeguato, e raddoppiare il costo ed il tempo richiesto (compensando il dover ricercare l'incantesimo o la conoscenza necessaria per creare oggetti che riproducono incantesimi). Il tempo richiesto è di una settimana più un giorno per livello dell'incantesimo (o equivalente) ed il costo per incantare l'oggetto è di 50 mo al giorno per livello dell'incantesimo.

Le pozioni sono un caso speciale; il personaggio che crea una pozione può creare un grande lotto, composto da molte dosi, le quali possono essere imbottigliate in fiale singole o in una fiasca più grande. Per ogni dose addizionale creata contemporaneamente si riducono le probabilità di successo del 5% e s'incrementano i tempi richiesti di una giornata. Si noti che aumentare il tempo richiesto incrementerà direttamente i costi. Se il tiro per creare l'oggetto fallisce, l'intera preparazione è rovinata.

Oggetti magici permanenti

Per creare un oggetto magico permanente (anelli, armi, bacchette, bastoni e la maggior parte degli oggetti magici vari) ci vuole un Mago o Chierico di 9° livello o superiore.

Quando s'incanta un oggetto con abilità multiple, ogni abilità dell'oggetto richiede un tiro separato per riuscire; il primo tiro fallito termina il processo d'incantamento. Tale oggetto manifesta tutti i poteri già incantati con successo al suo interno, ma non sono possibili ulteriori incantamenti.

Gli oggetti magici permanenti, incluse le armi (descritte nel dettaglio in seguito), devono essere creati da oggetti di alta qualità. Il costo di tali oggetti è tipicamente dieci volte il costo normale dell'oggetto.

Incantare armi

Il costo base per incantare un'arma o un'armatura è di 1000 mo per punto di bonus. Per le armi con due bonus si dimezza il bonus più grande (senza arrotondare) e si sommi il bonus minore; quindi, una **spada +1, +3 contro draghi** costa 2500 mo per essere incantata. Incantare un'arma richiede una settimana più due giorni per punto di bonus; tale spada richiede quindi 12 giorni per essere incantata.

Si riduca la probabilità di successo del 10% per punto di bonus; quindi, una **spada +1** riduce la probabilità del 10%, mentre una **spada +1, +3 contro draghi** la riduce del 25%. Inoltre, la probabilità di successo può essere incrementata del 25% raddoppiando il costo ed il tempo richiesto (questa decisione dev'essere annunciata prima del tiro).

Per armi con altri poteri, si combinino le regole qui sopra con quelle per creare oggetti permanenti. Gli incantamenti sono da applicarsi in una sola "sessione" d'incantamento.

Altri oggetti magici

Gli oggetti magici possono avere diverse **proprietà**. Ogni proprietà aggiunta ad un oggetto magico ne incrementa il costo ed il tempo necessario mentre ne riduce le probabilità di successo. Le proprietà sono le seguenti:

Genera un incantesimo o un effetto simile: questa è la proprietà base di tutti gli oggetti magici che non siano armi. Il costo base dell'incantamento è 500 mo per livello dell'incantesimo; il tempo necessario è di cinque giorni più

due per livello. Se l'oggetto magico ha diversi incantesimi o effetti simili, si sommano i costi e i tempi. La probabilità di successo è ridotta del 5% per livello dell'incantesimo.

Ha cariche multiple: ciò include bastoni e bacchette, ma anche altri oggetti magici possono avere cariche. Ogni incantesimo o effetto simile ha solitamente un diverso totale di cariche (ma si veda dopo). La tabella che segue riporta le cariche massime e i costi associati, il tempo e le modifiche alle probabilità.

Livello di carica	Costo per carica	Cariche per giorno	Probabilità
2-3	+150 mo	1	- 5%
4-7	+125 mo	2	- 10%
8-20	+100 mo	3	- 20%
21-30	+75 mo	4	- 30%

Quando si utilizza questa tabella, non si calcoli la prima carica ai fini del costo e del tempo. Si noti che ogni diverso totale di cariche nell'oggetto va calcolato separatamente.

Oggetto ricaricabile: si calcoli il costo ed il tempo aggiuntivi e il malus alle probabilità di successo per gli oggetti ricaricabili duplicando i valori indicati nella tabella sopra; dunque, creare un oggetto ricaricabile con 3 cariche costa 600 mo in più invece di 300 mo in più, e richiede due giorni per carica (o quattro giorni extra); la probabilità di successo viene ridotta del 10% invece che del 5%.

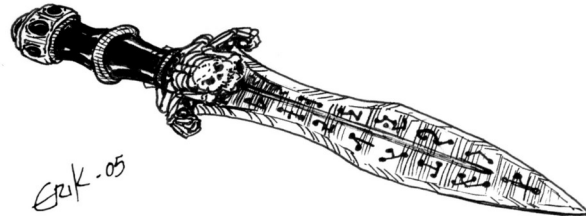
Oggetto autoricaricante: creare un oggetto autoricaricante è costoso; si applichino i seguenti aggiustamenti al costo delle cariche, al tempo e alla probabilità di riuscita per gli oggetti che si ricaricano automaticamente. Si noti che gli oggetti autoricaricanti non sono mai "ricaricabili", nel senso che non sono ricaricabili se non da loro stessi.

Velocità di carica	Costo	Tempo	Probabilità
1 al giorno	x 3	x 2	- 10%
Tutte alla settimana	x 4	x 2	- 20%
Tutte al giorno	x 5	x3	- 30%

Cariche generiche: ciò significa che tutti gli effetti dell'oggetto sono alimentati dalla stessa riserva di cariche; la maggioranza dei bastoni dei Maghi rientra in questa categoria. Gli oggetti a cariche generiche sono ricaricabili in automatico; non si applichi il normale aggiustamento per questa proprietà. Invece, si sommino tra loro i costi normali per la riserva di cariche di ogni effetto (che devono tutti avere lo stesso numero di cariche), quindi si divida il costo delle cariche, del tempo e le probabilità per due. Dunque, due effetti che condividono una riserva costano lo stesso che un singolo effetto con una riserva singola.

L'oggetto può essere usato da tutte le classi: di norma gli oggetti magici possono essere usati solo dalla classe che li ha creati; quindi, una **bacchetta delle palle di fuoco** può essere usata solo da Maghi o un **bastone della guarigione** da Chierici. Questa proprietà rende l'oggetto usabile da ogni classe, assegnando semplici gesti e parole di

comando. Aggiungere questa proprietà costa 1000 mo per effetto. Si noti che non tutti gli effetti dell'oggetto devono essere inclusi; è possibile creare un oggetto in cui alcuni effetti possono essere usati da tutte le classi mentre altri restano usabili solo dalla classe del creatore.



Oggetto operante continuamente o automaticamente: questa proprietà sostituisce sia le cariche sia le proprietà d'uso dell'oggetto. L'oggetto funziona quando indossato nel modo appropriato, o si attiva in automatico quando richiesto. Un buon esempio è un **anello della resistenza al fuoco**; idem un **anello dell'invisibilità**. Aggiungere questa proprietà moltiplica il costo ed il tempo finale per cinque ed applica un malus del 40% alla probabilità di successo.

Ognuna delle proprietà descritte applicata ad un oggetto magico richiede l'uso di materiali di valore, rari e/o magici per sostenere l'incantamento. Per esempio, una bacchetta delle palle di fuoco ha un effetto speciale che è alimentato da cariche; essendo due proprietà relativamente ordinarie, il Mago che sta creando l'oggetto propone un legno raro per l'asta ed un rubino dal valore di 1000 mo per la punta. L'AdG può anche richiedere qualcosa di valore o rarità maggiore se l'oggetto magico è particolarmente potente.

Il costo base di una proprietà con effetto d'incantesimo si può ridurre del 25% applicando dei limiti ai suoi effetti. Un **anello affascina driadi** è un esempio di effetto incantesimo **affascinare persone** limitato, meritevole di riduzione. Ciò non cambia la probabilità di successo o il tempo richiesto.

Le armi da incantare con poteri aggiuntivi oltre il normale bonus richiedono di combinare le regole d'incantamento delle armi con le regole appena fornite. Si proceda prima con l'incantamento dell'arma; se ciò riesce, il personaggio che sta incantando l'arma deve immediatamente (entro due giorni, come spiegato prima) cominciare il processo d'incantamento per poteri d'incantesimo o simili. Il fallimento nella seconda procedura non comporta la perdita dell'incantamento dell'arma.

Oggetti maledetti

Alcuni oggetti maledetti, come le pergamene maledette, sono appositamente create in quel modo dall'incantatore. La difficoltà di creare questi oggetti è circa uguale a quella di creare una pergamena **infliggi maledizione**.

Altri oggetti maledetti possono risultare dal fallimento di creare un oggetto utile. L'AdG decide se un progetto di ricerca fallimentare crea o meno un oggetto maledetto.

Creare un'avventura nei sotterranei

1. Interrogatevi sul perché

La prima domanda alla quale dovrete rispondere nella creazione di un sotterraneo è: perché i personaggi giocanti rischieranno la vita in questo pericoloso sotterraneo pieno di mostri e trappole?

Ecco alcune possibili ragioni:

Per esplorare l'ignoto: questo è tipico dei romanzi d'avventura. Uno o più dei personaggi giocanti ha sentito di qualche antico sito e vuole esplorarlo per il solo desiderio di conoscenza. Alcuni degli altri personaggi potrebbero essere coinvolti per ragioni differenti.

Per combattere incursioni malvage: i goblin stanno razziando le fattorie della zona e il Barone ha offerto una ricompensa a chi fermerà le razzie; i personaggi giocanti sono felici di aiutare.

Per salvare la vittima di un rapimento: un amico dei personaggi giocanti è stato rapito, perciò questi dovranno intrufolarsi o assaltare la torre/caverna/sotterraneo del cattivo per salvare la vittima. Oppure, magari, la vittima è il figlio o la figlia del Barone locale o di un ricco mercante che offre una ricompensa per il sicuro ritorno del suo discendente.

Per completare una cerca: la chiesa locale, alla quale i personaggi giocanti devono un favore, vuole che un'antica reliquia sia recuperata da una fortezza perduta tra le montagne e il Gran Sacerdote chiede loro di farlo; o compiti simili, a seconda del creditore dei personaggi.

Per ottenere bottino: questo è uno scenario sorprendentemente comune (be', forse non così sorprendente). Si dice che il sotterraneo contenga un tesoro di grande valore e i primi a trovarlo diventeranno ricchi! Ovviamente, il tesoro potrebbe non essere così immenso e potrebbe essere difeso da orribili mostri...

Per fuggire dalla prigionia: i personaggi giocanti sono stati catturati da un nemico e si trovano incarcerati senza le proprie armi, armature o equipaggiamento. È uno scenario da usare con cautela per evitare che l'AdG sembri "instradare" troppo i personaggi nell'avventura.

Ci sono molti altri possibili scenari, ognuno con molte variazioni. Sapere la risposta a questa prima domanda renderà più facile rispondere alla prossima.

2. Interrogatevi sull'ambientazione

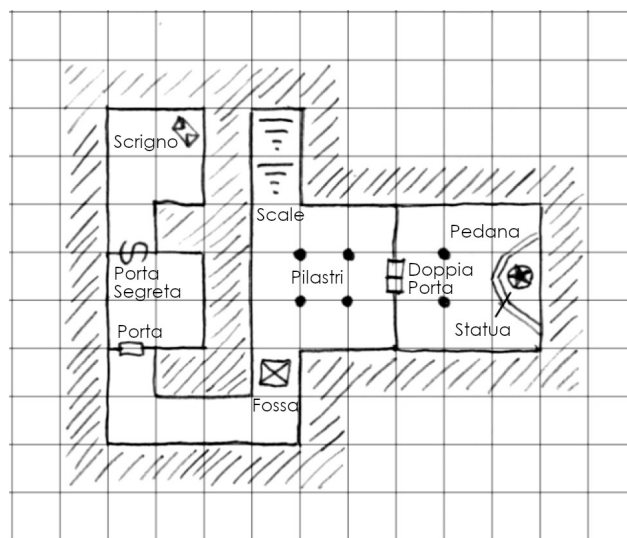
Il sotterraneo si trova sotto una fortezza in rovina o sotto un'antica torre di un mago? O forse è una grotta naturale, allargata dai coboldi... o magari la tomba di un antico signore della guerra barbaro, difesa da mostri non morti... ci sono molte possibilità.

3. Scegliete mostri particolari

Ora che sapete perché i personaggi giocanti vogliono andare lì (o perché lo vorranno, quando sapranno del sotterraneo) e sapete che tipo di posto è, dovete decidere quali mostri particolari piazzare al suo interno. Per esempio, la grotta naturale allargata dai coboldi conterrà, ovviamente, dei coboldi, mentre la tomba del signore della guerra conterrà alcuni non morti, magari zombie e scheletri.

4. Disegnate la mappa del sotterraneo

Le mappe dei sotterranei si possono disegnare a matita su carta quadrettata o creare sul computer con uno qualsiasi dei tanti programmi per disegnare sotterranei (se ti piace il design delle mappe nei moduli ufficiali di avventura di Basic Fantasy RPG, assicurati di visitare www.basicfantasy.org e prova il nostro designer di mappe, MapMatic +2). Quando si progetta un sotterraneo per uso personale, non vi è ragione per non usare carta e matita. Ecco un esempio di mappa di sotterraneo disegnata a mano, con i simboli più usati e i loro significati:



5. Rifornite il sotterraneo

“Rifornire” il sotterraneo significa mettere qualcosa in ogni stanza. Ci sono diverse possibilità; una stanza potrebbe contenere un mostro (che potrebbe avere o meno un tesoro), una trappola (che potrebbe proteggere o meno un tesoro), un tesoro “incustodito”, qualcosa di “speciale” (qualcosa di diverso da un mostro, una trappola o un tesoro; spesso un rompicapo di qualche genere) o essere “vuota”.

L'AdG può assegnare liberamente i contenuti di ogni stanza o utilizzare la seguente tabella:

d%	Contenuti
01-16	Vuota
17-20	Tesoro incustodito
21-60	Mostro
61-84	Mostro con tesoro
85-88	Speciale
89-96	Trappola
97-00	Trappola con Tesoro

Un **tesoro incustodito** di norma è nascosto (in una stanza segreta, dentro un contenitore insolito etc.) o protetto da una trappola (un ago avvelenato nella serratura della cassa o un contenitore di gas velenosi che esplode se il contenitore viene aperto o qualcosa di simile); questo tipo di tesoro potrebbe anche essere nascosto e protetto da una trappola! Un qualche tiro salvezza dovrebbe essere concesso se si usa una trappola. Non è una cattiva idea nascondere un tesoro talmente bene che è improbabile che i personaggi lo trovino; non preoccupatevi se non lo trovano. Se riveli la posizione di tutti i tuoi tesori incustoditi, i tuoi giocatori non apprezzeranno a sufficienza quando riusciranno a trovarne uno per intelligenza o fortuna.

Un **mostro** potrebbe essere scelto dall'AdG o tirato sulla tabella degli incontri casuali. Tradizionalmente, il primo livello (sottoterra) contiene mostri con 1 dado vita o meno, il secondo livello mostri con circa 2 dadi vita e così via, ma l'AdG può decidere a piacimento la disposizione per il proprio sotterraneo.

Un **mostro con tesoro** può indicare una tana o un gruppo di mostri che trasporta un bottino, probabilmente accampati per qualche ragione prima di riprendere a muoversi.

Una **trappola** è, ovviamente, un qualche tipo di strumento progettato per ferire i personaggi, includendo lame a pendolo, buche nascoste, strumenti scaglia lance e così via. Una **trappola con tesoro** è una di queste trappole posta a protezione di un tesoro, il quale può

essere nella stanza oltre la trappola o nella trappola stessa (come in una buca). Vedere la sezione Trappole, di seguito, per ulteriori informazioni

Uno **speciale** può essere un rompicapo di qualche tipo, ad esempio una porta che si può aprire solo con una combinazione (nascosta altrove nel sotterraneo); o forse un oracolo che risponde a domande sul sotterraneo (ma magari mentendo). Un'altra possibilità è la classica “fontana magica” che cambia casualmente i punteggi di caratteristica di chi beve; in questi casi, è meglio imporre un qualche limite (ad esempio, il congegno agisce una sola volta su ciascuna creatura oppure causa più spesso danni che benefici) per evitare qualsiasi abuso. In generale, una stanza “speciale” è una qualsiasi stanza che contenga qualcosa che interessi o ostacoli i personaggi, ma che non sia un mostro, una trappola o un tesoro incustodito.

Le stanze **vuote** non contengono mostri, trappole, tesori indifesi o speciali. Questo non significa che siano letteralmente “vuote”; una stanza può contenere un caminetto, sedie tappezzate, scrittoi, porta torce e tende, ma essere comunque considerata vuota. Nascondeteci un tesoro in un cassetto segreto di uno scrittoio e diventa una stanza con tesoro incustodito; in altre parole, per essere vuota una stanza non deve contenere nulla d'interessante per i personaggi giocanti.

6. Ultimi ritocchi

L'AdG può creare una o più tabelle di mostri erranti specifiche per il sotterraneo; pattuglie di mostri, se esistenti, possono aver bisogno di descrizione; ed eventualmente alcune locazioni possono avere strani suoni, odori, graffiti e altro da segnalare. Non sprecate troppo tempo su questi dettagli però.

Ricordate, se dettagliate solo le cose “interessanti”, i vostri giocatori cominceranno ad intuire cosa potrebbe esserci in una stanza. Qualche descrizione in più aiuterà a creare incertezza nei giocatori. Per esempio, una stanza con un tesoro incustodito:

Arbitro di Gioco: *Questa stanza contiene una cassa, al centro del muro più distante.*

Giocatore 1: *Cerchiamo segni di mostri, se non ne vediamo, il Ladro controllerà la cassa per scoprire se ci sono trappole.*

Piuttosto noioso, vero? Forse potrebbe essere più interessante così:

Arbitro di Gioco: *In questa stanza vedete una sedia in tappezzeria dall'aspetto confortevole, uno scrittoio e un poggiatesta. Due torce consumate su ogni muro sono nei loro porta torce.*

Giocatore 1: Se non vediamo alcun mostro, il Ladro controllerà se lo scrittoio o il poggiapiedi contengono trappole e se nascondono qualcosa, mentre il resto di noi cercherà eventuali porte segrete... uno di quei porta torce ne potrebbe aprire una.

Qualche piccolo dettaglio aggiuntivo può arricchire tantissimo l'avventura.

Trappole

Alcuni suggerimenti di trappole tipiche sono elencati di seguito, per aiutare l'AdG. È possibile creare trappole più letali combinando trappole semplici, rendendo i loro effetti più difficili da evitare o facendo loro infliggere più danni.

Le trappole non sono necessariamente affidabili; l'AdG può scegliere di effettuare un tiro di qualche tipo per ogni potenziale vittima finché non scatti la trappola (diciamo, 1-2 su 1d6). Oppure, una botola potrebbe non aprirsi finché un determinato peso non venga posizionato su di essa, in modo che un Ladro a carico leggero la possa attraversare senza difficoltà, solo per vedere il proprio alleato Guerriero pesantemente corazzato caderne vittima.

Allarme: chiunque entro un raggio di 9 m deve effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi o essere assordato per 1d8 turni dal forte rumore. L'AdG dovrebbe controllare immediatamente la presenza di mostri erranti che, se indicato, arriveranno in 2d10 round.

Caduta di pietre o mattoni: le rocce cadono dal soffitto. Il personaggio che l'ha attivata deve effettuare un tiro salvezza contro Paralisi o pietrificazione (con l'aggiunta del bonus di Destrezza) o subire 1d10 danni.

Chiazza di olio: l'olio viene spruzzato sul pavimento della stanza. Chiunque cerchi di attraversare la chiazza deve effettuare un tiro salvezza contro Raggio della morte (con il bonus di Destrezza aggiunto) o cadere. L'olio è altamente infiammabile e può essere acceso da torce o altre fiamme tenute da personaggi che scivolano e cadono.

Gas velenoso: il gas esce dalle prese d'aria per riempire la stanza. Tutti all'interno dell'area interessata devono effettuare un tiro salvezza contro Veleno o morire. I gas velenosi a volte sono altamente infiammabili e possono essere accesi da torce o altre fiamme, infliggendo ad esempio 1d6 danni a ciascun personaggio nell'area di effetto (con un tiro salvezza contro Soffio del drago concesso per evitare il danno).

Incantesimo innescato: quando attivata, un incantesimo a scelta dell'AdG viene lanciato, con bersaglio il personaggio che l'ha attivata. Spesso vengono scelte maledizioni, illusioni o un **muro di fuoco**.

Luce lampeggiante: con uno forte schiocco, una luce brillante colpisce la faccia del personaggio che ha attivato la trappola. Quel personaggio e chiunque la guardi direttamente deve effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi o essere accecato per 1d8 turni.

Saracinesca: un cancello che cade blocca il passaggio. Il personaggio che ha attivato la trappola deve effettuare un tiro salvezza contro Raggio della morte o subire 3d6 danni.

Scivolo: di solito sono coperti da una botola nascosta. Il personaggio che lo ha attivato deve effettuare un tiro salvezza contro Raggio della morte (più bonus di Destrezza) o precipitare al livello inferiore del sotterraneo. Gli scivoli di solito fanno poco o nessun danno alla vittima.

Spray che attira i mostri: un liquido dall'odore intenso ma innocuo viene spruzzato sul personaggio che la attiva. L'odore attira le creature predatrici, raddoppiando le possibilità di mostri erranti per 1d6 ore o finché lavato via.

Trappola ad aghi avvelenati: un minuscolo ago caricato a molla esce dal buco della serratura o da un'altra piccola apertura e inietta del veleno nel dito del personaggio che ha attivato la trappola (molto probabilmente, un Ladro che cerca di scassinare la serratura) che deve effettuare un tiro salvezza contro Veleno o morire.

Trappola a dardi avvelenati: un caricatore di dardi a molla attacca con bonus d'attacco +1 per 1d4 danni e la vittima deve effettuare un tiro salvezza contro Veleno o morire.

Trappola a frecce: una balestra nascosta e montata attacca con bonus d'attacco +1, infliggendo 1d6+1 danni in caso di colpo andato a segno.

Trappola a lame: una lama o una lancia cade dal soffitto o esce dal muro e attacca con bonus d'attacco +1 per 1d8 danni. Lame particolarmente grandi potrebbero attaccare chiunque lungo una linea di 3 o 6 m.

Trappola a massi rotolanti: una roccia sferica o cilindrica rotola lungo un corridoio inclinato. Chiunque si trovi sul suo percorso deve effettuare un tiro salvezza contro Raggio della morte (con l'aggiunta del bonus di Destrezza) o subire 2d6 danni. In alternativa, se il corridoio non ha posti in cui il personaggio possa fuggire (cioè, non vi è spazio per il personaggio per uscire dal percorso della roccia), potrebbe essere necessario correre più veloce della roccia per evitare il danno.

Trappola a pozzo: solitamente nascosta con una copertura fragile, una botola o un'illusione. La vittima deve effettuare un tiro salvezza contro Raggio della morte (con il bonus di Destrezza aggiunto) o cadere nel pozzo, subendo danni in base all'altezza della caduta (vedi "Danni da caduta"). Una trappola può essere resa più letale posizionando spuntoni, acido o creature pericolose sul fondo o riempiendola in parte d'acqua così da comportare un pericolo di annegamento.

Creare un'avventura nelle terre selvagge

1. Interrogatevi sul perché

Questo è quasi lo stesso compito descritto poc'anzi. I personaggi giocanti possono entrare in un'area in cerca di una città dove rifornirsi, una chiesa o un tempio dove curarsi o per tante altre ragioni. Una volta nell'area, l'Arbitro di Gioco può presentare ai personaggi giocanti le possibili avventure della zona attraverso dicerie, manifesti di taglie (per umanoidi razziatori), missioni offerte dai sacerdoti del luogo e via dicendo.

2. Interrogatevi sull'ambientazione

Decidete se l'area è nelle zone più selvagge o in territori più civilizzati, qual è il clima, quante città e di quali dimensioni sono presenti etc.

Potete progettare il nuovo territorio basandovi sugli obiettivi dei personaggi nella vostra campagna. Per esempio, se i personaggi decidono di cercare fortuna nella città più ricca del mondo, potreste decidere dove sia e cominciare a descriverne le ricchezze e splendori tramite i racconti di mercanti provenienti da lontano. Se questi racconti appassionano i personaggi tanto da farli viaggiare verso la città, avrete il tempo necessario per decidere quali territori – e pericoli – troveranno lungo il proprio cammino.

D'altra parte, la vostra ambientazione deve apparire sensata in modo da aiutare i giocatori a fare scelte ragionevoli per i propri viaggi. Per esempio, zone sotto il controllo umano saranno civilizzate, con terreni agricoli, strade, fortezze etc. Zone sotto il controllo di mostri umanoidi o che sono razziate da umanoidi vaganti mostreranno segni di guerra e non disporranno di cibo o altri beni. Una vallata civilizzata nel passato e abbandonata dopo l'attacco di un drago potrebbe contenere edifici in rovina, con i muri ancora segnati dal fuoco e dagli artigli e i campi oramai incolti.

3. Disegnate una mappa della zona

È giunto il momento di disegnare la mappa. Alcuni Arbitri di Gioco preferiscono disegnare le mappe a mano libera, altri preferiscono aiutarsi con carta quadrettata o esagonale; esistono naturalmente anche programmi per disegnare una mappa col computer. È una buona idea fornire una **scala** per la mappa, la quale può essere scelta valutando quale sia la più adeguata alla mappa e alla zona da rappresentare. Una scala di 30 km per quadretto o esagono è una buona scelta per una mappa di un'area molto estesa, dato che questa è la distanza che un gruppo di umani può percorrere in un giorno se il terreno è privo di ostacoli (si vedano le **Velocità di movimento all'aperto**), cosa che rende molto facile determinare i tempi di viaggio.

Fiumi e coste, colline e montagne, foreste e pianure devono essere chiaramente identificate sulla mappa. Tutte queste aree dovrebbero avere un clima appropriato: per esempio, il lato sottovento di una catena montuosa di solito è bagnato da grandi quantità di pioggia, mentre l'altro lato è secco. Si possono anche creare zone di clima anormale rispetto alla loro locazione, come un deserto sabbioso nel mezzo di una foresta pluviale, ma ciò dovrebbe essere una stranezza, un indizio per i giocatori attenti che qualche strana malia è all'opera.

Si proceda posizionando luoghi d'interesse come città, rovine e tane di mostri importanti. Ricordate, quasi sempre il vostro gruppo d'avventurieri necessita di una base operativa, sia essa posta in una città, paese, villaggio o fortezza di confine.

4. Dettagliate luoghi e persone interessanti

Descrivete almeno la città base e il sotterraneo dove vi aspettate si rechino inizialmente i personaggi. Dettagliate anche gli incontri predisposti o localizzati che avete preparato nel passo precedente. Qui vi è ampio spazio per la creatività: una città lontana e sconosciuta potrebbe avere leggi, tradizioni o moneta diverse. Dovreste anche descrivere i PNG chiave e le connessioni tra loro. I PNG hanno i propri obiettivi e progetti che possono o meno coinvolgere i PG e le azioni dei personaggi verso una persona spesso influenzano come gli altri li trattano. Non esagerate cercando di dettagliare ogni singolo punto della mappa... lasciate spazio per futuri approfondimenti dopo esservi fatti un'idea dei vostri giocatori e dei loro personaggi.

5. Tabelle degli incontri

Nel progettare una terra selvaggia, un tocco che la fa spiccare è una tabella degli incontri personalizzata. Scegliete i mostri che vi appaiono più adatti all'area, usando le tabelle d'incontri standard come guida. Se avete posizionato tane o accampamenti di umanoidi, potreste voler includere le loro pattuglie sulla tabella personalizzata.

Un'alternativa è quella di generare sei, otto o dieci incontri casuali usando le tabelle "generiche" per il terreno della zona in questione e usare quella lista come tabella d'incontri della zona. Quando si usa questo metodo si dovrebbero tirare di nuovo i duplicati.

Roccaforti

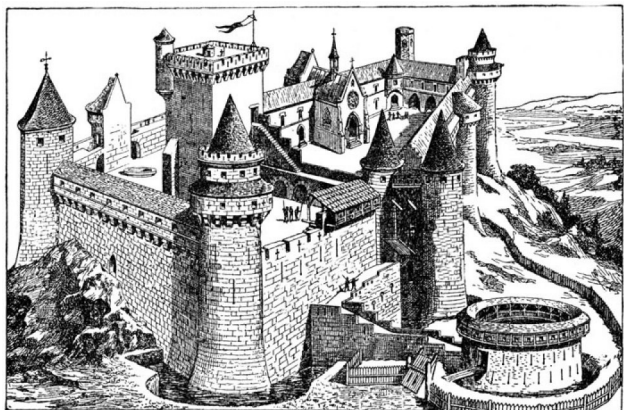
Molti personaggi giocanti, al raggiungimento dei livelli più alti, decidono di sistemarsi e costruire una **roccaforte**. Di solito, questo viene concesso quando il personaggio raggiunge o supera il 9° livello. Il personaggio giocante deve ottenere una terra sulla quale costruire; in alcune zone, il territorio di frontiera può essere disponibile per tutti gli uomini liberi (o donne libere) che riescano a domarlo; in altre zone, invece, la terra può essere a disposizione di chi abbia abbastanza oro; mentre, in altri casi, il personaggio deve richiedere una concessione di territorio al Conte, Duca o Re locale.

Di norma, i Guerrieri costruiscono **castelli**, i Maghi **torri**, i Chierici **templi** e i Ladri **sedi di gilde**, ma non è sempre così. Ogni personaggio che costruisce una roccaforte consona alla propria classe attira seguaci di 1° livello e della sua stessa classe come segue:

Classe	Numero di seguaci
Guerriero	3d6
Mago	1d8
Chierico	2d8
Ladro	2d6

Questi seguaci aiutano il personaggio, ma di solito non partecipano ad avventure lontane dalla roccaforte (tanto più se si tratta di pericolose avventure nei sotterranei). Essi vivono con le entrate generate dalla roccaforte. La fonte primaria di queste entrate sono le tasse sui contadini per i castelli, i compensi per le opere di magia e le rette per gli studenti per le torri, le offerte dei fedeli per i templi e le attività criminali per le sedi di gilda. Una roccaforte deve avere almeno 20 m² di spazio abitabile per ogni seguace, oltre a stanze per gli ospiti, stalle per i cavalli etc.

Un giocatore che vuole costruire una roccaforte dovrebbe progettare la sua planimetria. Ogni piano è alto circa 3 m. I costi di costruzione della roccaforte sono determinati dai metri quadrati dei suoi muri, piani e soffitti, dai materiali usati e dallo spessore dei muri.



Si faccia attenzione a non contare due volte gli angoli dei muri con spessore pari o superiore a 1,50 m – si conti la lunghezza di una sola faccia. Nel determinare la lunghezza di mura rotonde e torri, si approssimi π a 3, poiché il lato interno ha una circonferenza minore. La seguente tabella indica i costi in mo per ogni sezione di 1 m² di muro. Il numero accanto al materiale è la sua **durezza (D)**, la quale viene sottratta ai danni inflitti al muro.

Materiale del muro	Spessore			
	0,3 m	1,5 m	3 m	4,5 m
Altezza massima	12 m	18 m	24 m	30 m
Legno (D 6)	10 mo	n/d	n/d	n/d
Mattoni (D 8)	20 mo	50 mo	n/d	n/d
Pietra friabile (D 12)	30 mo	70 mo	200 mo	n/d
Pietra dura (D 16)	40 mo	90 mo	260 mo	350 mo

Un muro spesso 0,3 m è fatto con solidi pezzi di materiale tenuti insieme con la malta (o con pioli e corde per i muri di legno); questi muri non possono superare i 12 m d'altezza. Un muro spesso 1,5 m è composto da 2 muri spessi 0,3 m che comprimono 0,9 m di terra e detriti; questi muri non possono superare i 18 m d'altezza. Un muro spesso 3 m consiste di un muro esterno di 1,2 m e uno interno di 0,6 m che comprimono 1,2 m di terra e detriti e possono arrivare a 24 m d'altezza. Un muro spesso 4,5 m consiste di un muro esterno di 1,8 m e uno interno di 0,6 m che comprimono 2,1 m di terra e detriti; questi muri possono raggiungere i 30 m d'altezza. Per raggiungere l'altezza massima, mura più sottili possono essere usate per i piani superiori. Per esempio, una torre di 24 m deve avere 6 m di mura spesse 3 m come base, ma se ne potrebbero usare anche di più spesse.

I personaggi dovranno pagare gli ingegneri per progettare la roccaforte, considerando che le strutture alte sono più difficili da progettare e costruire. Per ogni elemento della roccaforte (muro, torre etc), ogni 3 m d'altezza aumentano del 10% il costo e i tempi. L'AdG si senta libero di aggiungere un moltiplicatore per riflettere le difficoltà nel costruire in un'area remota, ottenere i materiali etc. In particolare, se i materiali devono essere trasportati, necessitano di uno spazio trasporto di 1 tonnellata per ogni 5 mo in legno o pietra. (Il maggior peso della pietra compensa la sua compattezza rispetto al legno).

Un edificio più alto di 12 m deve avere fondamenta solide e, se supera i 18 m, deve poggiare sulla roccia.

Una roccaforte richiede un giorno/lavoratore di lavoro per ogni mo del suo costo. Aumentare i lavoratori riduce i tempi di costruzione, ma il tempo non può essere ridotto al di sotto della radice quadrata del tempo necessario a un

singolo lavoratore. Si considerino 140 giorni di lavoro all'anno (sette mesi con 20 giorni di lavoro ognuno) se il clima è temperato.

Pavimenti e tetti di paglia richiedono tempo e costi uguali a quanto richiesto per costruire gli stessi metri quadrati delle loro basi come un muro di legno spesso 0,3 m. Tetti in legno raddoppiano il costo e i tempi, mentre un tetto in ardesia quadruplica il costo e i tempi. (Non è necessario calcolare l'aumento di area dovuto all'inclinazione del tetto, in quanto l'aumento dell'altezza aumenta i costi in modo sufficiente a coprire l'aumento di superficie).

Questi costi includono i normali elementi di un edificio quali scale, porte e finestre. Le mura interne non sono incluse; queste sono di norma spesse 0,3 m. I **parapetti**, i quali forniscono copertura ai difensori in cima alle mura di castelli e torri, sono di solito alti 1,5 m e spessi 0,3 m (quindi costano la metà di un muro).

Si osservi che le sedi di gilde sono quasi sempre costruite nelle città e dunque sono di norma costruite con mura esterne di 0,3 m, ma i costi sono doppi per le trappole e i passaggi segreti collocati al loro interno. La torre di un Mago costa il triplo per esser costruita a causa della necessità di libri antichi, equipaggiamenti alchemici e altre forniture per la ricerca.

Ad esempio, Sir Percy, un Guerriero di 9° livello, vuole costruire una fortezza alta 18 m (mura alte 15 m e un tetto inclinato che raggiunge l'apice a 3 m) a base quadrata con lati di 15 m. La fortezza avrà quattro piani e un sottotetto, inoltre il primo piano, contenente la gran sala, sarà alto 6 m. Sir Percy desidera che la propria fortezza sia costruita solidamente, perciò ordina al proprio architetto di costruirla con pietra dura e usare mura spesse 3 m per i primi due piani e 1,5 m per gli altri. Il primo e il secondo piano saranno quindi quadrati con lato di 9 m ovvero 81 m² e il terzo e quarto piano saranno quadrati con lato di 12 m ovvero 144 m². Con una superficie totale di 450 m², la fortezza di Sir Percy potrà ospitare lui e altre 24 persone (o animali come i cavalli che durante un attacco possono essere stallati nella gran sala!) con un buon livello di comodità. I progetti dei vari piani sono mostrati nella pagina seguente.

Il primo piano ha 30 (=5 [per 15 m di lunghezza] x 2 [per 6 m di altezza] x 4 muri, meno 8 sezioni contate due volte per gli angoli e 2 sezioni per l'ingresso) sezioni quadrate con lato di 3 m di muri in pietra dura che costano 7800 mo, e 9 sezioni quadrate con lato di 3 m di pavimenti che costano 90 mo, per un costo totale di 7890 mo. Il secondo piano è uguale al primo con la differenza che le mura sono alte solo 3 m e non ci sono sottrazioni dovute all'entrata, arrivando così ad un costo di 4250 mo. Il terzo e quarto piano richiedono ognuno 18 sezioni di muri in pietra dura spessi 1,5 m, per un costo di 1620 mo oltre a 16 sezioni di pavimenti per un costo di 160 mo, arrivando ad un totale di 1780 mo per piano. Il soffitto quadrato con base di 15

m avrà un costo totale di $4 \times 25 \times 10 = 1000$ mo, ed il solaio per il sottotetto quadrato con lato di 12 m aggiunge 160 mo. Il progetto richiede inoltre un totale di 230 m di muri interni dello spessore di 0,3 m e di porte che avrebbero un costo di 30800 mo se fatti di pietra dura; Sir Percy opta per il legno che ha un costo di appena 7700 mo. Il costo totale ammonta a 24560 mo, ma dato che la fortezza è alta 18 m, il suo costo viene incrementato del 60%, arrivando così a 39296 mo. La fortezza richiederà dunque 39296 giorni/lavoratore. Sir Percy potrà utilizzare fino ad un massimo di 198 lavoratori per costruire la fortezza, nel qual caso ci vorranno 198 giorni di lavoro per costruirla, ovvero un anno e tre mesi di tempo. Non dimenticate cosa potrebbe accadere durante questo periodo di tempo, considerando che l'area è abbastanza pericolosa da richiedere la costruzione di un castello.

Sotterranei: una roccaforte può anche avere un sotterraneo scavato sotto di essa. Un sotterraneo è un ottimo posto dove conservare beni deteriorabili, un buon riparo se il castello viene conquistato e spesso rappresenta una via di fuga per i difensori se tutto è perduto o una via segreta dalla quale lanciare attacchi. I Maghi a volte fanno in modo che i mostri prendano residenza nei propri sotterranei in quanto rappresentano una buona fonte di rifornimento per la ricerca magica e sono utili ad allontanare gli ospiti indesiderati. Usate le seguenti cifre per lavoratori esperti, come nani o goblin, per creare dei sotterranei; raddoppiate i tempi per minatori meno abili.

Materiale	Tempo necessario ad un lavoratore per scavare un cubo con uno spigolo di 1,5 m
Terra	5 giorni (sono necessari dei supporti)
Pietra morbida	10 giorni
Pietra dura	20 giorni

Forza strutturale e brecce: una sezione del muro di una roccaforte ha tanti punti ferita quanto il suo costo base in mo (ad esempio, una sezione di muro di 3 m in pietra friabile ha 200 punti ferita). Muri in pietra o mattoni subiscono danni solo da colpi da impatto, mentre i muri in legno subiscono danni anche da fuoco e attacchi da taglio. Se una data sezione di muro perde tutti i suoi punti ferita, è sbrecciata, e gli attaccanti possono passarvi attraverso. Se una breccia viene aperta nella parte inferiore di un muro, vi è una probabilità del 40% che la sezione di 3 m sopra di essa sia sbrecciata per crollo e una probabilità del 20% che anche la sezione sottostante venga sbrecciata. Queste brecce secondarie hanno le stesse probabilità d'influire sulle sezioni di 3 m sopra o sotto, con effetto domino, fino a raggiungere la cima o la base del muro. Se una breccia si forma su un angolo retto o acuto (di 90° o meno), le probabilità di breccia raddoppiano in ogni direzione.

Attaccare un castello: le macchine d'assedio non sono precise, ma, dato che i castelli non schivano, ogni lancio successivo compiuto dalla stessa squadra con la stessa

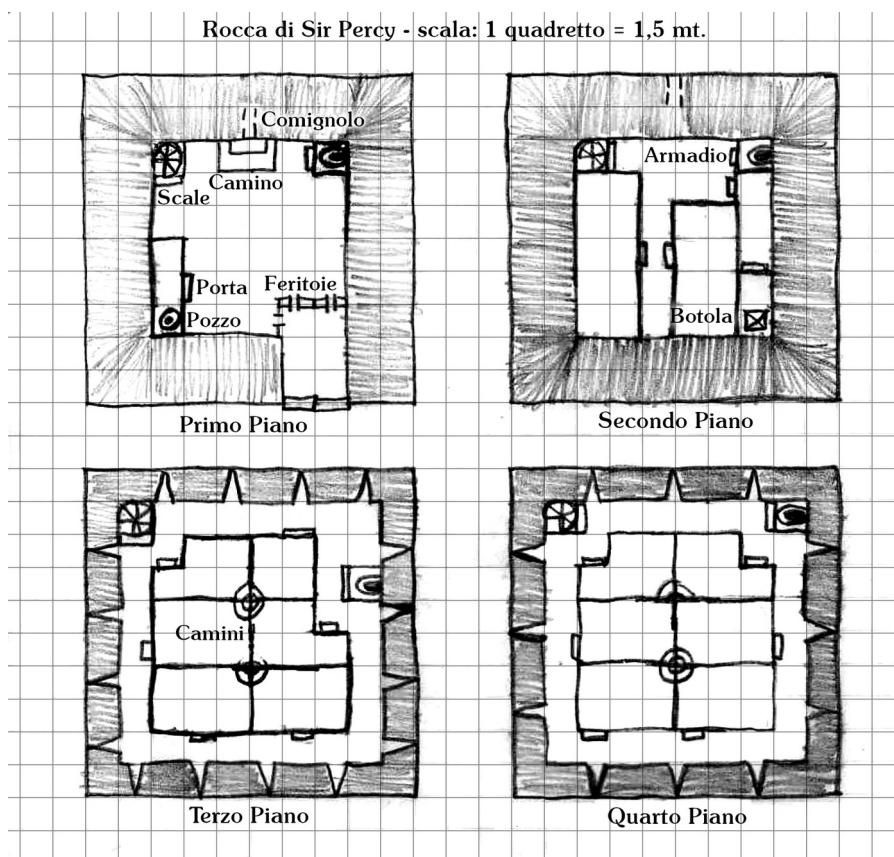
macchina ha una probabilità maggiore di colpire. Per rappresentare ciò, il primo attacco contro il muro di un castello è fatto contro Classe Armatura 20; ogni attacco successivo con la stessa arma, effettuato dalla stessa squadra contro lo stesso punto del muro è fatto contro una Classe Armatura di un punto minore di quella del colpo precedente, fino ad una CA minima di 11.

Gli attacchi contro i difensori di un castello sono fatti a -4 sul tiro per colpire se stanno sui parapetti e a -10 se si trovano dietro delle feritoie. Dato che i difensori di un castello si muovono, le probabilità di colpirli con una macchina d'assedio non migliorano da un tiro all'altro. Vi è un altro -2 sui tiri per colpire se i difensori sono più in alto di almeno 6 m rispetto agli attaccanti; questo malus non è legato all'altezza, ma al fatto che i difensori possono usare una superficie maggiore di muro come copertura. I difensori possono avvantaggiarsi dell'altezza facendo precipitare oggetti sugli attaccanti in prossimità della base del castello; questi proiettili infliggono 2d10 danni, ma hanno un malus all'attacco di -2 se fatti precipitare da un'altezza di 6 m o più.

Le macchine d'assedio possono danneggiare più personaggi tra loro vicini; tirate i danni separatamente per ogni personaggio nel quadrato con lato di 3 m colpito dal proiettile. Naturalmente, il tiro per colpire deve essere

abbastanza alto per colpire ognuno di loro; un tiro di 19 contro due personaggi con Classe Armatura 18 e 20 colpirebbe il primo, ma non il secondo.

Un castello può anche essere attaccato **scavando**. Questo metodo d'attacco include la creazione di tunnel sotto le mura del castello e dare fuoco ai supporti del tunnel per far crollare il muro. È anche un metodo lento e, se il castello ha un fossato, il tunnel deve evitarlo, il che richiede che venga scavato ad una profondità maggiore, richiedendo il doppio del tempo. Un tunnel viene scavato come un sotterraneo e, una volta incendiati i supporti, il muro sopra di esso viene sbrecciato; se il tunnel è largo solo 1,5 m, la probabilità di causare una breccia è solo del 50%. Infine, per attaccare una fortezza, si può usare una **vite**. Questo strumento, dal costo di 200 mo, viene usato per bucare il muro del castello. Per farlo funzionare è necessaria una squadra di almeno otto elementi. Si usa solo alla base di un muro e viene azionato sotto un "**maiale**", detto anche "gatto" o tetto portatile, data la sua lentezza (un maiale costa di solito circa 100 mo). L'apparecchio infligge 1d8 danni ogni turno, ma ignora la durezza. Una breccia causata da una vite è piccola, infatti ha solo la metà della normale probabilità di propagarsi ai muri circostanti, a meno che non venga allargata dai minatori.



INDICE ANALITICO

Abilità dei Ladri.....9, 159	Danni non letali.....50	N. di mostri.....57	Roccaforti.....167
Abilità dei personaggi.....4	Denaro.....10	Nani.....6, 11, 39	Round.....45, 46, 49
Acqua santa.....12, 51	Denaro iniziale.....3	Nascondersi.....9	Round di combattimento.....38, 45
Addestratore.....42	Descrizione dell'equipaggiamento.....12	Nobili.....153, 155	Sacerdote.....153
AdG.....1	Destrezza.....4, 5, 8, 46, 47, 48	Non morti.....7, 17, 51, 52, 53	Saggezza.....4, 7, 41, 55
Alchimista.....42	Elfi.....5, 11, 39, 45	Oggetti magici.....42, 57, 134, 155	Salire e scendere.....47
Anelli.....138, 144	Equipaggiamento.....3, 10	Oggetti magici vari.....139, 146	Sapiente.....42
Arbitrare i desideri.....158	Forza.....4, 5, 7, 38, 39, 48, 50	Olio.....51	Scacciare i non morti.....7, 52
Arbitro di Gioco.....1, 150	Fuga e inseguimento.....47	Ombra spettrale.....153	Scalare pareti.....9
Armaiole (o Fabbro).....42	Gemme e gioielli.....136	Paralisi o pietrificazione.....5, 6	Scassinare serrature.....9
Armature e scudi.....11	Generazione casuale dei tesori.....134	PE.....3, 42, 44, 57	Scheda personaggio.....3
Armature magiche.....137, 141	Generazione degli oggetti magici.....137	Pellegrini.....155	Scurvisione.....5, 6, 38
Armi.....11	Geniere.....42	Perdersi.....41	Semiumani.....3, 4, 48
Armi magiche.....137, 140	Gioco di Ruolo.....1	Perdita di punti di Costituzione.....54	Sequenza di gioco.....45
Ascoltare.....9	Gittata delle armi a distanza.....11	Pergamene.....138, 143	Soffio del drago.....5, 6
Attaccare alle spalle.....48	Gregari.....41	Personaggi ingiocabili.....156	Sopravvivere nei sotterranei.....39
Attaccare un veicolo.....13, 55	Gruppi di semiumani.....155	Personaggi non giocanti.....2	Sordità e cecità.....54
Attacchi.....55, 57	Guardie cittadine.....153	Personaggio giocante.....2	Sorpresa.....45
Attacchi a distanza.....49	Guarigione.....54	PG.....2	Sotterranei.....39
Attacco furtivo.....9	Guerriero.....7	Picchiare.....50	Specialisti.....42
Attrezzi da scasso da Ladro.....12	Incantesimi.....5, 6, 7, 15, 16, 17	PNG.....2	Spiegazione degli oggetti magici.....140
Avanzamento del personaggio.....44	Incontri in città, nei paesi e nei villaggi.....152	Porte.....39	Squadra d'arruolamento.....153
Avventurieri.....154	Incontri nei sotterranei.....150	Porte segrete.....39	Stregone.....153
Bacchette magiche.....5, 6	Incontri nelle terre selvagge.....151	Pozioni.....138, 141	Svuotare tasche.....9
Bacchette, bastoni e verghe.....139, 145	Incontro.....150, 151, 152	Preparare gli incantesimi a memoria.....159	Tabella dei Chierici contro i non morti.....53
Banditi.....154	Iniziativa.....4, 15, 45, 46, 47, 54	Preparare l'arma contro una carica.....47	Taglia delle armi.....11
Bonus d'attacco.....49, 57	Intelligenza.....4, 5, 8, 39, 55, 159	Prezzo delle armi e dell'equipaggiamento.....10	Tempo.....38
Bonus d'attacco dei mostri.....49	Ladro.....8, 39, 152, 153	Proiettili ad area.....49	Teppisti.....153
Bonus dei punteggi di abilità.....3	Linguaggi.....4	Proiettili che mancano.....49	Tesori incustoditi.....136
Briganti.....154	Lottare.....50	Punti esperienza.....44, 159	Tesori individuali.....135
Bucanieri e pirati.....154	Luce.....38, 141	Punti ferita 3, 4, 5, 39, 50, 53, 54, 55, 57, 158	Tesori nelle tane.....135
Cadenza di tiro delle armi a distanza.....49	Macchine d'assedio.....14	Punti ferita 3, 4, 5, 39, 50, 53, 54, 55, 57, 158	Tesori prestabiliti.....134
Capacità di carico.....38	Mago.....8, 15, 16	Raggio della morte.....47, 158	Tesoro.....134
Carica.....47	Manovrabilità.....46	Raggio della morte o veleno.....5, 6	Tipo di tesoro.....57, 135
Caricare.....46, 47	Mappare.....38	Rapinatori.....154	Tiri d'abilità.....159
Carico.....38	Mendicanti.....153	Ratti giganti.....153	Tiri salvezza.....3, 5, 6, 55, 57
Carisma.....4, 6, 41, 42, 45	Mercanti.....153, 154	Ratti mannari.....153	Tiro salvezza contro la morte.....158
Chierico.....7, 15, 52, 138	Mercenari.....43, 153	Razza.....3, 4	Trappole.....39, 165
Ciurma.....42	Metamorfosis.....153	Reazioni dei mostri.....45	Trasporto via mare.....13
Classe Armatura 4, 45, 48, 54, 57, 141	Mezzuomini.....5, 11, 38	Regole opzionali.....158	Trasporto via terra.....13
Classi combinate.....6	Modificare le ricompense in tesori.....134	Requisito primario.....3, 7, 8	Turni di gioco.....38
Combattimento.....46	Moneta d'argento.....10	Restrizioni di armi ed armature.....157	Turno.....8
Combattimento in mischia.....49	Moneta d'elettro.....10	Resuscitare i morti.....158	Umani.....4, 6, 11
Come attaccare.....48	Moneta d'oro.....10	Ricerca degli incantesimi.....160	Uomini comuni.....48
Comune.....4	Moneta di platino.....10	Ricerca magica.....160	Utilizzare i dadi.....2
Copertura e occultamento.....49	Moneta di rame.....10	Ricercare oggetti magici.....160	Veicoli.....13
Correre.....46	Morale.....41, 51, 57	Rimuovere trappole.....9	Veleno.....55, 159
Costituzione 3, 4, 5, 6, 40, 46, 54, 55	Morte e morire.....158	Riparare un veicolo.....55	Velocità di movimento 13, 38, 40, 41, 57
Creare un gruppo di PNG.....154	Mostri erranti.....150	Riposo.....54	Velocità di movimento all'aperto.....40
Dadi vita.....57	Movimento.....13, 38, 48, 57	Risucchio d'energia.....53	Viaggi sull'acqua.....40
Danni.....50, 55, 57	Movimento difensivo.....48	Ritirata in combattimento.....48	Viaggi via terra.....40
Danni da caduta.....54	Muoversi silenziosamente.....9		Viaggiare in volo.....41

OPEN GAME LICENSE

INTRODUCTION

The Basic Fantasy Role-Playing Game ("BFRPG") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. Also, some monster descriptive text was taken from the Castles and Crusades: Monsters Support Product ("MSP"), which is also 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.

Note regarding C&C Open Game Content used: The COPYRIGHT NOTICE section below lists both the Castles & Crusades: Players Handbook and the Castles & Crusades: Monster Support Document; both are listed because we are required to do so, but please note that all Castles & Crusades materials used were taken only from the latter document.

Designation of Open Game Content: The entire text as well as all maps and floorplans incorporated in BFRPG (except the Open Game License, as noted above, and the Product Identity License, below) 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 (other than maps and floorplans) 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 phrases "make mine Basic," "Adventure Lurks Within," and "The Old School is now in session"; (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 any 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 languages), potation, 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 any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any 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 special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any 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 any 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 any 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 any 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 any 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 any original Open Game Content you Distribute.

LICENSE

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any 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 any 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 any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any 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 any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any 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 any 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 any 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 any 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 any 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.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Castles & Crusades: Monsters Product Support, Copyright 2005, Troll Lord Games.

BASIC FANTASY

The Basic Fantasy Field Guide Copyright © 2010 Chris Gonnerman and Contributors.

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

END OF LICENSE

BASIC FANTASY ROLE-PLAYING GAME PRODUCT IDENTITY LICENSE

Subject to the terms of the Open Game License, above, you may create derivative works based upon the Basic Fantasy RPG core rules (this document). However, the Open Game License protects the Product Identity (explained and detailed above) such that you must have permission from the copyright holder before you may use any of the listed Product Identity.

You may use certain items of the listed Product Identity under the following conditions:

1. You must comply fully with the Open Game License, version 1.0a, as described above; and
2. The work may not be obscene in nature; in general, any work containing subject matter that would qualify for an NC-17 movie rating in the United States, or an R rating due to explicit sexual content, is considered obscene for purposes of this license.

If you comply with the above conditions, you may do either or both of the following:

1. Include the text "Designed for use with the Basic Fantasy Role-Playing Game" or "Designed for use with the Basic Fantasy RPG";
2. Use one or more of the official logos provided on the Basic Fantasy Role-Playing Game website:

<http://basicfantasy.org/logo.html>

A logo may be resized as needed, but must not be distorted and may not be altered other than to resize it, except as specifically provided on that page.

If you wish to use other Product Identity from this work, you must request and receive explicit permission from the copyright holder.

In any of the above cases where the Basic Fantasy Role-Playing Game Product Identity is used in your work, you must also include the Basic Fantasy Role-Playing Game website address "basicfantasy.org" or "www.basicfantasy.org" in that work. You may place the website address adjacent to the logo and/or name, or you may include it on your title page, or place it in some other location where any reasonably observant person would expect to find it.

You may not under any circumstances describe your work as actually *being* the "Basic Fantasy Role-Playing Game" or some derivative thereof, nor may you identify it as being in any way an "official" publication of the Basic Fantasy Project without the express permission of the author of this work.