

Basic Fantasy



Role-Playing Game

Copyright © 2006-2008 Chris Gonnerman

Tutti i Diritti Riservati

Distribuito secondo i termini dell'Open Game License versione 1.0a

2^a Edizione
(Release 75)

Dedicato a Gary Gygax, Dave Arneson, Tom Moldvay, David Cook, e Steve Marsh
e a mia figlia Taylor, la mia principale fonte d'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, and Jim Bobb
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, and Alexander Cook
Correzione di Bozze:	Tonya Allen, Daryl Burns, James Roberts, Serge Petitclerc, Benedict Wolf, Onno Tasler, Peter Cook, Derrick "Omote" Landwehr, Wes Brown, Troy Gravit, Garrett Rooney, and K. David Ladage
Playtester:	Taylor Gonnerman, Alan Jett, Steve Zieser, Allan Zieser, Jonathon Foster, Adam Young, Michael Young, Jason Schmidt, Doug Wilson, Jessica Abramson, Tonya Allen, Bryan Christian, Chuck Schoonover, Savannah Schoonover, and Brianna Schoonover
Traduzione Italiana	Massimiliano Caracristi, Luigi Castellani, Pieralberto Cavallo, Fabio Milito Pagliara, Neri Sassi

INDICE GENERALE

PARTE 1: INTRODUZIONE.....	1	Correre.....	46
Cos'è questo?.....	1	Manovrabilità.....	46
Cos'è un Gioco di Ruolo?.....	1	Salire e scendere.....	47
Cosa mi serve per giocare?.....	2	Caricare.....	47
Utilizzare i dadi.....	2	Fuga e inseguimento.....	47
PARTE 2: INFORMAZIONI DEI PERSONAGGI		Movimento difensivo.....	48
GIOCANTI.....	3	Come attaccare.....	48
Come creare un personaggio.....	3	Attaccare alle spalle.....	48
Abilità dei personaggi.....	3	Uomini Comuni.....	48
Punti Ferita e Dadi Vita.....	4	Bonus d'attacco dei mostri.....	49
Linguaggi.....	4	Combattimento in mischia.....	49
Razze dei Personaggi.....	5	Attacchi a distanza.....	49
Elfi.....	5	Copertura e occultamento.....	49
Halfling.....	5	Ritmo di fuoco delle armi a distanza.....	49
Nani.....	6	Proiettili ad area.....	49
Umani.....	6	Proiettili che mancano.....	50
Classi Combinate.....	6	Danni.....	50
Classi dei Personaggi.....	7	Danni non letali.....	50
Chierico.....	7	Picchiare.....	50
Guerrieri.....	7	Lottare.....	50
Mago.....	8	Olio.....	51
Ladri.....	8	Acqua santa.....	51
Prezzo delle Armi e dell'Equipaggiamento.....	10	Morale.....	51
Equipaggiamento.....	10	Scacciare i Non-morti.....	52
PARTE 3: INCANTESIMI.....	15	Risucchio d'energia.....	53
PARTE 4: L'AVVENTURA.....	38	Riposo e guarigione.....	53
Tempo e Distanza.....	38	Danni da caduta.....	54
Avventure nei sotterranei.....	38	Sordità e cecità.....	54
Capacità di carico.....	38	Attaccare un veicolo.....	54
Movimento e ingombro.....	38	Riparare un veicolo.....	54
Mappare.....	38	Tiri Salvezza.....	54
Luce.....	38	PARTE 6: MOSTRI.....	56
Scurovisione.....	39	PARTE 7: TESORO.....	130
Porte.....	39	PARTE 8: L'ARBITRO DI GIOCO.....	146
Trappole.....	39	Mostri Erranti.....	146
Porte Segrete.....	39	Gestire i Giocatori.....	152
Sopravvivere nei sotterranei.....	39	Opzioni di Creazione dei Personaggi.....	152
Avventure nelle terre selvagge.....	40	Personaggi Ingioocabili.....	152
Fattore movimento all'aperto.....	40	Apprendere Incantesimi.....	152
Viaggi via terra.....	40	Restrizioni di Armi ed Armature.....	152
Viaggi sull'acqua.....	40	Arbitrare i Desideri.....	153
Viaggiare in volo.....	41	Regole Opzionali.....	153
Perdersi.....	41	Morte e Morire.....	153
Gregari, Specialisti e Mercenari.....	41	Veleni "Salva o Muori".....	154
Mercenari.....	43	Assegnare Punti Esperienza per i Tesori Conquistati.....	154
Avanzamento del Personaggio.....	44	Tiri d'Abilità.....	154
Punti Esperienza (PE).....	44	Preparare gli Incantesimi a Memoria.....	155
PARTE 5: INCONTRI.....	45	Abilità del Ladro.....	155
Sequenza di gioco.....	45	Ricerca Magica.....	155
Sorpresa.....	45	Avventure nei Sotterranei.....	159
Reazioni dei mostri.....	45	Avventure nelle Lande Selvagge.....	161
Iniziativa.....	46	Roccaforti.....	162
Combattimento.....	46	OPEN GAME LICENSE.....	166

Ray Allen

Tonya Allen

Daryl Burns

Luigi Castellani

James Roberts

Marshall



W.D. Smith Jr.



Emiliano Morabet

Dee Kline

N/A

Jim Ba

Sam O'Donnell Tom



BRIAN "EAD" THOMAS

Eric C. Medders

~~LS~~ 13

Chris Honneman

PARTE 1: INTRODUZIONE

Era la nostra terza incursione nel sotterraneo sotto l'antica fortezza nel mezzo del fiume. Eravamo al secondo livello sotto le rovine, dinnanzi a noi siergevano le porte di bronzo oltre cui pensavamo giacesse la tomba dell'antico capitano barbaro. Non avevo dato credito alle dicerie dell'ubriacone nella taverna a Morgansfort, ma per qualche ragione Apoqulis il Chierico credeva in lui. Era saltato fuori che le sue storie erano vere...per la maggior parte, almeno.

Reggevo una torcia per Barthal il ladro mentre tentava velocemente di scassinare la serratura. Si voltò verso di noi e disse "dev'essere bloccata tramite la magia. La serratura non si smuove nemmeno."

Morningstar l'Elfa sorrise. "Ho giusto quello che serve," disse, estraendo dallo zaino la pergamena che avevamo preso ai goblin. La srotolò e cominciò a leggerla e, malgrado non potessi capire le sue parole, potevo vedere le scritte bruciare mentre leggeva, piccoli pennacchi di fumo come di una candela si levavano da ognuna di esse. Vedendo che aveva quasi terminato, volsi la mia attenzione alla serratura. Non sono sicuro di cosa mi aspettassi, ma la piccola nuvola di polvere che provenne da essa quando terminò non mi parve molto. Si volse verso Barthal e disse "Prova ancora."

Sono tentato di dire che Barthal si chinò verso la serratura, ma è un Halfling; 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, "Abbi pazienza, Darion, tra un momento avrà fatto."

Poi udii un sonoro scatto, e Barthal si girò verso di me con un sorriso. "E' aperta amici miei, dopo di voi!" Gli passai la torcia, poi camminai verso le porte, la spada sguainata, e Morningstar si unì a me, pronta anch'ella. Mi feci forza e aprii le porte...

Oltre la soglia giaceva un sarcofago di pietra, posto sulla cima di una piattaforma sopraelevata. Sparsi sul pavimento vi erano molti scheletri umani. Apoqulis fece un gesto che non riconobbi con la mano; 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 pare alquanto pesante," dissi. "Vieni, Morningstar, piuttosto che sollevarlo, facciamolo scorrere in modo da poter vedere che 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. Senza fretta raccolsero le loro spade dal pavimento e si volsero ad attaccarci. Aurei atteso sin dopo per biasimarmi, pensai, mentre poggiavo la schiena contro il sarcofago e iniziavo a combattere i mostri...

Cos'è questo?

Il **Basic Fantasy Role-Playing Game** è un regolamento leggero basato sul d20 SRD v3.5. Ma fortemente influenzato dai primi giochi di ruolo. E' dedicato a coloro che sono appassionati delle meccaniche "Vecchia Scuola". Basic Fantasy RPG e' abbastanza semplice perché bambini in seconda o terza elementare possano giocarvi, ma possiede abbastanza profondità affinché persino gli adulti possano goderne.

Cos'è un Gioco di Ruolo?

Nei 30 e passa anni dacché il primo gioco di ruolo ha fatto la sua comparsa, molto è cambiato. Parecchia gente ha perlomeno sentito nominare uno o due di questi giochi, e molte, molte persone vi hanno giocato. Tuttavia, ci sono coloro che non hanno ancora provato un Gioco di Ruolo; 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 comunque lo stesso). Ogni giocatore solitamente interpreta un personaggio, chiamato personaggio giocante



o PG, mentre l'Arbitro di Gioco è responsabile dell'andamento del mondo, creare e gestire le città, nazioni, rovine, personaggi non giocanti (o PNG), mostri, tesori, e tutte le altre cose che assistono o ostacolano i giocatori. I Dadi vengono spesso utilizzati per determinare il successo o il fallimento della maggior parte delle azioni che hanno luogo durante il gioco; Basic Fantasy RPG utilizza dadi poliedrici, descritti in seguito, a questo scopo.

In effetti, i giochi di ruolo sono solamente la versione adulta di “facciamo finta che...”. Se ricordi di avervi giocato da bambino, possono tornarti in mente le difficoltà nel decidere quale idea dovesse avere la precedenza... se un bambino giocava un cavaliere e l'altro il drago, chi avrebbe vinto? Sicuramente il cavaliere non vinceva ogni volta. 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 si pone tra i due estremi, avendo regole per le attività più comuni e linee guida per aiutare l'Arbitro di Gioco nel gestire le situazioni inaspettate.

Cosa mi serve per giocare?

Se intendi 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 per disegnare le mappe. Puoi utilizzare Schede del Personaggio prestampate (come quelle disponibili nel sito di Basic Fantasy RPG) se lo desideri, ma un semplice foglio di carta andrà bene.

Se sei l'Arbitro di Gioco, necessiti di tutto quanto 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 presenti sul sito basicfantasy.org; il modulo **Morgansfort**, disponibile gratuitamente sul sito, è progettato specificatamente per l'utilizzo con un gruppo di nuovi giocatori. Moduli d'avventura scritti per altri sistemi possono essere utilizzati, ma l'Arbitro di Gioco dovrà 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 corrispondente alla difficoltà dell'azione, 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 venire inoltre 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 a quale quello delle unità prima di tirarli! (oppure, un giocatore potrebbe avere uno dei due dadi numerato con due numeri.) Tirare due d10 in questo modo viene chiamato anche Tiro Percentuale, o d%. Questi tiri vengono generalmente eseguiti contro un numero indicato ma perché il tiro venga considerato un successo, il risultato deve essere uguale o inferiore al numero indicato. Così ad esempio, se un personaggio che utilizza un'abilità dei ladri (descritte in seguito) con una probabilità di successo del 30% tira i dadi; se il risultato ricade tra 01 e 30, il tiro avrà 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 ...



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



Quando molteplici dadi vengono tirati e sommati assieme, viene segnalato 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: INFORMAZIONI DEI PERSONAGGI GIOCANTI

Come creare un personaggio

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

Tira 3d6 per ottenere i punteggi di ogni Abilità, come descritte nella sezione **Abilità del Personaggio**, e scrivi i risultati a seguito del nome dell'abilità. Assegna i punteggi nell'ordine in cui li tiri, se non sei soddisfatto del punteggio ottenuto, chiedi un consiglio al tuo Arbitro di Gioco, potrebbe permetterti di cambiare tra loro i punteggi ottenuti.

Annota i bonus dei punteggi di abilità (o le penalità) per ciascun punteggio a fianco del punteggio stesso, come mostrato nella tabella riportata in seguito.

Scegli una razza e una classe per il tuo personaggio. Ricorda che per poter accedere a una determinata classe è necessario avere un punteggio minimo nel suo Requisito Primario, come descritto nella sezione **Classi dei Personaggi**. Tieni inoltre presente che sono necessari dei punteggi minimi (e massimi) di abilità che le varie razze devono rispettare, come descritto nella sezione **Razze dei Personaggi**.

Segna sulla scheda tutte le Abilità Speciali derivate dalla Razza e dalla Classe scelte. Se hai scelto di interpretare un

Mago, chiedi al tuo Arbitro di Gioco quali incantesimi il tuo personaggio conosca: sta all'Arbitro di Gioco deciderlo; ma potrebbe lasciarti scegliere uno o più incantesimi per conto tuo.

Annota che il tuo personaggio possiede zero (0) punti esperienza (o PE); inoltre potresti voler 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, aggiungi il bonus (o la penalità) derivata dal punteggio di Costituzione, e annota il risultato come Punti Ferita sulla tua scheda del personaggio. Tieni conto che, se il tuo personaggio ha una penalità derivata dal punteggio di Costituzione, questa penalità non può diminuire il tiro di un dado vita al di sotto di 1 (quindi se il tuo personaggio ha una penalità di -2 per la Costituzione, e tu tiri un 2, il totale viene modificato comunque a 1).

Tira per determinare il tuo denaro iniziale. Generalmente un personaggio inizia il gioco con 3d6 moltiplicati per 10 Monete d'Oro, ma chiedi al tuo Arbitro di Gioco prima di tirare.

Ora, acquista l'equipaggiamento per il tuo personaggio, come indicato nella sezione **Prezzo delle Armi e dell'Equipaggiamento**, di seguito. Annota i tuoi acquisti sulla scheda del personaggio, e prendi nota di quanto denaro ti rimanga. Assicurati di capire le restrizioni riguardo le armi e le armature utilizzabili dalla tua classe e razza prima di fare acquisti.

Siccome sai che sorta di armatura il tuo personaggio indossi, dovresti prendere nota della tua Classe Armatura sulla scheda del personaggio. Non dimenticare di aggiungere il bonus o la penalità derivato dalla Destrezza.

Individua il Bonus d'attacco del tuo personaggio (tramite le tabelle nella sezione **Incontri**) e annotalo sulla scheda del personaggio. Non aggiungere alcun Bonus d'Abilità a questo numero, poiché potresti dover aggiungere bonus diversi (Forza o Destrezza) a seconda del tipo di arma utilizzato (es. armi da mischia o a distanza).

Inoltre individua i tuoi Tiri-Salvezza e annotali sulla scheda del personaggio. Modifica i Tiri Salvezza in base alla tua razza, se il tuo personaggio è un Semi-umano (vedi **Razze dei Personaggi**, di seguito).

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

Abilità dei personaggi

Ogni personaggio ha un punteggio che varia da 3 a 18 in ciascuna delle seguenti abilità. Un bonus o una penalità è associato a ognuno di questi punteggi, come indicato nella

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

seguente tabella. Ogni classe ha un'abilità considerata **Requisito Primario**, il cui punteggio 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 oltre a quella umana, come descritto in **Razze dei Personaggi**, di seguito.

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

Forza : Come implicato dal nome, questa abilità misura la mera possanza fisica del personaggio. La Forza è il Requisito Primario per i Guerrieri. Applica il bonus o la penalità di Forza a tutti i Tiri per Colpire e i tiri per determinare i danni da mischia (corpo a corpo). Nota che una penalità non può ridurre il danno al di sotto di un punto in ogni caso (consulta la sezione **Combattimento** per ulteriori dettagli).

Intelligenza : Questa è la capacità di apprendere e applicare la conoscenza. L' Intelligenza è il Requisito Primario per i Maghi. Il bonus di abilità per l' Intelligenza viene sommato al numero di linguaggi che il personaggio è in grado di leggere e scrivere; se il personaggio ha una penalità derivata dall' Intelligenza, non è in grado di leggere che una parola o due, e conoscerà solamente il suo linguaggio d'origine.

Saggezza : Una combinazione di intuito, volontà e buon senso. La Saggezza è il Requisito Primario per i Chierici. Il bonus o la penalità di Saggezza può venir applicato a alcuni Tiri-Salvezza contro attacchi magici, in particolar modo quelli che influenzano la volontà del personaggio.

Destrezza : Questa abilità quantifica la prontezza di riflessi e l'equilibrio, così come l'attitudine manuale. La Destrezza è il Requisito Primario per i Ladri. Il bonus o la penalità di Destrezza viene applicato a tutti gli attacchi portati con armi a distanza, al valore di Classe Armatura del personaggio, e al tiro di Iniziativa.

Costituzione : Una combinazione di salute e vitalità. Applica il bonus o la penalità di Costituzione a ogni Dado Vita tirato per il personaggio. Nota che una penalità non può ridurre il punteggio ottenuto al di sotto di 1.

Carisma : Questa è l'abilità di influenzare o persino guidare le persone; i personaggi con un punteggio elevato di Carisma sono ben voluti, o perlomeno alquanto rispettati. Il bonus o la penalità di Carisma viene applicato

ai tiri di reazione. Inoltre, il numero di gregari che un personaggio può assoldare è pari a 4 più il modificatore di Carisma (quindi varia da 1 a 7); il morale medio di questi gregari sarà pari a 7 più il modificatore di Carisma.

Punti Ferita e Dadi Vita

Quando un personaggio viene ferito, perde dei Punti Ferita dal suo totale attuale. Si noti che questo non varia il totale tirato in precedenza, ma riduce invece il suo valore attuale; la guarigione ripristinerà i Punti Ferita, fino a raggiungere senza superare il valore totale.

Quando i Punti Ferita di un personaggio raggiungono lo 0, il personaggio è probabilmente morto. Questa non è necessariamente la fine del personaggio; non strappare la scheda!

Un personaggio di primo livello inizia il gioco con un singolo Dado Vita del tipo indicato, a cui si aggiunge il modificatore di Costituzione, per un minimo di 1 Punto Ferita. Ogni volta che il personaggio guadagna un livello, il giocatore dovrà tirare un altro Dado Vita e aggiungere il modificatore di Costituzione, con il risultato che ancora una volta non può essere inferiore a 1. Aggiungi il risultato ottenuto al valore massimo di Punti Ferita. Si noti che, dopo il 9° livello, il personaggio ottiene un numero fisso di Punti Ferita per ogni livello successivo, come indicato nella tabella di avanzamento della sua Classe, a cui però non aggiungi più il modificatore di Costituzione.

Linguaggi

Tutti i personaggi iniziano il gioco conoscendo il loro linguaggio d'origine. Nella maggior parte delle Campagne, tutti gli umani (o quasi tutti) parlano la stessa lingua, spesso chiamata "Comune". Ogni razza di Semi-umani ha il suo idioma, Elfico, Nanesco o Halfling, e i membri delle razze Semi-umane iniziano il gioco conoscendo sia il loro linguaggio che il Comune (o l'idioma umano locale 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 apprendere è pari al bonus di Intelligenza (+1, +2, o +3). Il personaggio può decidere di apprendere un linguaggio dei Semi-umani, così come i linguaggi umanoidi tipo l'Orchesco, il Goblin, ecc. l'AdG decide quale linguaggio umanoide è possibile apprendere. Il giocatore può scegliere di tenere uno o più linguaggi bonus da parte, di modo da apprendere nuovi linguaggi durante il gioco. Alcuni Arbitri di Gioco possono non permettere al personaggio di apprendere linguaggi esotici come la lingua dei Draghi; inoltre, linguaggi "morti" o similmente arcaici possono venire concessi solamente ai personaggi maggiormente eruditi.

Razze dei Personaggi

Elfi



Descrizione: Gli Elfi sono una razza slanciata, con i membri di ambo i sessi alti intorno al metro e mezzo per un peso di circa 50 chili. La maggior parte ha i capelli scuri, col resto del corpo perlopiù glabro. La loro carnagione è pallida, hanno orecchie a punta e lineamenti fini e delicati. Gli Elfi sono leggeri e aggraziati, e si muovono con agilità e leggerezza. Hanno vista e udito particolarmente acuti, gli Elfi sono solitamente curiosi, appassionati, sicuri di sé e a volte altezzosi. La loro durata della 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 (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 metri. 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 solamente un'occhiata casuale. Gli Elfi sono immuni alla paralisi dei Ghouls.

Tiri Salvezza : Gli Elfi ottengono un bonus di +1 contro Paralisi o Pietrificazione e +2 contro Incantesimi e Bacchette Magiche .

Halfling



Descrizione: Gli Halfling sono individui piccoli e paffutelli alti circa un metro e dal peso di circa 30 chili. Presentano una folta peluria riccia sul capo e sul dorso dei piedi, ma generalmente non hanno peli facciali. Solitamente la loro carnagione è chiara, spesso con guance rubizze. Gli Halfling sono particolarmente robusti per la loro piccola taglia. Sono agili e lenti, capaci di muoversi silenziosamente e nascondersi agilmente. Solitamente camminano scalzi. Gli Halfling sono generalmente espansivi, modesti e amichevoli. Il loro arco vitale si aggira intorno al centinaio d'anni.

Restrizioni: Gli Halfling possono divenire Chierici, Guerrieri o Ladri. È loro richiesto di avere un minimo di 9 in Destrezza . A causa della loro limitata statura, non possono avere Forza superiore a 17. Gli Halfling non possono tirare un dado superiore al d6 per determinare i Punti Ferita , indipendentemente dalla Classe. Gli Halfling non possono utilizzare le Armi Grandi, e devono brandire quelle di taglia media con entrambe le mani.

Abilità Speciali: Gli Halfling sono incredibilmente accurati 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, gli Halfling ottengono un bonus di +2 alla loro Classe Armatura. Gli Halfling sono rapidi, e 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 all'interno, nei sotterranei o in terreni non congeniali sono in grado di nascondersi di modo da avere solo al massimo una possibilità del 30% di venire individuati. Si noti che un Halfling Ladro tirerà i dadi solamente una volta, utilizzando o l'Abilità del Ladro o l'Abilità Halfling, a seconda di quale sia la migliore.

Tiri Salvezza : Gli Halfling ottengono un bonus di +4 contro Veleno o Raggio della Morte , Bacchette Magiche, Pietrificazione o Paralisi, 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 60 chili. I loro lunghi capelli e folte barbe sono di colore castano scuro, grigio o nero. Sono molto orgogliosi delle loro barbe, e spesso le intrecciano o le acconciano in altro modo. La loro carnagione varia dal chiaro al roseo. I nani hanno una struttura robusta e una forte, muscolosa corporatura. Sono vigorosi e resistenti, in grado di sopportare grandi fatiche. I Nani sono solitamente pratici, 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 di lunghezza superiore al metro e mezzo (specificatamente, Spadoni, armi ad asta e archi lunghi).

Abilità Speciali: Tutti i Nani hanno Scurovisione nel raggio di 18 metri, e sono in grado di individuare passaggi inclinati, trappole, mura scorrevoli e nuove costruzioni con un tiro di 1-2 su 1d6; devono effettuare una ricerca prima che il tiro possa essere eseguito.

Tiri Salvezza : I Nani ottengono un bonus di +4 contro Veleno o Raggio della Morte, Bacchette Magiche, Pietrificazione o Paralisi, 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 il Bonus d'Attacco migliore e i migliori Tiri Salvezza delle classi originarie. Una Classe combinata è menzionata nella descrizione razziale degli elfi.

Guerriero/Mago: Questi personaggi possono sia combattere che lanciare incantesimi; inoltre, è loro permesso di lanciare incantesimi indossando un'armatura. Un Guerriero/Mago deve ottenere Esperienza uguale alla somma dei Punti Esperienza richiesti da entrambe le classi. Gli Elfi Guerriero/Mago tirano un dado a sei facce (d6) per determinare i Punti Ferita.

Classi dei Personaggi

Chierico

Livello	Punti.		Incantesimi						
	Esperienza	Dadi Vita	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 passa il tempo in atti mondani o servizi come il predicare o amministrare un tempio; ma ci sono coloro che vengono chiamati a lasciare i templi e servire la loro divinità in modo maggiormente diretto, eliminando i Non-morti e aiutando nella battaglia contro il male e il caos. I personaggi Chierici si presume 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 un 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 Saggezza; un personaggio deve avere Saggezza 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 Fionde).

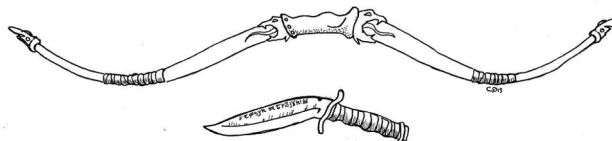
Guerriero

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 a testa bassa, arma sguainata.

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

Il Requisito Primario dei Guerrieri è la Forza; un personaggio deve avere Forza 9 o maggiore per poter divenire un Guerriero. I membri di questa classe possono utilizzare ogni tipo di arma e armatura.



PERSONAGGI

Mago

Livello	Punti.	Dadi Vita	Incantesimi					
	Esperienza		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 a usufruiscono della 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 di un Mago è l'Intelligenza; un personaggio deve avere Intelligenza 9 o superiore per diventare un Mago. Le uniche armi in cui sono competenti 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 di incantesimi fornito dal suo mentore. L'AdG potrebbe voler determinare casualmente l'incantesimo, assegnarlo come ritiene opportuno, oppure lasciar scegliere al giocatore, a seconda di come preferisca. Consulta la sezione **Incantesimi** per maggiori dettagli.

BASIC FANTASY

Ladro

Livello	Punti.	Dadi Vita
	Esperienza	
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 tramite il furto, disattivando trappole a scassinando serrature per ottenere l'oro che desiderano; o "prendendo a prestito" del denaro dalle tasche altrui. Direttamente sotto il naso della vittima senza che questi 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 superino i Maghi a livelli alti.

Il Requisito Primario dei Ladri è la Destrezza; un personaggio deve avere Destrezza 9 o superiore per diventare un Ladro. Possono utilizzare qualsiasi arma, ma non possono indossare armature di metallo in quanto interferiscono con le loro capacità, né possono utilizzare scudi di qualsiasi tipo. Le armature di cuoio sono comunque permesse.

I Ladri hanno un numero di 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).

Abilità dei Ladri

Livello	Scassinare Serrature	Rimuovere Trappole	Svuotare Tasche	Muoversi Silenziosamente	Scalare Pareti	Nascondersi	Ascoltare Rumori
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 avere a disposizione la chiave. Può essere tentato una sola volta per serratura. Se il tentativo fallisce, il Ladro dovrà 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. L'AdG eseguirà 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 questi se ne accorga. Ovviamente, se il tiro fallisce, il Ladro non otterrà 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 possibilità percentuale (oppure se il tiro è 00).

Muoversi Silenziosamente, come Rimuovere Trappole, viene sempre tirata dal l'AdG. Il Ladro solitamente crede di muoversi in silenzio indipendentemente dal risultato ottenuto, ma coloro che sta cercando di evitare lo udranno qualora il tiro fallisse.

Scalare Pareti permette al Ladro di arrampicarsi lungo superfici con scarsi 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 tiri multipli nel caso la distanza da scalare sia superiore a 30 metri.

Nascondersi consente al Ladro di occultarsi in qualsiasi area adombrata abbastanza grande da contenere il suo corpo. Come per Muoversi Silenziosamente il Ladro sarà sempre convinto di aver avuto successo, quindi sarà l'AdG ad eseguire il tiro. Un Ladro che si nasconda nelle ombre dovrà rimanere immobile affinché l'abilità abbia effetto.

Ascoltare viene generalmente utilizzata per origliare ad una porta, o tentare di individuare suoni distanti in un sotterraneo. L'AdG decide che tipo di suoni il personaggio è in grado di sentire; un tiro eseguito con successo non indica necessariamente che sia stato udito un rumore quanto la possibilità che un rumore venga udito.

Infine, il Ladro può eseguire un **Attacco Furtivo** ogni qual volta che si trovi alle spalle di un avversario in corpo a corpo e questi non sia consapevole della sua presenza. L'AdG potrebbe richiedere un tiro di Muoversi Silenziosamente o Nascondersi per determinarlo. L'Attacco Furtivo viene 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 qualsiasi arma da mischia ma non con le armi a distanza, oppure può essere portato a mani nude (in questo caso vengono inflitti danni non letali; si veda la sezione **Incontri** per i dettagli).

Prezzo delle Armi e dell'Equipaggiamento

Denaro

Il valore pecuniario viene generalmente espresso in Monete d'Oro. Oltre alle monete d'oro, vi sono monete fatte di platino, argento, electrum (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'Electrum (ME) = 5 Monete d'Argento (MA)
- 1 Moneta d'Argento (MA) = 10 Monete di Rame (MR)

Ai fini del gioco, si presume che una moneta d'oro pesi circa 1/20° di chilo, e che cinque monete d'oro occupino uno spazio pari a 6 centimetri cubi (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

Equipaggiamento comune

Nota: il peso viene espresso in chili.

Oggetto	Costo	Peso
Abiti Comuni	4 MO	0,5
Acqua Benedetta, Fiala	10 MO	*
Attrezzi da Scasso	25 MO	0,5
Bottiglia o Fiala	1 MO	*
Candele, 12	1 MO	*
Carta (Al foglio)	1 MO	**
Contenitore per mappe o pergamene	1 MO	0,25
Coperta Invernale	1 MO	1,5
Corda di Canapa, 15 mt	1 MO	2,5
Corda di Seta, 15 mt	10 MO	1
Cote	1 MO	0,5
Esca e Acciarino	3 MO	0,5
Faretra / Contenitore dei Dardi	1 MO	0,5
Gesso, Piccola borsa di pezzi	2 MO	*
Inchiostro (Per fiala)	8 MO	*
Lanterna, schermata	8 MO	1
Olio (Per fiasca)	1 MO	0,5
Otre / Borraccia	1 MO	1
Palo di Legno, 3 mt.	1 MO	5
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	*

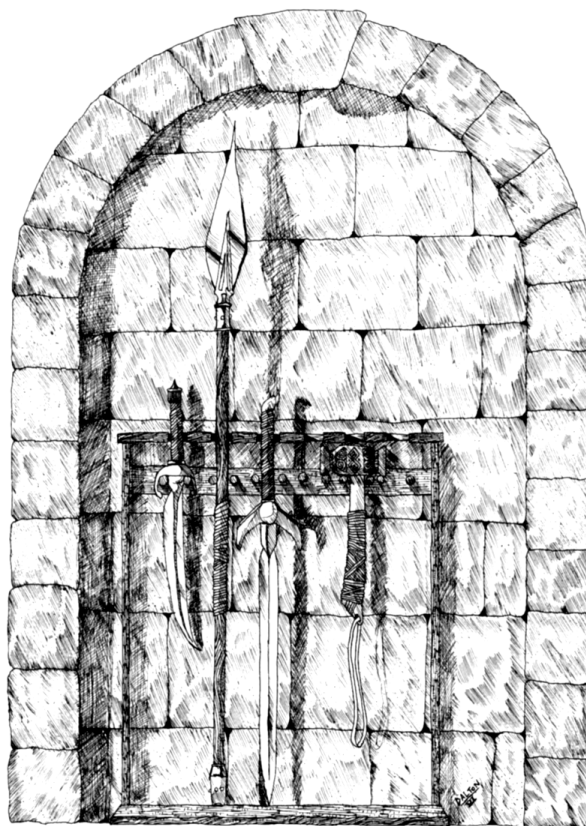
Oggetto	Costo	Peso
Scala, 3 mt	1 MO	10
Simbolo Sacro	25 MO	*
Specchio di metallo, piccolo	7 MO	*
Tenda, grande (10 persone)	25 MO	10
Tenda, Piccola (persona singola)	5 MO	5
Torce x6	1 MO	0,5
Zaino	4 MO	*

* Questi oggetti pesano poco individualmente, Dieci di questi oggetti pesano 0.5 chili.

** Questi oggetti hanno un peso indifferente e non devono essere considerati al fine di determinare l'ingombro del personaggio a meno di non trasportarne qualche centinaio.

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



Armi

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

* questi oggetti pesano poco individualmente, dieci di questi pesano 0,5 chili.

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

Taglia delle Armi

Umani ed Elfi devono brandire le armi di taglia Grande (G) con entrambe le mani, ma possono utilizzare armi Piccole (P) o Medie (M) con una mano sola. Gli Halfling

non possono utilizzare armi di taglia grande, e devono brandire le armi di taglia media con entrambe le mani. I Nani, grazie alla loro possanza, possono utilizzare le armi di taglia media con una mano sola e alcune armi grandi con entrambe le mani, tuttavia armi grandi di lunghezza superiore al metro e mezzo 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 agli Halfling, e quindi dovrebbero avere le stesse restrizioni riguardo le armi.

Animali da Soma

Nota: Le statistiche per gli animali descritti di seguito si trovano a pagina 64.

Articolo	Prezzo	Peso
Cavallo, da Tiro	120 MO	
Cavallo, da Guerra	200 MO	
Cavallo, da Corsa	75 MO	
Pony *	40 MO	
Pony, da Guerra *	80 MO	
Morso e Briglie	15 MO	1,5
Ferri di Cavallo e Applicazione	1 MO	5
Sella, da Carico	5 MO	7,5
Sella, da Corsa	10 MO	17,5
Sacche da Sella, al paio	4 MO	3,5

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

Gittata delle Armi a Distanza

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

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 o meno, 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 una penalità di -2 all'attacco.

Descrizione dell'Equipaggiamento

Uno **Zaino** contiene un massimo di 20 chili o un metro cubo di materiali. Alcuni oggetti possono essere legati all'esterno; questi conteranno ai fini del limite di peso ma non per il limite di volume. Lo zaino di un Halfling contiene un massimo di 15 chili e 0.75 metri cubi, ma il prezzo è lo stesso.

Una **Candela** getta luce in un raggio di 1,5 metri, con una luce fioca che si estende per altri 1.5 metri. Una normale candela si consuma in circa 3 turni per ogni 3 centimetri di altezza.

Del **Gesso** è utile per “tenere traccia” del sentiero attraverso un sotterraneo o una rovina, per assicurarsi che gli avventurieri possano ritrovare nuovamente la via d'uscita.

L' **Acqua Santa** viene descritta nella sezione **Incontri**.

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.

Una **Lanterna** fornisce luce coprendo un raggio di 9 metri; della luce fioca si estende per ulteriori 6 metri. Una lanterna consuma una fiasca d'olio in 18+1d6 turni.

Un **Contenitore per Mappe o Pergamene** è un tubo di cuoio oleato utilizzato per trasportare mappe, pergamene, o altri oggetti cartacei. Il contenitore possiede una calotta resistente all'acqua (ma non stagna) con delle cinghie attorno alla cima, e un passante per poter essere appeso a una cintura o una bandoliera. Un normale contenitore ha spazio fino a 10 fogli di carta, o una singola pergamena contenente fino a sette incantesimi.

Uno **Specchio** è utile nei sotterranei per svariate ragioni; ad esempio, rappresenta 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 **Faretra** è un contenitore aperto utilizzato per trasportare le frecce. Un **Contenitore dei Dardi** è un recipiente similmente utilizzato per i dardi di balestra. In entrambi i casi la normale capacità è di 20 proiettili. La lunghezza della faretra o del contenitore deve eguagliare la lunghezza delle munizioni per poter essere utilizzata; quindi, vi sono faretre per archi lunghi e corti e contenitori per balestre pesanti e leggere. Il prezzo è lo stesso indipendentemente dal tipo.

Delle **Razioni Essiccate** possono consistere in pane tostato, formaggio duro, frutta secca, noci, fagioli, carne affumicata, o qualsiasi altro cibo che non rischi di “andare a male” entro un periodo inferiore al mese (o maggiore). Le Razioni Essiccate vengono generalmente vendute in quantità sufficiente per sfamare una singola persona per

una settimana., e sono impacchettate in carta oleata per proteggerle.

Una **Corda di Canapa** misura circa un centimetro di diametro e sopporta un carico massimo di 700 chili. Il carico di lavoro ottimale per una corda di canapa è all'incirca un quarto della suo carico massimo. Uno o più nodi lungo la corda dimezzano tale carico massimo. Questo non influenza il carico di lavoro ottimale, poiché i nodi vengono considerati nel quarto summenzionato.

Una **Corda di Seta** misura circa mezzo centimetro di diametro e sopporta un carico massimo di 700 chili, 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 **Sacca Grande** contiene fino a 20 chili o 1,2 metri cubi di beni.

Una **Sacca Piccola** contiene al massimo 10 chili o 0,6 metri cubi di beni..

Un paio di **Sacche da Sella** contengono al massimo 5 chili o 0,3 metri cubi di beni (divisi equamente tra le due sacche).

Gli **Attrezzi da Scasso** sono necessari per l'uso di alcune abilità da ladro come Scassinare Serrature e Rimuovere Trappole. Queste abilità possono non essere utilizzabili in mancanza degli strumenti appropriati, o possono venire utilizzate con una penalità a discrezione dell'Arbitro di Gioco .

Una scatola dell'**Esca** viene generalmente acquistata assieme ad Acciarino e Pietra Focaia; la pietra, un pezzo di roccia dura, viene strofinata vigorosamente contro un pezzo d'acciaio ad alta densità di carbonio. Quando si esegue correttamente questa procedura, delle scintille roventi balzano da acciarino e pietra focaia finendo sull'esca, auspicabilmente generando 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 avviare un fuoco dovrebbe venire determinato dal l'AdG in base alle condizioni in cui viene effettuato il tentativo; in condizioni ideali, avviare un fuoco con acciarino, pietra focaia ed esca richiede circa un turno.

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

Una **Cote** viene utilizzata per affilare la lama di alcune armi come spade, pugnali e asce.

Un' **Otre/Borraccia** è un contenitore per acqua potabile o vino; generalmente l'acqua viene portata con sé in un sotterraneo o un ambiente selvaggio. Un'otre normale contiene un quarto di litro, che è la minima quantità

d'acqua necessaria a un personaggio per un giorno. Se ci si avventura nel deserto o un'altra zona torrida o secca, un personaggio potrebbe necessitare fino a dieci volte questo ammontare. Si noti che il peso indicato vale per un otre pieno, un otre vuoto ha un peso indifferente.

Veicoli

Le seguenti tabelle forniscono dettagli riguardo i vari mezzi di trasporto via terra e via mare. L'Arbitro di Gioco è libero di creare ulteriori veicoli, in questo caso la tabella può essere usata come guida. Alcune delle statistiche fornite di seguito saranno spiegate nel dettaglio successivamente.

Trasporto via Terra

Veicolo	Lunghezza x Larghezza*	Peso	Carico	Movimento	Durezza / PF	Costo (MO)
Cocchio	4,5 mt x 2 mt	130	350 kg	36 mt (3 mt)	10 / 10	400
Carrozza	9 mt x 2,5 mt	450	900 kg	18 mt (4,5 mt)	6 / 12	1,500
Carro	10 mt x 2,5 mt	900	1800 kg	12 mt (6 mt)	6 / 16	500

* include i cavalli o i muli attaccati.

Trasporto via Mare

Veicolo	Lunghezza x Larghezza	Carico	Equipaggio	Movimento	Chilometri/ Giorno	Durezza / PF	Costo (MO)
Canoa	4,5 mt x 1,2 mt	½ ton	1	12 mt (1,5 mt)	30	4 / 4	50
Caravella	16 mt x 4,5 mt	75 ton	10	6 mt (6 mt)	45	8 / 75	10,000
Caracca	18 mt x 6 mt	135 ton	20	9 mt (9mt)	50	10 / 120	20,000
Galea, Piccola	30 mt x 4,5 mt	210 ton	90	6 mt (6 mt)	40 / 25	8 / 75	15,000
Galea, Grande	36 mt x 6 mt	375 ton	160	9 mt (7,5 mt)	45 / 25	10 / 120	30,000
Zattera/Chiatta	3 mt x 3 mt	1 ton	2	12 mt (3 mt)	20	6 / 12	100
Battello	15 mt x 5 mt	50 ton	10	6 mt (6 mt)	30	8 / 30	3,500
Barca a Remi	4,5 mt x 1,8 mt	1 ton	1	9 mt (3 mt)	25	6 / 8	600
Barca a Vela	12 mt x 2,4 mt	5 ton	1	12 mt (4,5 mt)	40	7 / 20	2,000

Note riguardanti i Veicoli

Il valore di **Equipaggio** riflette il numero minimo di marinai e/o mozzi necessari per condurre il vascello. Gli ufficiali non vengono contati in questo numero, e ovviamente è sempre una buona idea assoldare ulteriori marinai e/o mozzi per assicurarsi che qualsiasi incidente non rallenti il vascello.

Il **Carico** per i veicoli di terra è indicato in chili, 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 come spazio.

Il **Movimento** viene indicato separatamente in metri (metri al secondo effettivamente: si veda la sezione **Tempo e Distanza** nella **Parte 4: L'Avventura** per la spiegazione) così come in chilometri al giorno. La velocità di movimento durante un incontro per un vascello non è direttamente correlata alla sua velocità sulla lunga distanza, siccome l'equipaggio deve lavorare sodo affinché il

vascello si muova agilmente durante un combattimento, e questo impegno non può essere mantenuto notte e giorno.

Si veda **Attaccare un Veicolo** nella sezione **Incontri** per i dettagli riguardo **Durezza** e **PF**.

Un **Cocchio** richiede un singolo cavallo, generalmente un cavallo da guerra, per essere trainato. Sia i **Carri** che le **Carrozze** richiedono perlomeno un paio di cavalli da tiro per essere trainati.

Una **Caravella** è un veliero dalla grande manovrabilità provvisto di due o tre alberi. Sebbene apparentemente simili a una più grande caracca, le caravelle sono in grado di veleggiare lungo i fiumi, un compito per cui i vascelli più grandi non sono adatti.

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

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.

Le **Navi Vichinghe** comunemente utilizzate dai razziatori settentrionali sono molto simili alle galee. Ad ogni modo, dove nazioni maggiormente civilizzate hanno vogatori, marinai e mozzi specializzati, l'equipaggio di una Nave Vichinga è maggiormente eterogeneo; ogni membro è adatto allo svolgimento di ognuno di questi compiti.

Macchine d'assedio

Queste sono armi normalmente utilizzate nell'attaccare una fortezza, o a volte dei vascelli. Il loro costo può giungere persino a raddoppiare nelle regioni maggiormente remote.. una macchina d'assedio che scaglia proiettili (una ballista, catapulta o trabucco) dev'essere manovrata da un artigiere competente per poter far fuoco; costui è il personaggio che

compie il Tiro per Colpire con l'arma. I macchinari che scagliano proiettili hanno delle penalità all'attacco, dettagliate in seguito.

Ballista: 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 posta su un vascello. Quando scaglia un dardo, la ballista non può danneggiare pietra o mattoni. Una ballista necessita di un gruppo di tre persone per essere utilizzata.

Ariete da Sfondamento: Viene normalmente utilizzato sotto una copertura (una sorta di tettoia portatile). Necessitano di otto o più individui per l'utilizzo.

Catapulta: Quest'arma scaglia pietre con una traiettoria abbastanza diretta. 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 i 60 metri. Se viene indirizzata verso un bersaglio alto più di 6 metri rispetto all'arma, si avrà un'ulteriore penalità di -2 all'attacco. Un trabucco necessita di otto persone per essere utilizzato.

Arma	Costo	Ritmo di Fuoco	Penalità d'Attacco	Danno	Gittata Corta (+1)	Gittata Media (0)	Gittata Lunga (-2)
Ballista	100 mo	1/4	-3	2d8	15 mt	30 mt	45 mt
Ariete da Sfondamento	200 mo	1/3	+0	2d8	N/A	N/A	N/A
Catapulta	300 mo	1/6	-6	2d12	30 mt	60 mt	90 mt
Trabucco	400 mo	1/10	-8	3d10	N/A	90 mt	120 mt



PARTE 3: INCANTESIMI

Il numero di incantesimi per ogni livello che Chierici o Maghi possono lanciare durante un giorno viene illustrato all'interno dell'apposita tabella nella sezione **Personaggi**. Ogni giorno, solitamente al mattino, gli incantatori preparano gli incantesimi per ripristinare quelli utilizzati. I Chierici ottengono ciò attraverso la preghiera, mentre i Maghi devono studiare il loro Libro degli Incantesimi. Gli incantesimi preparati ma non utilizzati permangono da giorno a giorno; solamente quelli effettivamente lanciati devono essere ripristinati. Un incantatore può sempre scegliere di dimenticare un incantesimo preparato (senza doverlo lanciare) di modo da preparare un incantesimo diverso.

Gli incantatori devono avere almeno una mano libera, ed essere in grado di parlare, per poter lanciare un incantesimo; quindi, legare e imbavagliare un incantatore è un metodo efficace per impedirgli di lanciare incantesimi. In combattimento, lanciare un incantesimo solitamente impiega lo stesso tempo che portare un attacco. Se un incantatore viene attaccato durante l'istante di iniziativa in cui sta lanciando l'incantesimo, questi viene interrotto ed è perso.

Incantesimi dei Chierici

I Chierici ricevono i loro incantesimi tramite la fede e la preghiera. Ogni giorno, solitamente al mattino, un Chierico deve pregare per un minimo di tre turni per poter preparare gli incantesimi. Ovviamente, il Chierico potrebbe pregare per un periodo di tempo maggiore di modo da rimanere nelle grazie della sua divinità.

Poiché guadagnano i loro incantesimi tramite la preghiera, i Chierici possono preparare qualsiasi incantesimo di ogni livello che siano in grado di lanciare. Tuttavia, in alcuni casi la divinità del Chierico potrebbe limitare la disponibilità di determinati incantesimi; ad esempio, una divinità devota alla guarigione potrebbe rifiutarsi di fornire la versione reversibile degli incantesimi di guarigione.

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 Acqua e Cibo
7	Scaccia Paura*
8	Resistenza al Freddo

Incantesimi dei Chierici di Secondo Livello

1	Affascinare Animali
2	Benedizione*
3	Blocca Persona
4	Martello Spirituale
5	Individuazione delle Trappole
6	Parlare con gli Animali
7	Resistenza al Fuoco
8	Silenzio, Raggio 4,5 mt.

Incantesimi dei Chierici di Terzo Livello

1	Colpire
2	Crescita Animale
3	Cura Cecità
4	Cura Malattie
5	Localizzare Oggetto
6	Luce Persistente*
7	Parlare coi Morti
8	Rimuovere 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, Raggio 3 mt.

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	Rialzare 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	Trovare la Via

Incantesimi dei Maghi

I Maghi lanciano incantesimi tramite l'utilizzo della sapienza e della volontà. Preparano i loro incantesimi attraverso lo studio dei loro Grimatori; ogni Mago possiede un Grimatorio, contenente le formule magiche di ogni incantesimo che conosce, vergate in un idioma magico comprensibile solo a colui che l'ha scritto, o tramite l'uso dell'incantesimo: **Lettura del Magico**. Tutti i Maghi iniziano il gioco con **Lettura del Magico** come incantesimo di primo livello, ed è talmente radicato che un Mago può prepararlo senza bisogno del Grimatorio. **Lettura del Magico** ha un raggio di "tocco" ed è permanente per ogni scritto magico esaminato (Grimatorio o Pergamena).

I Maghi apprendono gli incantesimi tramite l'insegnamento da parte di un altro Mago, o studiando il Grimatorio di un altro Mago. Se insegnato, un incantesimo viene appreso in un solo giorno; la ricerca tramite il Grimatorio di un altro Mago richiede un giorno per livello dell'incantesimo. In entrambi i casi, l'incantesimo deve venir trascritto nel Grimatorio personale del Mago, ad un costo di 500 MO per livello di incantesimo trascritto. Un Mago principiante inizia il gioco con un Grimatorio contenente **Lettura del Magico** e almeno un altro incantesimo del primo livello, determinato dall'AdG, senza dover pagare nulla.

Incantesimi dei Maghi di Primo Livello

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

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	Localizzare Oggetto
10	Luce Persistente*
11	Ragnatela
12	Scassinare

Incantesimi dei Maghi di Terzo Livello

1	Blocca Persona
2	Chiaroveggenza
3	Dispersione del Magico
4	Fulmine Magico
5	Invisibilità, Raggio 3 mt.
6	Palla di Fuoco
7	Protezione dai Proiettili Normali
8	Protezione dal Male, Raggio 3 mt.
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	Rimuovere 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	Passa-pareti
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 Anti-Magia
10	Segugio invisibile

Tutti gli incantesimi, in ordine alfabetico

Abbassare il Livello delle Acque

Chierico 4, Mago 5 Portata: Tocco
Durata: 1 turno/livello

Questo incantesimo riduce la profondità dell'acqua o di un liquido simile fino ad un massimo di 0,5 metri per livello dell'incantatore (fino a una profondità minima di 2,5 centimetri). Viene influenzata una quantità d'acqua compresa entro un cubo dai lati di 3 metri per livello dell'incantatore. In corpi d'acqua estremamente ampi e profondi, come ad esempio un oceano profondo, l'incantesimo crea un mulinello in grado di trascinare verso il fondo vascelli e altri mezzi simili, ponendoli a rischio e impossibilitandoli nell'allontanarsi tramite il normale movimento per tutta la durata dell'incantesimo. Quando viene lanciato contro degli elementali dell'acqua o altre creature d'acqua, questo incantesimo ha lo stesso effetto di un incantesimo di **Lentezza** (l'inverso di **Velocità**); è permesso un Tiro Salvezza contro incantesimi per negarne l'effetto. L'incantesimo non ha effetto su altri tipi di creature.

Affascinare Animali

Chierico 2 Portata: 18 mt.
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 deve decidere quali animali all'interno di un gruppo l'incantesimo influenzi per primi; i Dadi Vita in eccesso verranno ignorati dall'effetto. Non è permesso alcun Tiro Salvezza, sia per animali di taglia normale che per quelli di taglia gigante, ma per creature di natura maggiormente fantastica (a seconda del giudizio dell'AdG) è permesso un Tiro Salvezza per resistere all'incantesimo. Al termine della durata, gli animali riprenderanno le loro normali attività immediatamente.

Affascinare Mostri

Mago 4 Portata: 9 mt.
Durata: speciale

Questo incantesimo funziona esattamente come **Affascinare Persone**, eccetto che l'effetto non è limitato dalla taglia o il tipo di creatura influenzata. Questo incantesimo influenza 3d6 Dadi Vita di creature che possiedano 3 o meno Dadi Vita, o una singola creatura superiore a 3 Dadi Vita. I Tiri Salvezza vengono eseguiti come per l'incantesimo **Affascinare Persone**.

Affascinare Persone

Mago 1 Portata: 9 mt.
Durata: speciale

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

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 verbali dell'incantatore. Rimangono animati fino a che non vengono distrutti. L'incantatore può tentare di animare un numero di Dadi Vita di non-morti pari al doppio del suo livello, e non di più. Gli Scheletri così animati possiedono un numero di Dadi Vita pari a quelli che la creatura possedeva in vita; per scheletri di Umani o Semi-umani, questo significa un Dado Vita, indipendentemente dal livello del cadavere al momento della morte. Gli Zombie possiedono un ulteriore Dado Vita rispetto a quelli posseduti in vita. Uno scheletro animato può venir creato solamente da uno scheletro perlopiù intatto; uno Zombie può venir creato da un cadavere perlopiù 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 suo livello, indipendentemente da quante volte questo incantesimo venga lanciato.

Animare Oggetti Portata: 30mt+3mt/livello
Chierico 6 Durata: 1 round/livello

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

L'AdG deve determinare l'efficacia degli oggetti animati in combattimento. In genere, gli oggetti animati attaccano utilizzando lo stesso bonus d'attacco dell'incantatore. Oggetti piccoli o di peso ridotto non infliggono un danno superiore a 1d4 per colpo, mentre oggetti di dimensione superiore o maggiormente pesanti infliggono 1d6 o 1d8 danni (a discrezione dell'AdG). Come caso particolare, armi che vengano animate infliggono danni pari al normale ammontare dell'arma in questione, ma solamente fino a un massimo di 1d8. Gli oggetti animati si muovono a una velocità di 3 metri per round, e generalmente devono muoversi a contatto col terreno (camminando, saltellando, scivolando, o rimbalzando, a seconda di come l'AdG ritenga appropriato).

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

Questo incantesimo permette all'incantatore di mutare la sua forma in quella di un'altra creatura. La forma assunta non può avere un numero di Dadi Vita superiore a quello dell'incantatore. L'incantatore non può assumere forma gassosa o incorporea. Se ucciso, l'incantatore torna alla sua forma originaria.

L'incantatore ottiene le abilità fisiche e le statistiche della forma assunta ma mantiene le sue capacità mentali. Ottiene inoltre tutti gli attacchi fisici posseduti dalla forma assunta ma non ottiene alcuna abilità speciale, soprannaturale o magica. Il Soffio del Drago ad esempio è un'abilità speciale quindi, quando un incantatore assume la forma di un drago, potrà utilizzare gli attacchi tramite gli artigli, il morso o la spazzata con la coda, ma non il soffio di drago.

Barriera di Lama Portata: 27 mt.
Chierico 6 Durata: 1 round/livello

Questo incantesimo crea un muro di lame danzanti lungo fino a 6 mt per livello dell'incantatore, oppure una barriera circolare di Portata fino a 1,5 mt ogni due livelli. Qualsiasi forma si eleverà fino a 6 mt di altezza (per quanto permesso dallo spazio disponibile). Ogni creatura che oltrepassi la barriera subirà 1d6 danni per livello

dell'incantatore (fino a un massimo di 15d6), un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte ridurrà di metà il danno.

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

Una barriera di lame fornisce copertura (bonus +4 alla Classe Armatura) contro gli attacchi portati attraverso di essa.

Bastoni in Serpenti Portata: 36 mt.
Chierico 4 Durata: 6 turni

Questo incantesimo trasforma dei normali bastoni di legno in 1d4 Dadi Vita di serpenti normali (non giganti) per livello dell'incantatore. (Consulta la sezione Mostri per i dettagli riguardo i vari tipi di serpenti). I serpenti obbediscono ai comandi dell'incantatore. Se uccisi, dispersi, o quando l'incantesimo termina, 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 mt. Di raggio
Chierico 2 Durata: 1 minuto

Questo incantesimo fornisce all'incantatore e ai suoi alleati (entro 15 metri dall'incantatore) 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.

La versione invertita di **Benedizione** è detta **Anatema**. Infonde nei nemici dell'incantatore (entro una Portata di 15 metri) dubbio e paura, infliggendo ad ogni creatura influenzata una penalità di -1 su tiri per colpire, i tiri per il morale, e i Tiri Salvezza contro la **Paura** indotta magicamente.

Blocca Mostri Portata: 54 mt.
Mago 5 Durata: 2d8 turni

Questo incantesimo funziona esattamente come **Blocca Persone**, ad eccezione che influenza qualsiasi creatura vivente fallisca il Tiro Salvezza contro Incantesimi.

Blocca Persone Portata: 54 mt.
Chierico 2, Mago 3 Durata: 2d8 turni

Questo incantesimo paralizza qualsiasi creatura vivente (ma non i Non-morti) che sia Umana, Semi-umana o Umanoide. Creature più grandi di un Orco non vengono

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 subirà una penalità di -2 al Tiro Salvezza, o contro un gruppo, nel qual caso influenzerà 1d4 di individui.

Una creatura alata che venga paralizzata non sarà in grado di sbattere le ali e precipiterà (se stava volando nel momento in cui ha subito l'incantesimo). Un nuotatore paralizzato non sarà in grado di nuotare e potrebbe annegare.

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

Questo incantesimo sigilla magicamente una porta, cancello, finestra, o grata di metallo, legno, o pietra. La magia influenza il portale come se fosse chiuso in modo adeguato e serrato normalmente. L'incantesimo **Scassinare** o un **Dispersione del Magico** lanciato con successo può contrastare un Blocca Porta.

Bocca Magica Portata: 9 mt.
Mago 1 Durata: speciale

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

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

se sono visibili o udibili. Una bocca magica non può distinguere livello, dadi vita, o classe a eccezione del vestiario indossato.

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

Carne in Pietra Portata: 9 mt./livello
Mago 6 Durata: permanente

Questo incantesimo trasforma un bersaglio, assieme a tutto l'equipaggiamento trasportato, in una statua inerte e inconsapevole. E' consentito un Tiro Salvezza contro Pietrificazione per resistere all'effetto dell'incantesimo. Se la statua creata dall'incantesimo viene distrutta o danneggiata, il bersaglio (se ripristinato al suo stato originario) subisce gli eventuali danni o deformazioni. Solamente creatura composte di carne vengono influenzate da quest'incantesimo.

La versione invertita 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 della pietra che non sia il risultato di **carne in pietra** o simili effetti di pietrificazione (come ad esempio lo sguardo di una medusa).

Cerca* Portata: 1,5 mt/livello
Chierico 5 Durata: speciale

Cerca pone un comando magico su di una creatura per far sì che svolga un determinato compito o per impedirgli di compiere determinate azioni, a seconda di come desidera l'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 altro tipo di azione.

Un Tiro Salvezza contro incantesimi permette a un bersaglio non consenziente di contrastare una cerca non appena viene lanciato l'incantesimo. Comunque, un bersaglio potrebbe scegliere di accettare la cerca, tipicamente come parte di un accordo con l'incantatore affinché questi gli fornisca alcuni servizi.

La creatura influenzata deve seguire le indicazioni fornitegli sino a che la cerca non viene completata, indipendentemente da quanto ci voglia.

Se le istruzioni comprendono un compito ampio che il bersaglio non è in grado di portare a termine solamente con le sue azioni, l'incantesimo rimarrà attivo per un massimo di un giorno per livello dell'incantatore. Un bersaglio intelligente potrebbe sovvertire alcune delle istruzioni.

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

Ad una cerca (e tutti i relativi effetti) può venir posto termine tramite un incantesimo di **Rimuovere Maledizione** lanciato da un incantatore che sia almeno due livelli superiore a colui che ha lanciato la cerca, o tramite un desiderio, oppure tramite la versione invertita di questo incantesimo. **Dispersione del Magico** non influenza un incantesimo di **Cerca**.

Chiaroveggenza Portata: 18 mt.
Mago 3 Durata: 12 turni

Questo incantesimo permette all'incantatore di vedere in un'altra zona attraverso gli occhi di una creatura vivente che la occupa. L'incantatore deve specificare una direzione e una distanza approssimativa, fino ad un massimo di 18 metri. Se nella zona non è presente nessuna creatura adeguata, l'incantesimo fallisce. Non è permesso nessun Tiro Salvezza, e la creatura è ignara di essere usata. L'incantatore può selezionare un altro bersaglio dopo che è passato almeno un turno, facendo sì che diversi luoghi possano venire osservati. Se la creatura bersaglio si muove al di fuori della Portata dell'incantesimo, il contatto viene perduto, sebbene in questo caso l'incantatore possa selezionare immediatamente un'altra creatura.

Chiavistello Magico Portata: 6 mt.
Mago 2 Durata: permanente

Un **Chiavistello Magico** lanciato su di una porta, scrigno, o portale lo sigilla magicamente. L'incantatore è libero di oltrepassare il suo chiavistello magico senza che questo ne risenta, così come qualsiasi Mago che sia di almeno 3 livelli superiore rispetto a colui che ha lanciato l'incantesimo; altrimenti, una porta o un oggetto sigillati con quest'incantesimo possono essere aperti solamente tramite gli incantesimi **Dispersione del Magico** o **Scassinare**.

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

Questo incantesimo infonde in un'arma l'abilità di infliggere 1d6 danni aggiuntivi. Questi danni aggiuntivi vengono applicati ad ogni attacco portato a termine con successo durante tutta la durata dell'incantesimo. Non fornisce alcun bonus d'attacco, ma se lanciato su di un'arma normale, questo incantesimo permette di colpire mostri vulnerabili

solamente alle armi magiche; ad ogni modo solamente gli 1d6 danni aggiuntivi vengono inflitti.

Comprensione dei Linguaggi
Mago 1 Portata: 0
Durata: speciale

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

Con la prima variante, l'incantesimo consente all'incantatore di leggere qualsiasi numero di scritti in differenti linguaggi. Questa variante dura 1 turno per livello dell'incantatore.

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

Nella terza variante, l'incantesimo consente al mago di leggere una singola pergamena (escluse le pergamene degli incantesimi; ad esempio una pergamena di protezione o una mappa del tesoro); questa variante è permanente.

L'incantesimo fornisce la capacità di leggere il testo, ma in nessun modo velocizza la lettura né fornisce la comprensione di concetti che l'incantatore non è in grado di comprendere. Inoltre, affinché l'incantesimo abbia effetto, deve esistere almeno un'altra creatura che sia in grado di leggere lo stesso linguaggio presente nello stesso piano di esistenza.

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

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

Confusione Portata: 108 mt.
Mago 4 Durata: 2 round+1/livello

Questo incantesimo confonde fino a 3d6 creature in una zona di 9 metri di raggio attorno all'incantatore, rendendole incapaci di determinare indipendentemente cosa fare. Un Tiro Salvezza contro Incantesimi è permesso per contrastarne l'effetto. Tirare sulla tabella seguente durante l'istante di iniziativa di ogni singola 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 possa 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 che venga attaccata, contrattacca automaticamente al turno successivo, ammesso che sia ancora confusa quando giunge tale turno.

Costrizione* Portata: 1,5 mt. Per livello
Mago 6 Durata: speciale

Costrizione pone un comando magico su di una creatura per far sì che svolga un determinato compito o per impedirgli di compiere determinate azioni, a seconda di come desideri l'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 una morte certa, può indurre al compimento di ogni altro tipo di azione.

Un Tiro Salvezza contro incantesimi permette a un bersaglio non consenziente di contrastare una Costrizione non appena viene lanciato l'incantesimo. Comunque, un bersaglio potrebbe scegliere di accettare la Costrizione, tipicamente come parte di un accordo con l'incantatore affinché questi fornisca alcuni servizi.

La creatura influenzata deve seguire le indicazioni fornitegli sino a che la Costrizione non viene completata, indipendentemente da quanto ci voglia.

Se le istruzioni comprendono un compito ampio che il bersaglio non è in grado di portare a termine solamente con le sue azioni l'incantesimo rimane attivo per un massimo di un giorno per livello dell'incantatore. Un bersaglio intelligente potrebbe sovvertire alcune delle istruzioni.

Per ogni 24 ore che il soggetto decide di non obbedire alla Costrizione (o nel caso gli venga impedito di farlo), subisce una penalità di -2 ad ognuno dei suoi punteggi di abilità, fino ad un massimo di -8. Nessun punteggio può essere ridotto a meno di 3 da questo effetto. Le penalità ai punteggi di abilità svaniscono 24 ore dopo che il soggetto torna ad obbedire alla Costrizione.

Ad una Costrizione (e tutti i relativi effetti) può venir posto termine tramite un incantesimo di **Rimuovere Maledizione**, tramite un desiderio, oppure tramite la versione invertita di questo incantesimo. **Dispersione del Magico** non influenza un incantesimo di Costrizione.

Creare Acqua Portata: 3 mt.
Chierico 4 Durata: permanente

Questo incantesimo crea 4 litri d'acqua per livello dell'incantatore. Si noti che uno o più recipienti per contenere l'acqua devono essere presenti al momento del lancio. L'acqua creata in questo modo è simile a limpida acqua piovana. Nota: L'acqua ha un peso di circa 0.25 chili per litro, e un metro cubo d'acqua equivale a circa 100 litri.

Creare Cibo Portata: 3 mt.
Chierico 5 Durata: permanente

Il cibo creato da quest'incantesimo consiste in semplici porzioni a scelta dell'incantatore, nutrienti ma dal sapore blando. Fino a 3 uomini o un cavallo per livello dell'incantatore possono essere sfamati ogni giorno con quest'incantesimo. Il cibo così creato diviene immangiabile entro 24 ore, sebbene possa essere mantenuto fresco per altre 24 ore tramite un incantesimo di **Purificare Acqua e Cibo** lanciato su di esso.

Creazione Spettrale Portata: 54 mt.
Mago 2 Durata: concentrazione

Questo incantesimo crea l'illusione visiva di un oggetto, creatura o effetto, come visualizzato dall'incantatore, di dimensioni massime pari a un cubo di 6 metri di lato. L'illusione non crea suoni, odori, consistenza, o temperatura. L'incantatore può spostare l'immagine entro i limiti delle dimensioni dell'effetto. L'immagine permane tanto a lungo quanto 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 dopo aver subito un singolo colpo in combattimento. Se utilizzato per simulare un incantesimo d'attacco, un Tiro Salvezza contro Incantesimi eseguito con successo permette alla vittima di evitare totalmente il danno. Il danno inflitto da mostri, incantesimi, e così via, simulati tramite quest'incantesimo non è reale; coloro "uccisi" o in egual modo resi inermi si sveglieranno privi di danni (perlomeno quelli inflitti da quest'incantesimo) dopo 2d8 round. Il danno illusorio inflitto è equivalente al normale danno inflitto da qualsiasi forma d'attacco venga simulata.

INCANTESIMI

Crescita Animale Portata: 18 mt+3 mt/livello
Chierico 3 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 infliggerà danni doppi con tutti i suoi attacchi fisici a la sua Classe Armatura naturale aumenterà di 2. Inoltre viene raddoppiata anche la capacità di carico.

Animali ostili devono effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Incantesimi per contrastare quest'incantesimo; normalmente, animali domestici non tenteranno di resistervi, sebbene possa divenire confusi e impauriti (a discrezione dell'AdG).

Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato dall'animale e similmente ingrandito dall'incantesimo, sebbene questo cambiamento non influenzi le capacità magiche dell'equipaggiamento. Qualsiasi oggetto ingrandito che abbandoni la creatura ritorna alla sua grandezza originaria.

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

Crescita Vegetale* Portata: 36 mt.
Mago 4 Durata: permanente

Questo incantesimo induce nella vegetazione normale (erbe, rovi, cespugli, cardì, liane, alberi, viticci, ecc.) all'interno del raggio d'azione una crescita folta e sovradimensionata. Le dimensioni della crescita sono determinate dall'incantatore ma non possono superare i 30 metri cubi (un area di 30 x 30 x 30 mt o equivalente) per ogni 5 livelli dell'incantatore. Le piante si intrecciano sino a formare una macchia o una giungla in cui le creature sono costrette ad aprirsi a forza una via. Tutto il movimento all'interno della zona colpita viene ridotto a non più di 1,5 metri per round per le creature di taglia inferiore a quella gigante. La zona deve possedere cespugli e/o alberi affinché questo incantesimo abbia effetto.

La forma invertita dell'incantesimo, **Diminuzione Vegetale**, può essere utilizzata per rendere transitabili delle aree invase da piante normali. L'area di effetto è identica alla versione normale dell'incantesimo.

Crescita vegetale e la sua versione invertita, sono permanenti finché non viene lanciata una Dispersione del Magico, oppure la versione invertita dell'incantesimo per porre fine all'effetto. Questo incantesimo non ha effetto sulle creature animate di origine vegetale (ad esempio i Treant o le Driadi).

BASIC FANTASY

Cura Cecità Portata: tocco
Chierico 3 Durata: istantanea

Tramite questo incantesimo l'incantatore può curare una creatura che soffra di cecità (compresa quella causata da una ferita o dalla magia, inclusi gli incantesimi di Luce e Luce Persistente). La cecità provocata da una maledizione non può essere rimossa in questo modo.

Cura Ferita Gravi*
Chierico 4 Portata: tocco
Durata: istantanea

Questo incantesimo funziona esattamente come **Cura Ferite Leggere**, tranne che guarisce 2d6 punti di danno, più 1 punto per livello dell'incantatore. L'inverso dell'incantesimo, Causa Ferite Gravi, funziona esattamente come **Causa Ferite Leggere**, salvo che infligge 2d6+1/livello danni.

Cura Ferite Leggere* Portata: tocco
Chierico 1 Durata: istantanea

Tramite quest'incantesimo l'incantatore ripristina 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 influenzata. In questo caso, un Tiro per Colpire eseguito con successo è necessario.

I Non-morti vengono influenzati da questo incantesimo in maniera opposta, vengono feriti da **Cura Ferite Leggere** e guariti da **Causa Ferite Leggere**.

Cura Malattie* Portata: tocco
Chierico 3 Durata: istantanea

Cura Malattie guarisce un soggetto da tutte le malattie di cui sta soffrendo. L'incantesimo elimina inoltre i parassiti che infestano la creatura bersaglio. Alcune malattie speciali non possono essere guarite tramite questo incantesimo o possono essere guarite solamente da un incantatore di livello sufficientemente elevato.

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

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

Questo incantesimo fa sì che un proiettile di energia magica scaturisca dalla punta delle dita dell'incantatore andando a colpire il relativo obbiettivo, infliggendo 1d6+1 danni. Il dardo colpisce infallibilmente, anche se l'obbiettivo si trova in mischia o gode di una copertura

inferiore a copertura totale o occultamento totale. Le parti specifiche di una creatura non possono essere scelte come bersaglio. Gli oggetti inanimati non vengono danneggiati da quest'incantesimo.

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

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

Questo incantesimo crea un disco di forza invisibile, leggermente concavo, per trasportare carichi. Ha circa la forma di uno scudo di un metro di diametro e con una profondità di 2,5 centimetri al centro. Può sostenere un massimo di 225 chili di peso. (si noti che l'acqua pesa circa 1 chilo per litro). Il disco deve essere caricato in modo da sostenere correttamente tutti gli oggetti disposti su di esso, o questi (ovviamente) cadranno automaticamente al suolo. Ad esempio un disco potrebbe sostenere 200 litri d'acqua, ma questa deve essere contenuta in un barile o un altro recipiente che possa essere piazzato sopra al disco. Similmente, un mucchio di monete accatastate tenderà a scivolare, e alcune potrebbero cadere ad ogni passo compiuto dall'incantatore; ma un sacco pieno di monete, assicurato correttamente, rimarrà stabile.

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

Disintegrazione Portata: 18 mt.
Mago 6 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 metri di lato di materiale) viene completamente disintegrato, lasciando soltanto una traccia di polvere sottile. L'equipaggiamento della creatura disintegrata non viene influenzato dall'incantesimo.

Una creatura che effettua con successo un Tiro Salvezza contro incantesimi non viene influenzato da Disintegrazione. Il raggio può influenzare una singola creatura o oggetto, se il bersaglio effettua con successo il Tiro Salvezza, l'incantesimo è perduto.

Dispersione del Magico

Chierico 4, Mago 3 Portata: 36 mt
Durata: istantanea

L'incantatore può utilizzare Dispersione del Magico per terminare un incantesimo che sia stato lanciato su di una creatura o un oggetto, o dissipare gli incantesimi persistenti (o perlomeno i loro effetti) entro una zona delle dimensioni di un cubo di 6 metri di lato. L'incantatore deve scegliere se disperdere la magia su di una creatura o oggetto, oppure influenzare un'area.

Se Dispersione del Magico viene indirizzato a una creatura, tutti gli effetti magici (compresi quelli di eventuali pozioni) possono venire annullati. Se lanciato su di un'area, tutti gli effetti all'interno dell'area possono venire cancellati. Tutti gli incantesimi o gli effetti magici aventi un livello di incantatore uguale o inferiore al livello di colui che 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 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, avrà il 20% di possibilità di fallire.

Alcuni incantesimi non vengono influenzati da Dispersione del Magico; nello specifico questi comprendono qualsiasi maledizione, incluse quelle generate da **Imporre Maledizione** (l'inverso di **Rimuovere Maledizione**), così come quelle imposte dagli 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 malvagie".

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

Come effetto secondario, l'incantatore può scegliere di bandire la creatura malvagia al suo piano d'origine tramite il tocco (richiede un Tiro per Colpire effettuato con successo). La creatura può negare l'effetto con un Tiro Salvezza contro Incantesimi effettuato con successo. Questo utilizzo consuma l'incantesimo terminandolo.

Infine, col semplice tocco l'incantatore può automaticamente disperdere un singolo incantesimo

lanciato da una creatura malvagia. Eccezioni: incantesimi che non possono essere dispersi con Dispersione del Magico non possono venir annullati da Dispersione del Male. Il Tiro Salvezza non viene applicato a quest'effetto. Questo utilizzo consuma l'incantesimo.

L'esatta definizione di malvagie viene lasciata all'interpretazione dell'AdG; comunque, creature extra-planari che ostacolano l'incantatore sono ritenuti quasi sempre tali.

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

Questo incantesimo consente all'incantatore di individuare i pensieri superficiali di uno o più bersagli entro il raggio d'azione. 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, fintanto che l'incantesimo non termini. La creatura bersaglio è normalmente ignara di essere spiata in questo modo.

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

Evoca Elementale Portata: 72 mt.
Mago 5 Durata: speciale

Un portale verso uno dei piani elementali di Terra, Acqua, Aria o Fuoco viene aperto, permettendo al Mago di evocare un elementale da quel piano. Almeno un elementale di ogni tipo può essere evocato dall'incantatore ogni 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 all'infuori di controllare la creatura, il lancio di incantesimi, il combattimento, o il movimento superiore a metà della velocità normale hanno come effetto la perdita di concentrazione.

L'evocatore, fintanto che controlla l'elementale, può congedarlo al suo piano d'origine quando vuole (facendolo nel suo istante di iniziativa, se in combattimento). Se il mago perde la concentrazione, il controllo sull'elementale è perduto e non può essere riguadagnato. 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 suo piano d'origine di sua volontà; creature di questo tipo preferiscono non rimanere sul piano materiale troppo a lungo.

Fulmine Magico Portata: 15 mt+3 mt/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 permesso per dimezzare i danni. Il fulmine ha origine dalla punta delle dita dell'incantatore e si propaga per tutto il raggio d'azione dell'incantesimo. L'incantatore può scegliere di limitare il raggio d'azione dell'incantesimo, ma la portata minima è comunque pari a 18 metri. Il fulmine magico si estende per una larghezza di 1,5 metri, inarcandosi e balzando, di modo che, malgrado non sia effettivamente largo 1,5 metri, in termini di gioco lo si consideri in questo modo.

Il Fulmine Magico da fuoco a materiali infiammabili e danneggia tutti gli oggetti lungo il suo 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 verrà riflesso indietro dalla barriera in direzione dell'incantatore, o in una direzione casuale a discrezione dell'AdG. Creature già colpite dal fulmine magico non subiscono ulteriori danni se colpite dalla riflessione dell'incantesimo.

Giara Magica Portata: 18 mt
Mago 5 Durata: speciale

Lanciando Giara Magica l'incantatore pone la sua anima all'interno di una gemma o un cristallo di grandi dimensioni entro la portata dell'incantesimo (chiamato Giara Magica), lasciando il suo corpo inerme. L'incantatore può quindi tentare di prendere possesso di una creatura vivente entro il raggio d'azione dell'incantesimo, imprigionandone l'anima all'interno della giara magica. L'incantatore può muoversi nuovamente all'interno della 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 suo corpo originario, lasciando il ricettacolo vuoto.

Per lanciare l'incantesimo la giara magica deve trovarsi entro la portata dell'incantesimo e l'incantatore deve essere consapevole di dove si trovi, malgrado non debba necessariamente essere in grado di vederla. Quando l'incantatore trasferisce la sua anima durante il lancio dell'incantesimo, il corpo dell'incantatore appare morto, a chiunque si trovi vicino ad esso, ma non subisce il decadimento come un cadavere normale.

La possessione di una creatura attraverso quest'incantesimo viene bloccata da **Protezione dal Male** o da una difesa simile. Al bersaglio è permesso un Tiro Salvezza contro Incantesimi per evitare l'effetto. 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 suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza, Carisma, Livello, Classe, Bonus d'Attacco, Tiri Salvezza e abilità mentali (compreso lanciare incantesimi). Il corpo mantiene la sua Forza, Destrezza, Costituzione, Punti Ferita, e abilità naturali. Un corpo con membra supplementari non consente all'incantatore di effettuare più attacchi del normale. L'incantatore non ha accesso alle abilità speciali o sovranaturali del corpo ospitante.

Se lo spirito dell'incantatore si trova all'interno della giara magica è questa viene distrutta (tramite Dispersione del Magico o danni fisici): se il corpo dell'incantatore si trova entro portata, lo spirito dell'incantatore tornerà al suo interno. Altrimenti, lo spirito dell'incantatore svanisce (e questi muore). In entrambi i casi l'incantesimo termina.

Se lo spirito della vittima si trova all'interno della giara magica, e la giara viene distrutta: se questa si trova in portata del corpo ospitante, lo spirito dell'incantatore svanisce, lo spirito della vittima torna al suo corpo originario, e l'incantesimo termina. Altrimenti, lo spirito della vittima svanisce, e lo spirito dell'incantatore è vincolato nel corpo ospitante. In questo caso l'incantesimo non termina. **Dispersione del Male** può inoltre essere utilizzato per forzare lo spirito dell'incantatore fuori dal corpo, facendolo svanire e terminando l'incantesimo.

In caso che l'incantesimo termini con il corpo dell'incantatore privo dello spirito, il corpo muore definitivamente.

Guarire* Portata: tocco
Chierico 6 Durata: permanente

Guarire consente all'incantatore di eliminare ferite e acciacchi. Pone immediatamente fine a tutte le condizioni negative elencate di seguito: 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 Tiro per Colpire; il fallimento comporta la perdita dell'incantesimo. Si noti che nel caso la vittima avesse 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** che **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 ad esempio i golem sono immuni a quest'incantesimo.

Immagine Proiettata Portata: 72 mt.
Mago 6 Durata: 6 turni

Questo incantesimo crea una versione illusoria dell'incantatore. L'intangibile immagine proiettata appare, suona, e odora come l'incantatore, oltre a emularne peculiarità e modi di fare (inclusa la parlata). Qualsiasi ulteriore incantesimo lanciato sembra aver origine dall'illusione, non dall'incantatore reale. Una linea di visuale 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 visuale dissolve l'immagine, così come avviene qualora l'incantatore viene direttamente coinvolto 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 vedrà. Inoltre, la portata dell'incantesimo viene definita dalla posizione attuale dell'incantatore, non dalla posizione della copia illusoria.

Immagine Speculare Portata: personale
Mago 2 Durata: 1 turno/livello

Questo incantesimo genera diversi duplicati illusori dell'incantatore. Le immagini si muovono costantemente così come l'incantatore, rendendo impossibile per la maggior parte delle creature determinare quale sia quella reale. Un totale di 1d4 immagini più una ogni tre livelli dell'incantatore (fino a un massimo di otto immagini) viene creato. Queste illusioni si dipartono dall'incantatore e rimangono in una zona attorno a lui. Le illusioni replicano le azioni dell'incantatore, fingendo di lanciare un incantesimo, bevendo una pozione, levitando, e così via, allo stesso modo dell'incantatore. Le illusioni sono sempre identiche all'incantatore.

I nemici che tentino di portare un attacco o lanciare un incantesimo in direzione dell'incantatore colpiranno sempre una delle illusioni. Qualsiasi attacco portato contro una delle immagini la dissolve, sia che l'attacco riesca o meno; inoltre, incantesimi d'attacco rivolti direttamente contro un'immagine la distruggono, senza che sia permesso il Tiro Salvezza. 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 subisce danno da una **Palla di Fuoco**, tutte le illusioni sembreranno danneggiate come l'incantatore.

Incantesimo della Morte

Mago 6 Portata: 72 mt.
 Durata: istantanea

Questo incantesimo annienta 3d12 dadi vita o livelli di creature entro un'area sferica di 9 metri di raggio, centrata ovunque l'incantatore desideri (entro il limite di portata). I livelli o i dadi vita in eccesso all'effetto dell'incantesimo sono perduti. Ogni creatura influenzata può compiere 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 creature che non sia realmente vivente.

Individuazione delle trappole

Chierico 2 Portata: 9 mt.
 Durata: 3 turni

Questo incantesimo consente all'incantatore di individuare una gran varietà di trappole, sia meccaniche che magiche. Qualora l'incantatore di muova entro 9 metri da una trappola, la vedrà 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 infonde nell'incantatore le conoscenze necessarie per disattivare la trappola, né alcun dettaglio riguardo la tipologia o la natura della trappola stessa.

Individuazione dell'Invisibile

Mago 2 Portata: 18 mt.
 Durata: 1 turno/livello

Tramite quest'incantesimo l'incantatore è in grado di vedere creature, oggetti o scritte invisibile entro la portata dell'incantesimo, individuandole come forme traslucide.

Individuazione del Magico

Chierico 1, Mago 1 Portata: 18 mt.
 Durata: 2 turni

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

Individuazione del Male

Chierico 1, Mago 2 Portata: 18 mt.
 Durata: 1 round/livello

Questo incantesimo permette all'incantatore di individuare il male; nello specifico, l'incantatore può individuare le creature con intenzioni ostili, gli oggetti magici con incantamenti deleteri e le creature extra-planari di natura malvagia. Gli individui comuni, compresi quelli di natura malvagia, non possono essere individuati tramite quest'incantesimo, poiché solamente la malvagità intrinseca viene rilevata. L'incantatore vede gli oggetti o le creature malvagie come circondati da un'aura definita, ma solamente lui è in grado di vederla.

L'esatta definizione di male viene lasciata all'interpretazione del DM. Si noti che oggetti come trappole o veleni non sono intrinsecamente malvagi e pertanto non vengono individuati da quest'incantesimo.

L'inverso di questo incantesimo **Individuazione del Bene**, ha effetto esattamente come descritto in precedenza tranne per il fatto di individuare incantamenti benevoli, creature angeliche, e così via.

Invisibilità

Mago 2 Portata: tocco
 Durata: speciale

La creatura o l'oggetto toccati divengono invisibili, scomparendo alla vista, compresa la Scurovisione. Se il bersaglio dell'incantesimo è una creatura che trasporti dell'equipaggiamento, anche questo svanisce. Se l'incantesimo viene lanciato su un altro individuo, né l'incantatore né i suoi compagni possono individuare il bersaglio, a meno che non siano normalmente in grado di vedere l'invisibile o di impiegare la magia per poterlo fare.

Gli oggetti lasciati cadere o posati da una creatura invisibile divengono visibili; gli oggetti raccolti divengono invisibili se nascosti dagli abiti o posti nei contenitori trasportati dalla creatura. Ad ogni modo, la luce non diviene mai invisibile, malgrado una fonte che la emani possa invece divenirlo (quindi, l'effetto sarà quello di una luce senza una fonte apparente). Qualsiasi parte di un oggetto che il bersaglio trasporti ma che si estenda per più di 3 metri da esso diviene visibile. Ovviamente, il bersaglio non è silenziato magicamente, e alcune ulteriori condizioni possono renderlo individuabile (come calpestare del fango).

L'incantesimo termina se il bersaglio attacca una qualsiasi creatura o lancia un incantesimo. Azioni (all'infuori del lancio di incantesimi) dirette a oggetti incustoditi non spezzano l'incantesimo. Causare del danno indirettamente non è un attacco. Questo incantesimo permane per un massimo di 24 ore.

Invisibilità nel raggio di 3 metri

Mago 3 Portata: tocco
 Durata: 1 round/livello

Questo incantesimo funziona come Invisibilità, tranne che conferisce invisibilità a tutte le creature che si trovino in un raggio di 3 metri dal bersaglio. Il centro dell'effetto si muove con il bersaglio.

Coloro che vengono influenzati dall'incantesimo possono vedersi reciprocamente. Qualsiasi creatura influenzata che si muova al di fuori dell'area d'effetto diviene visibile, ma le creature che si muovano all'interno dell'area d'effetto dopo che l'incantesimo viene lanciato non divengono invisibili. Le creature influenzate (oltre al bersaglio) che attaccano dissolvono l'invisibilità solo per sé stessi. Se il bersaglio dell'incantesimo attacca, la sfera di invisibilità termina per tutte le creature influenzate.

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 desiderato. 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 i movimenti del bersaglio in alto o in basso per un massimo di 6 metri per round, tramite la concentrazione. L'incantatore non può muovere il bersaglio orizzontalmente, ma il bersaglio può trascinarsi lungo la facciata di una parete, ad esempio, o premere contro il soffitto per spostarsi lateralmente (muovendosi generalmente di metà della sua normale velocità a terra).

Una creatura levitante che attacchi con un arma si troverà gradualmente instabile; il primo attacco avrà una penalità di -1, il secondo -2, e così via, fino a una penalità massima di -5. Un intero round impiegato per stabilizzarsi permetterà alla creatura di ricominciare nuovamente da -1.

Localizzare Oggetto

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

Questo incantesimo permette all'incantatore di percepire la direzione di un oggetto conosciuto o chiaramente visualizzato. L'incantatore può condurre una ricerca per oggetti generici, nel qual caso verrà percepito l'oggetto più vicino del tipo desiderato se ce n'è più di uno entro la portata. L'incantatore non può localizzare un oggetto specifico a meno che egli sia stato in grado di osservare quel particolare oggetto personalmente (non tramite la divinazione). L'incantesimo viene bloccato da una lamina di piombo o oro, per quanto sottile possa essere. Le creature non possono essere individuate tramite quest'incantesimo.

Luce*

Chierico 1, Mago 1 Portata: 36 mt.
 Durata: 6 + livello turni

Questo incantesimo crea una luce simile a quella di una torcia in grado di illuminare una zona entro 9 metri di raggio (e fornisce scarsa illuminazione per ulteriori 6 metri) attorno al bersaglio o all'oggetto incantato. L'effetto è immobile se lanciato all'interno di un'area, ma può venir lanciato su un oggetto mobile. Luce portata in una zona di tenebre magiche non ha effetto.

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

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

Entrambe le versioni di questo incantesimo possono essere utilizzate per 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 summenzionata (quindi, non compare nessuna luce o tenebra attorno alla vittima).

Luce Persistente*

Chierico 3, Mago 2 Portata: 108 mt.
 Durata: 1 anno/livello

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

Come per 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. Una penalità di -4 viene applicata 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 Portata: 9 mt.
Chierico 2 Durata: 1 round/livello

Questo incantesimo crea un martello composto di pura forza, in grado di attaccare qualsiasi nemico indicato dal chierico entro la portata una volta per round. Infligge 1d6 punti di danno per colpo, +1 punto 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 alle armi magiche. Se il Martello oltrepassa la portata dell'incantesimo, 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 Portata: 9 mt.
Mago 4 Durata: permanente

Quest'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, il bersaglio potrebbe non ricordare la sua esistenza precedente.

La creatura bersaglio avrà 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 precedentemente. Una creatura con l'abilità di mutare forma come i metamorfosi può tornare alla sua 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 viene uccisa, nel qual caso il bersaglio torna alla sua forma originaria.

Metamorfosi di Massa
Mago 4 Portata: 30 mt.+3 mt./livello
Durata: 1 ora/livello

Tramite 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, ecc.). Tutte le creature che devono essere influenzate devono trovarsi entro un raggio di 36 metri dall'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo. Solamente le

creature che l'incantatore desidera nascondere vengono influenzate e solo se sono consenzienti riguardo al venire occultate. L'incantatore può includere sé stesso tra le creature influenzate.

Le creature influenzate sono così occultate dalle altre creature che attraversino 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 mt.
Mago 6 Durata: permanente

Quest'incantesimo crea un muro di ferro piano e verticale. Il muro è composto da una sezione squadrata di 3 mt. X 3 mt., di 2,5 centimetri di spessore, per livello dell'incantatore. Se l'incantatore lo desidera, il muro può ancorarsi a qualsiasi materiale inorganico se la sua superficie lo permette. Il muro non può essere evocato di 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 di 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 centimetri. L'incantatore può creare il muro posato verticalmente su una superficie piana ma non attaccato a tale superficie, di modo da poterlo spingere per farlo cadere e travolgere delle creature al di sotto di esso. Il muro ha il 50% di cadere in entrambe le 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 far ciò. (Qualora venga utilizzata la regola opzionale dei Tiri di Abilità, un tiro di Forza con una penalità 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 che fallisca il Tiro Salvezza subisce 10d6 punti di danno. 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 mt.
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 punti di danno da fuoco alle creature che si trovino entro 3 metri e 1d4 punti di danno da fuoco alle creature che si trovino oltre i 3 metri ma entro i 6 metri. 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 punti +1 per livello dell'incantatore di 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 fino a 6 metri di lunghezza per livello dell'incantatore, o un anello con una raggio di 1,5 metri per livello dell'incantatore. L'incantatore può scegliere di ridurre le dimensioni del muro se così desidera. Il muro può raggiungere un'altezza massimo di 6 metri (come desiderato dall'incantatore e/o come limitato dal soffitto).

Se l'incantatore crea il muro di modo che appaia dove sono situate delle creature, ognuna di essere subisce danni come se avesse oltrepassato il muro; un Tiro Salvezza contro incantesimi è concesso, se effettuato con successo il danno viene inflitto come se la creatura si trovi entro 3 metri dal muro.

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

Muro di Pietra Portata: 4,5 mt. 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 di 3 mt. X 3 mt., di 2,5 centimetri di spessore, per livello dell'incantatore. L'incantatore può raddoppiare la superficie del muro dimezzandone lo spessore. Il muro non può essere evocato di 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 ed essere solidamente supportato da della pietra preesistente. Può essere utilizzato per oltrepassare un baratro, ad esempio, oppure come una rampa. Per questo utilizzo, se la distanza è superiore ai 6 metri, il muro deve essere arcuato e sostenuto. Questi requisiti riducono 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 di **Disintegrazione** o tramite metodi normali come distruggendolo o aprendovi delle brecce.

E' 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 di 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, ecc.) 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 (quindi solamente una creatura può essere influenzata dall'inverso dell'incantesimo).

Nube Assassina Portata: 30 mt.+3 mt./livello
Mago 5 Durata: 6 round/livello

Questo incantesimo crea una nube di 6 mt x6 mt x6 mt di gas venefico che si sposta al ritmo di 3 mt per round sotto 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 cui viene in contatto; creature che possiedano 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 mt.
Mago 4 Durata: 6 turni

Tramite quest'incantesimo l'incantatore crea un invisibile "occhio" magico attraverso cui è in grado di vedere. L'occhio possiede scurovisione, ma peraltro è 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 metri, dopodiché è in grado di muoversi

al ritmo di 12 metri per round come diretto dall'incantatore. In nessun caso l'occhio è in grado di spostarsi più lontano di 74 metri dall'incantatore. L'occhio non è in grado di attraversare oggetti solidi, ma è delle esatte dimensioni di un occhio umano, e può quindi passare attraverso fori di dimensioni ridotte fino a una massimo di 2,5 centimetri di diametro. L'incantatore deve concentrarsi per poter utilizzare l'occhio.

Palla di Fuoco Portata: 30 mt.+3 mt./livello
Mago 3 Durata: istantanea

Una palla di fuoco crea un'esplosione di fiamme che detona con un lieve fragore e infligge 1d6 punti di danno da fuoco per livello dell'incantatore ad ogni creatura che si trovi entro un volume sferico del raggio di 6 metri. E' 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 fulgido sfera di piccole dimensioni 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 ha come risultato una detonazione prematura). Se l'incantatore tenta di mandare la sfera attraverso un passaggio stretto, come ad esempio una feritoia, deve effettuare con successo un Tiro per Colpire a distanza (senza modificatori dovuti alla gittata) per colpire l'apertura, altrimenti la sfera colpirà la barriera esplodendo prematuramente.

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

Parlare con gli animali

Chierico 2 Raggio: speciale
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, animali maggiormente intelligenti è probabile 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 con le piante Raggio: 6 mt.
Chierico 4 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 sarà 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 comunicheranno in genere liberamente con l'incantatore, poiché non hanno nient'altro di più importante da fare. Creature arboree intelligenti saranno probabilmente scostanti e evasive, comportandosi allo stesso modo di ogni altro mostro. Se una creatura arborea è amichevole nei confronti dell'incantatore, potrebbe decidere di fornire dei favori o dei servizi. Le piante normali sono solitamente inanimate, e quindi non possono fornire altro "servizio" che rispondere alle domande.

Parlare coi morti Portata: 3 mt.
Chierico 3 Durata: 3 round/livello

Quest'incantesimo infonde una parvenza di vita e intelletto ad 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 è limitata a ciò che la creatura conosceva durante la sua 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 quest'incantesimo su di 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 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 può quindi fornire tutte le cognizioni posseduta dalla creatura durante la sua vita. Ad ogni modo, il cadavere non può apprendere nuove informazioni. In effetti, non può neppure ricordare di essere stato interrogato.

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

Parola del ritorno Portata: personale (speciale)
Chierico 6 Durata: istantanea

Parola del ritorno teletrasporta l'incantatore al suo 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 3 metri per 3 metri. L'incantatore può venir teletrasportato per qualsiasi distanza all'interno di un piano dell'esistenza ma non può muoversi tra i piani. L'incantatore può portare con sé oggetti o creature, per un massimo di 150 chili più 50 chili per ogni livello al di sopra del 10°. L'incantatore deve essere in contatto con ogni oggetto e/o creatura da trasportare (sebbene le creature da trasportare 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 tramite parola del ritorno. Allo stesso modo, un Tiro Salvezza contro incantesimi previene il trasporto degli oggetti in suo possesso.

Passa-pareti Portata: 9 mt.
Mago 5 Durata: 3 turni

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

Piaga degli Insetti Portata: 90 mt +9mt/livello
Chierico 5 Durata: 1 round/livello

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

Porta Dimensionale Portata: 3 mt.
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 metri più 6 metri per livello dell'incantatore. L'incantatore o la creatura bersaglio giunge sempre esattamente nel punto desiderato, sia che l'incantatore visualizzi l'area o indichi la direzione e la 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 verrà inoltre 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 portati 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, ecc. verranno deflessi. Si noti che proiettili normali scagliati da armi magiche contano come proiettili magici ai fini di quest'incantesimo.

Protezione dal male*

Chierico 1, Mago 1 Portata: tocco
Durata: 1 turno/livello

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

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

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

possedere la creatura ma non annulla una possessione in atto prima del lancio dell'incantesimo.

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

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

Protezione dal male nel raggio di 3 metri*

Chierico 4, Mago 3 Portata: tocco
Durata: 1 turno/livello

Questo incantesimo funziona esattamente come **protezione dal male**, ma entro un raggio di 3 metri anziché 30 centimetri. Tutti coloro che si trovano all'interno della zona influenzata beneficiano della protezione: coloro che abbandonano l'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 metri**, e funziona esattamente come **protezione dal bene**, eccetto che ha effetto in un raggio di 3 metri attorno al bersaglio anziché il normale raggio di 30 centimetri.

Purificare acqua e cibo

Chierico 1 Portata: 3 mt.
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 simili cibi e bevande 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 mt 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 metri cubi (l'equivalente di otto cubi dal lato di 3 metri). I filamenti sono simili a tele di ragno ma notevolmente più spessi e resistenti. Queste masse devono essere ancorate a due o più punti solidi e diametralmente opposti altrimenti la ragnatela collassa su se stessa scomparendo; entro il suo limite, l'incantatore può scegliere qualsiasi posizionamento

della ragnatela a seconda di come desideri, entro il limite di portata e di 240 metri cubi di volume. L'incantatore può scegliere di creare un volume inferiore se così desidera. Le creature intrappolate all'interno della ragnatela vengono avvolte dalle fibre collose. Attaccare una creatura all'interno della ragnatela non fa sì che l'attaccante ne venga intrappolato, ma muoversi attraverso la zona occupata da essa sì.

Qualsiasi creatura all'interno dell'area d'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 solamente per metà del suo fattore movimento. Le creature così intrappolate non possono lanciare incantesimi né attaccare; che siano consentite altre azioni sta alla decisione dell'AdG. Una volta che una creatura intrappolata abbandoni l'area d'effetto della ragnatela, sarà 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 che possiedano 4 o più dadi vita) possono essere in grado di liberarsi, ad ogni round, tali creature possono effettuare un ulteriore Tiro Salvezza contro Raggio della Morte coi risultati descritti precedentemente. Le creature che falliscano il primo Tiro Salvezza e che abbiano Forza 12 o inferiore (o meno di 4 dadi vita) sono intrappolate fino al termine dell'incantesimo o fino a che la ragnatela non venga rimossa in altro modo.

I filamenti di una ragnatela sono infiammabili. Qualsiasi fiamma è in grado di dar fuoco alla ragnatela e bruciare un cubo di 3 metri di lato per round; il fuoco si propagherà attraverso i cubi adiacenti ad ogni round successivo fino a che 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

Mago 5 Portata: 54 mt
Durata: permanente

Se la creatura bersaglio fallisce un Tiro Salvezza contro Incantesimi, entrambi 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 suoi 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 una penalità di -4 al Tiro Salvezza per resistere agli effetti di questo incantesimo.

Reincarnazione

Mago 6

Portata: tocco

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 consulti 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	Halfling
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. Non appena il corpo è pronto, il bersaglio si reincarna.

Un personaggio reincarnato ricorda la maggior parte della sua vita e forma precedenti. La sua classe non varia, così come l'Intelligenza, la Saggezza e il 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, dovranno 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 ridurrà 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 le forme di movimento e la velocità, armatura naturale, attacchi naturali, abilità straordinarie, e così via, ma non parla automaticamente il linguaggio della nuova forma.

Resistenza al freddo

Chierico 1

Portata: tocco

Durata: 1 round/livello

Questa abiurazione 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 fonti vengono dimezzati (arrotondati per eccesso).

Resistenza al fuoco

Chierico 2

Raggio: tocco

Durata: 1 round/livello

Questa abiurazione fornisce al bersaglio una temporanea immunità al fuoco e al 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 fonti vengono dimezzati (arrotondati per eccesso).

Respirare Sott'acqua

Mago 3

Portata: tocco

Durata: 2 ore/livello

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

Rialzare i caduti*

Chierico 5

Portata: tocco

Durata: istantanea

Questo incantesimo riporta in vita un umano, Semi-umano 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 (in effetti, 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 che sia morto con degli incantesimi memorizzati non ne avrà nessuno preparato dopo essere riportato in vita.

Una creatura riportata in vita avrà 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 rimarranno 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, semi-umana 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) perdute, 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 si completi.

L'incantesimo guarisce inoltre 3d8 Punti Ferita. Rigenerazione non ha effetto su creature non viventi o costrutti (inclusi i Non-morti).

Rimuovere maledizione*

Chierico 3, Mago 4 Portata: 9 mt
Durata: istantanea

Rimuovere maledizione rimuove istantaneamente tutte le maledizioni presenti su un oggetto o una creatura. Rimuovere maledizione non rimuove la maledizione da uno scudo, un'arma o un'armatura maledette, sebbene solitamente l'incantesimo permette a una creatura maledetta da tali oggetti di rimuoverli e liberarsene. Alcune speciali maledizioni non possono essere contrastate da quest'incantesimo o possono essere contrastate solamente da un incantatore di un determinato livello o maggiore.

La forma invertita 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)
- penalità 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 sua maledizione, ma non deve essere più potente di quelle descritte precedentemente. La maledizione inflitta non può essere annullata, ma può essere rimossa tramite un incantesimo **rimuovere maledizione**.

Ristorazione Portata: tocco
Chierico 6 Durata: permanente

Questo incantesimo ripristina i livelli perduti da una creatura che abbia subito un risucchio d'energia. Si vedano le regole per il Risucchio d'Energia (nella sezione Incontri) per ulteriori dettagli.

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

Scaccia paura* Portata: tocco (36 mt)
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.

La forma invertita di questo incantesimo, **Causa paura**, rende terrorizzato un bersaglio entro 36 metri; 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.

BASIC FANTASY

Scassinare Portata: 9 mt
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 sottoposta a **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, viticci, e quant'altro. Ogni incantesimo è in grado di 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 di **dardo incantato** diretti all'incantatore, e migliora la Classe Armatura dell'incantatore di +3 contro gli attacchi in mischia e +6 contro gli attacchi a distanza. Questi bonus alla Classe Armatura non vengono applicati agli attacchi che abbiano origine alle spalle dell'incantatore, ma i **dardi incantati** vengono annullati da tutte le direzioni.

Scudo anti-magia Portata: 3 mt di raggio
Mago 6 Durata: 1 turno/livello

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

Scururovisione Portata: tocco
Mago 3 Durata: 1 ora/livello

Il bersaglio di questo incantesimo ottiene Scururovisione entro un raggio di 18 metri per la durata dell'incantesimo. (si veda pagina 45 per i dettagli).

Segugio Invisibile Portata: 0
Mago 6 Durata: speciale

L'incantatore evoca un **Segugio Invisibile** di modo che obbedisca ai suoi comandi (consultare la sezione **Mostri**, di seguito, per i dettagli). L'incantesimo ha effetto finché un **Dispersione del Male** non viene lanciato sulla creatura, la creatura viene uccisa, oppure il compito viene eseguito. E' bene che l'AdG consulti la sezione dei mostri

INCANTESIMI

dedicata al Segugio Invisibile quando questo incantesimo viene lanciato, poiché non sempre si tratta di servitori affidabili.

Silenzio nel raggio di 3 metri*

Chierico 2 Portata: 108 mt
Durata: 2 round/livello

Al lancio di questo incantesimo, un silenzio totale si crea entro 3 metri dall'incantatore. 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 può essere lanciato su di un oggetto in movimento. L'incantesimo può essere centrato su di una creatura, nel qual caso l'effetto si muoverà 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, tale creatura avrà diritto a un Tiro Salvezza contro Incantesimi per contrastarne l'effetto. Questo incantesimo fornisce difesa contro attacchi o incantesimi di tipo sonico o di origine vocale.

Sonno Raggio: 27 mt
Mago 1 Durata: 5 round/livello

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

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

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

Telecinesi Portata: personale
Mago 5 Durata: 3 turni

Questo incantesimo consente all'incantatore di muovere oggetti o creature tramite la sola concentrazione. Un oggetto non più pesante di 25 chili per livello dell'incantatore può essere spostato fino a 6 metri 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 fino al suo movimento normale (ma non correndo), senza eseguire attacchi o lanciare altri incantesimi. Se la concentrazione viene infranta (che sia intenzionalmente o meno), il potere può essere utilizzato nuovamente 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 chilometri per livello dell'incantatore. Il viaggio interplanare non è possibile. L'incantatore può portare con sé oggetti o creature fino a un massimo di 120 chili più 40 chili per ogni livello oltre il 10°. L'incantatore deve essere in contatto con tutti gli oggetti e/o creature da trasportare (malgrado 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. Allo stesso modo, il 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 del teletrasporto, si tiri 1d% e si consulti la seguente tabella. Si faccia riferimento alle informazioni seguenti per la definizione dei termini.

Familiarità	Bersagli			
	Bersaglio centrato	o mancato	Area simile	Disastro
Molto familiare	01-97	98-99	100	—
Studiato attentamente	01-94	95-97	98-99	100
Visto di sfuggita	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 trova a suo agio. "studiato attentamente" è un luogo che l'incantatore conosce bene, sia perché possa vederlo al momento del lancio, perché lo abbia visitato spesso, o perché altri mezzi (come ad esempio lo scrutamento) sono stati utilizzati per studiare il luogo almeno per un'ora. "Visto di sfuggita" 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, possibilmente utilizzando la magia.

"Falsa destinazione" è un luogo che non esiste realmente o qualora l'incantatore si stia 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 finisce 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 finiscono "dirottati". Ciascuno subisce 1d10 punti di danno; e 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 mt+9 mt/livello

Durata: 1 round

Questo incantesimo genera una bufera magica che si scatena per un intero round, infliggendo 5d6 danni a ogni creatura che si trovi in una raggio di 6 metri 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 metri, quindi le creature che si trovino a un'altezza maggiore non vengono influenzate. Una penalità di -20% si applica a ogni tiro di Ascoltare Rumori 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 solamente metà danni (o un quarto se il Tiro Salvezza ha successo).

Terreno illusorio

mt/livello

Mago 4

Portata: 120mt+12

Durata: 12 turni/livello

Questo incantesimo fa sì che 10 metri cubi di terreno per livello appaiano come un terreno di tipo differente (campi

BASIC FANTASY

INCANTESIMI

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 ogni altra sorta 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 solamente se la creatura o il personaggio influenzato tentano attivamente di fare ciò.

Trovare la via Portata: tocco
Chierico 6 Durata: 1 turno/livello

Il bersaglio di quest'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 è sufficiente affinché l'incantesimo funzioni.

Il luogo può trovarsi all'aperto o sottoterra. **Trovare la via** ha effetto solamente relativamente ai 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 porterà eventualmente alla destinazione, indicandogli al momento giusto il sentiero corretto da seguire o le azioni fisiche 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 al termine della durata, a seconda di che accada prima.

Velocità* Portata: 9 mt+3 mt/livello
Mago 3 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 loro 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, che possono essere comunque usate una volta a round. Effetti multipli di velocità non si combinano; viene applicato solamente quello più potente e dalla durata maggiore.

La forma invertita dell'incantesimo diviene **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 loro 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'uno con l'altro.

Ventriloquio Portata: 18 mt
Mago 1 Durata: 1 turno/livello

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

Visione del vero Portata: tocco
Chierico 5 Durata: 1 round/livello

Questo incantesimo conferisce all'incantatore 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 metri.

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

Volo Portata: tocco
Mago 3 Durata: 1 turno/livello

Il bersaglio di quest'incantesimo è in grado di volare a una velocità pari al suo fattore di movimento a terra (modificato dall'ingombro). Il bersaglio può ascendere a metà del suo movimento e discendere al doppio della velocità normale, con la stessa manovrabilità che avrebbe se si muovesse sul terreno. Volare sotto effetto di quest'incantesimo richiede la stessa concentrazione che richiederebbe camminare, quindi il bersaglio può attaccare o lanciare incantesimi normalmente. Il bersaglio di un incantesimo di volo non può caricare o correre, né trasportare un peso maggiore del suo carico massimo.

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

PARTE 4: L'AVVENTURA

Tempo e Distanza

Il tempo in un sotterraneo viene calcolato in **turni di gioco**, che corrispondono (approssimativamente) a 10 minuti. All'inizio del combattimento, la scala temporale cambia in **round di combattimento**, che durano (approssimativamente) 10 secondi. Quindi, ci sono 60 round di combattimento per turno di gioco.

Le distanze nei sotterranei vengono misurate in metri. All'aperto, tutte le misure (movimenti, portata, ecc) vengono triplicate (quindi 9 metri divengono 27 metri) 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 chili e rientrare in una carico leggero, o fino a 75 chili per un carico pesante. Gli Halfling possono trasportare fino a 25 chili per essere considerati con carico leggero, o fino a 50 chili per considerarsi in carico pesante. Si noti che l'armatura di un personaggio Halfling pesa circa un quarto rispetto alle armature per le altre razze.

Queste definizioni vengono modificate dalla Forza: ogni +1 nel bonus di Forza aggiunge 10% alla capacità di carico di un personaggio, mentre ogni -1 sottrae il 20%. Le capacità di carico dei personaggi vengono illustrate nella seguente tabella (arrotondate per convenienza):

Forza	Elfo, Nano, Umano		Halfling	
	Carico Leggero	Carico Pesante	Carico Leggero	Carico Pesante
3	12	30	10	20
4-5	18	45	15	30
6-8	24	60	20	40
9-12	30	75	25	50
13-15	33	82.5	27.5	55
16-17	36	90	30	60
18	39	97.5	32.5	65

Le capacità di carico dei vari animali addestrati sono fornite nella sezione **Mostri**, nella descrizione del tipo di animale.

Movimento e ingombro

Il fattore movimento di un personaggio o una creatura è espresso come il numero di metri che è in grado di percorrere per round di combattimento. Le razze comuni di personaggi giocanti possono tutte muoversi di 12 metri per round. Durante l'esplorazione di un sotterraneo, il tempo viene calcolato in turni, come spiegato precedentemente; il normale movimento in un turno è pari a 3 volte il fattore movimento in un round.

Questo potrebbe sembrare lento, ma questo fattore di movimento include alcune cose come disegnare le mappe, scrutare i dintorni per trappole o mostri (malgrado possano

comunque sorprendere il gruppo), ecc. In una situazione di combattimento, d'altro canto, ciascuno si muove rapidamente, e cose come il disegnare mappe non sono importanti.

Il fattore movimento di un personaggio è modificato dal suo carico (il peso che trasporta) come segue:

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

Si tenga conto dell'armatura indossata quando si determina il carico, perché l'armatura conta sia per la mole e la limitatezza nei movimenti che per il peso. Le armature magiche contano per il loro peso ma non sono restrittive come le normali armature, garantendo quindi un fattore movimento migliore..

Mappare

in ogni spedizione nei sotterranei, tracciare delle mappe è importante. Generalmente un giocatore si occupa di questo, tracciando la mappa su carta quadrettata ogni volta che l'Arbitro di Gioco descrive le stanze e i corridoi. L'assoluta accuratezza non è normalmente 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 sufficiente a illuminare un raggio di 9 metri; una luce fioca si estende per ulteriori 6 metri. Le torce normali bruciano per 1d4+4 turni, mentre una fiasca d'olio per lanterna si consuma in 18+1d6 turni. Una candela illumina una zona nel raggio di 1,5 metri, con della luce fioca che si estende per ulteriori 0,5 metri. Generalmente, le candele coniche normalmente utilizzate per l'illuminazione si estinguono in circa 3 turni per 2,5 centimetri d'altezza.



Scurovisione

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

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.

Trappole

Sotterranei e rovine contengono frequentemente trappole, come fosse nascoste, lancia-dardi, ecc. l'AdG decide cosa attivi la trappola, e cosa accade qualora la trappola venga attivata. In genere, deve esserci un modo di 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 (aggiungendo il bonus di Destrezza), mentre lancia-dardi, balestre, e simili vengono considerati come dei mostri (compiendo un attacco 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 questa equivale a una percentuale del 16,7%; i ladri possiedono un'abilità speciale in questo campo, che sostituisce questo tiro, così come l'abilità dei nani nell'individuare le trappole costruite nella pietra. Un Nano

Ladro rappresenta un caso particolare; applicando qualsiasi delle abilità nello scovare trappole abbia il valore maggiore. In ogni caso, una ricerca di trappole impiega almeno un turno per ogni 3 metri cubi di zona esaminata. Un singolo personaggio può ispezionare una determinata area solamente una volta, anche se il personaggio possiede più abilità che gli consentano di individuare trappole (come il Nano Ladro dell'esempio precedente).

L'individuazione delle trappole non deve essere concessa qualora la trappola sia di natura magica, in questo caso Maghi e/o Chierici possono 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 impiega un turno per personaggio per 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 1 a questo valore automaticamente, 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 seconda di come desideri.

Più personaggi che cerchino delle porte segrete faranno 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 venire aperta.

Sopravvivere nei sotterranei

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

Il mancato consumo di cibo non influenza significativamente il personaggio per i primi due giorni, dopo di che inizia a perdere 1 Punto Ferita per giorno. Inoltre, a questo punto il personaggio perde la capacità di guarire dalle ferite in modo naturale, malgrado la magia funzioni comunque. Consumare cibo sufficiente per un giorno (nel corso di una giornata non tutto in una volta), ripristina la capacità di guarigione, e il personaggio recupererà i Punti Ferita perduti al normale ritmo.

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

Avventure nelle terre selvagge

Fattore movimento all'aperto

Il fattore movimento nei viaggi all'aperto è direttamente collegato al fattore 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

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

Viaggi via terra

Il fattore movimento illustrato nella tabella precedente è dato ipotizzando 8 ore di viaggio al giorno attraverso un terreno agevole. Altri tipi di terreno possono modificare il fattore movimento, come illustrato nella seguente tabella:

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

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

Viaggi sull'acqua

I viaggi sull'acqua possono essere intrapresi in una differente varietà di barche o navi; si vedano le tabelle nella sezione **Veicoli** per ulteriori dettagli. Le distanze di viaggio sono basate sulle 12 ore di viaggio al giorno, invece che le normali 8 ore per giorno descritte precedentemente. 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 sono in grado di coprire il doppio della normale distanza per giorno di viaggio. Questo oltre ai moltiplicatori descritti di seguito. Se l'imbarcazione si ferma ogni notte, come per alcuni vascelli che navigano seguendo la costa o per i vascelli col numero minimo di membri della ciurma a bordo, tale moltiplicatore non viene applicato.

Il movimento delle imbarcazioni a vela varia in base alle condizioni climatiche, come mostrato dalla seguente tabella. I modificatori vengono applicati solamente quando si naviga col vento in poppa; navigare contro vento richiede il **virare** (chiamato “zigzag” dai terricoli) che riduce il fattore movimento di due righe della tabella (da Brezza Moderata a Brezza Molto Lieve, ad esempio).

d12	Direzione del venti
1	Nord
2	Nordest
3	Est
4	Sudest
5	Sud
6	Sudovest
7	Ovest
8	Nordovest
9-12	Direzione di vento prevalente della località

d%	Condizioni del vento	Velocità
01-05	Bonaccia	x0
06-13	Brezza Molto Lieve	x1/3
14-25	Brezza Lieve	x1/2
26-40	Brezza Moderata	x2/3
41-70	Venti Medi	x1
71-85	Venti Forti	x1 1/3
86-96	Venti Molto Forti	x1 1/2
97-00	Burrasca	x2

Note:

Bonaccia: Le imbarcazioni a vela non si muovono. Le imbarcazioni a remi possono muoversi secondo il loro fattore movimento.

Venti Molto Forti: Veleggiare contro vento (virare) non è possibile.

Burrasca: Veleggiare contro vento non è possibile, e le imbarcazioni esposte a una burrasca possono essere danneggiate o affondate: si infliggono 2d8 danni a qualsiasi nave, per ora di navigazione.

Viaggiare in volo

Quando si viaggia in volo, il fattore di movimento a terra viene raddoppiato, e i modificatori del terreno vengono ignorati. La maggior parte delle creature alate deve procedere almeno ad una velocità pari a un terzo del loro movimento per rimanere in volo; in ogni caso, mezzi come un **tappeto volante** non sono soggetti a tale restrizione.

Perdersi

Gli avventurieri che seguano una strada, sentiero, fiume, torrente, o altri punti di riferimento difficilmente si perderanno; invece, se il gruppo si inoltra in foreste fitte, deserti soffiati dal vento, ecc., potrebbe perdersi. Si effettui segretamente un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte, modificato dal bonus di Saggezza del capogruppo (qualsiasi sia il personaggio che sembri condurre il gruppo). (Alternativamente, si può effettuare un tiro di Abilità di Saggezza se si utilizza tale regola opzionale). Sta all'AdG determinare 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 direttamente legato al suo datore di lavoro. I gregari vengono assoldati per una parte del tesoro (tipicamente almeno il 15% del guadagno del datore di lavoro) più i costi di mantenimento (armi, armature, razioni, e equipaggiamento di base forniti dal datore di lavoro). I gregari sono in genere molto leali e disposti a correre rischi ragionevoli; in genere sono il solo tipo di dipendenti disposti ad accompagnare un personaggio in un sotterraneo, caverna o rovina.

Assoldare un gregario è maggiormente impegnativo che assoldare altri tipi di PNG. Come prima cosa, un personaggio deve ricercare un gregario, tipicamente assoldando uno strillone, mettendo degli annunci in luoghi pubblici, o chiedendo (e possibilmente pagando) a PNG come tavernieri o avventori di taverna di indirizzare potenziali gregari ai personaggi giocanti. Sta all'AdG determinare cosa debba essere fatto, e quanto efficace sia l'attività svolta.

Se i personaggi hanno successo, uno o più PNG si presenteranno loro per essere esaminati. L'Arbitro di Gioco dovrà interpretare tale esame con i giocatori, e dopo che tutte le offerte sono state fatte e tutte le domande poste, verrà effettuato 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. Inoltre, l'Arbitro di Gioco potrebbe applicare qualsiasi modificatore ritenga opportuno (un bonus di +1

se il gruppo è disposto a offrire una paga superiore alle media o offra un oggetto magico come una **spada+1**, oppure una penalità se il personaggio giocante offre delle condizioni misere). Il risultato del tiro viene interpretato 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 reazioni effettuati da quel personaggio nell'attuale città o regione subiranno una penalità di -1 a causa delle cattive voci riferite dal PNG ai suoi compagni. Se il personaggio giocatore tenta nuovamente in una zona differente, tale penalità non si applica.

Se viene ottenuto un risultato di **Tirare Ancora**, il potenziale gregario è riluttante, e necessita di ulteriore persuasione; il personaggio giocante deve "blandirlo" per ottenere un nuovo tiro, ad esempio offrendogli una paga migliore, un oggetto magico, ecc. 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 generalmente è pari a 7 più il modificatore di Carisma del datore di lavoro. Il punteggio di Lealtà viene utilizzato allo stesso modo del punteggio di Morale di mostri e mercenari.

Se un tiro di Lealtà eseguito durante un combattimento è un risultato di 2 naturale, la Lealtà del gregario viene aumentata di +1 punto. Si noti che una Lealtà di 12 è fanatismo ... il gregario eseguirà virtualmente qualsiasi cosa gli verrà ordinata dal personaggio, e non fuggerà mai in combattimento. In ogni caso, l'Arbitro di Gioco potrebbe applicare delle penalità qualora il personaggio giocante ordinerà al gregario di eseguire qualcosa che appaia notevolmente rischioso, rendendo possibile fallire il tiro di Lealtà.

Inoltre, l'Arbitro di Gioco deve eseguire un tiro di Lealtà per ogni Gregario al termine dell'avventura, dopo la divisione del tesoro, per determinare se il gregario rimanga al servizio del personaggio giocante. L'AdG può applicare modificatori a questo tiro, 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 modificatore di Carisma. Qualsiasi tentativo di assoldare un numero di gregari maggiore incontrerà un rifiuto automatico.

Livello dei Gregari: Normalmente, i potenziali gregari saranno di livello pari a metà del livello del datore di lavoro (o meno). Quindi, un personaggio di primo livello non può assoldare gregari, i personaggi di secondo livello possono assoldare solamente gregari di primo livello, e così via. Ovviamente, non c'è modo per i gregari di conoscere il livello del PG datore di lavoro, né per il datore di lavoro di conoscere il livello del potenziale gregario; ma l'Arbitro di Gioco dovrebbe applicare tale regola al fine di mantenere equilibrato il gioco. Non dovrebbe sorprendere che personaggi di primo livello non possano assoldare gregari, poiché non hanno una reputazione di cui possano ancora vantarsi.

Esperienza dei Gregari: Differentemente dagli altri PNG assoldabili, i gregari guadagnano esperienza come gli altri avventurieri; però, siccome sono sotto il comando di un personaggio giocante, solamente la 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 che possono venir assoldati dai personaggi giocanti per eseguire vari compiti. Gli specialisti non vanno all'avventura né rischiano la vita combattendo mostri, disarmando trappole, o svolgendo qualsiasi altra attività pericolosa compiuta dai personaggi giocanti e dai gregari. Invece, gli specialisti svolgono i servizi che i personaggi giocanti solitamente non sono in grado di 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 influenza minimamente tutto ciò.

Addestratore : *da 250 a 750 mo al mese.* I personaggi che desiderino cavalcare un ippogrifo o impiegare scimmie carnivore come guardie necessiteranno dell'assistenza di un addestratore. Il costo minore indicato sopra è per un addestratore nella media, in grado di addestrare qualsiasi tipo di "normale" animale come ad esempio le scimmie carnivore; quelli in grado di addestrare più di un tipo di animale, o creature mostruose come ippogrifi, sono maggiormente dispendiosi da assoldare. L'Arbitro di Gioco deve decidere quando a lungo richieda addestrare un animale; in alcuni casi, l'addestramento può richiedere diversi anni, un fatto che i personaggi giocanti potrebbero trovare sconveniente così come dispendioso. Un singolo addestratore può addestrare e gestire non più di 5 animali per volta, malgrado in molti casi una volta che un animale è completamente addestrato, se viene subito messo in servizio non ci sarà più bisogno dell'addestratore.

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

Un alchimista può produrre una pozione, a patto che gli si forniscano i materiali e un campione o una formula scritta per la pozione, nello stesso tempo e agli stessi 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 voglia creare determinati oggetti magici potrebbe impiegare un alchimista come assistente, l'alchimista aggiunge 15% alla possibilità di successo del Mago.

Armaiolo (o Fabbro) : *da 100 a 500 mo al mese.* I personaggi che assoldino mercenari, o che abbiano dei seguaci armati, necessiteranno i servizi di un armaiolo. Generalmente, per ogni 50 combattenti assoldati, è necessario un armaiolo che si occupi del loro equipaggiamento. L'equipaggiamento dell'armaiolo non è incluso nei costi indicati, ma il costo di mantenimento dei suoi apprendisti è incluso; questi personaggi avranno 1d4 di apprendisti ad assisterli.

Armaioli e fabbri dal costo maggiore possono essere assoldati 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 desideri costruire una fortezza, un vascello, o qualsiasi altra normale costruzione necessiterà di un geniere. Progetti più grandi possono richiedere più genieri, secondo il parere del l'AdG .

Sapiente : *1,500 mo al mese.* I sapienti sono esperti di conoscenze antiche e oscure. Molti sapienti hanno particolare interesse in aree molto limitate o focalizzate (ad esempio: "la migrazione elfica della seconda era"), ma persino questi conosceranno o avranno accesso a parecchi argomenti. Il costo indicato è il requisito minimo per mantenere un sapiente con la sua libreria, collezioni, ecc. Se il patrono del sapiente pone una domanda difficile, potrebbero esserci costi aggiuntivi per il materiale di ricerca necessario a poter trovare una risposta.

Ciurma : *Speciale.* Una ciurma per un vascello comprende diversi tipi di personaggi. Come minimo, sono necessari un gruppo di marinai e un capitano; dei rematori saranno necessari a bordo delle galee, e un ufficiale di rotta sarà necessario a bordo di vascelli che salpino oltre la terraferma.

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

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 possiedano un background appropriato possono fungere

da capitani, ma a meno che non siano esperti come capitani, avranno difficoltà a farsi rispettare dai marinai di mestiere (ridurre il morale di tali marinai di -2 se condotti da un capitano inesperto).

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

Mercenari

I mercenari sono combattenti assoldati. Vengono generalmente assoldati in unità di dimensioni pari a un plotone: da 32 a 48 combattenti, divisi da due a quattro squadre di soldati; ciascuna comandata da un caporale, mentre il plotone è guidato da una 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**). Siccome i mercenari sono quasi sempre truppe veterane, il mercenario medio è un guerriero di 1° livello; 10% dei caporali e 50% dei sergenti sono di 2° livello. Un luogotenente mercenario sarà generalmente di 2° livello, mentre un capitano sarà di livello dal 2° al 4° e il

suo primo ufficiale di 2° o 3° livello. Unità mercenarie più grandi sono solitamente al di fuori della portata dei personaggi giocanti finché non avranno raggiunti i livelli più alti, i dettagli di queste unità saranno definiti dall'Arbitro di Gioco.

Virtualmente, i mercenari non si inoltreranno mai in sotterranei, caverne, o rovine, almeno sino a che non siano state ripulite completamente. Piuttosto, vengono impiegati in manovre militari all'aperto; i personaggi giocanti di alto livello possono assoldare dei mercenari per proteggere i loro castelli o assisterli nella difesa dei loro possedimenti. I mercenari di stanza nella fortezza di un personaggio necessitano di 20 metri quadri ciascuno ma costano il 25% in meno al mese, siccome questo comprende il loro vitto e alloggio. (i mercenari elfici, invece, necessitano di 50 metri quadri di spazio ciascuno per ridurre la loro paga, siccome esigono condizioni di vita migliori). Si consulti la sezione **Roccaforti** per ulteriori dettagli.

Le statistiche vengono fornite di seguito per le tipologie di mercenari maggiormente comuni; le statistiche sono per personaggi di primo livello, e dovranno essere modificate per i personaggi dei livelli più alti (come indicato precedentemente). In particolare si moltiplichi il costo indicato per ogni mercenario per il suo livello. I costi vengono indicati 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 Corta	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 come definito dall'AdG. La tabella seguente fornisce i valori in PE per i mostri. Quando un mostro ha segnati sia il livello del personaggio che i dadi vita, si utilizzi il valore migliore come livello del mostro. Alle sfide che non siano di combattimento può venire assegnato un livello, o un valore in PE predefinito, come l'AdG desidera.

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

Per mostri con più di 19 dadi vita, si aggiungano 750 al valore in e 25 al bonus di abilità speciale per dado vita aggiuntivo.

Dopo aver calcolato i guadagnati durante una sessione, l'ammontare deve essere diviso per il numero di avventurieri. Come descritto precedentemente, ogni gregario riceve solo metà della quota; quindi un gruppo di quattro avventurieri e un gregario si considera abbia 4½ membri. Se vengono ottenuti 2.000 , i personaggi ricevono 444 ciascuno, mentre il gregario riceve 222 .

Nessun personaggio può aumentare più di un livello tramite i punti esperienza in una singola avventura. Ad esempio, Barthol il ladro è un personaggio di 1° livello e aveva 1.000 prima della sua ultima sessione; durante la sessione, ottiene 2.000 (un risultato impressionante). Questo porterebbe il suo totale a 3.000 PE, e sarebbe un ladro di 3° livello. Questo non è permesso; invece, avanza fino a 2.499 , un punto in meno dell'ammontare richiesto per il 3° livello, e inizierà la sua prossima sessione 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



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 alle ossa della creatura. Notai che Apoqulis restava ancora sulla porta; di Barthal non vi era segno. Fortunatamente, Apoqulis reggeva anche una torcia.

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

Mentre notavo tutto questo continuai a colpire i mostri. Impiegai due colpi buoni per sconfiggere il primo; apparentemente Morningstar aveva problemi simili coi mostri. Poi uno degli scheletri la colpì, solamente una ferita trascurabile, ma mi sentii grato di aver investito parte del ricavato della nostra ultima spedizione in una corazza di piastre; stavo assorbendo l'impatto di 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, per poi fare altrettanto ad un altro col suo colpo successivo. La sua mazza pareva più efficace contro i mostri delle nostre spade. Quando ebbi infine ragione del secondo scheletro, udii un grido acuto... era Barthal, un poco più avanti nella sala, e stava scagliando qualcosa.

Si udì un suono di vetro infranto, e senti uno spruzzo d'acqua sul mio volto. Diversi scheletri iniziarono a fumare, e poi uno di esso crollò al suolo. Acqua benedetta, compresi, ma non ebbi il tempo di pensarci sopra. Continuai solamente a sferrare colpi agli scheletri.

Quando ne avemmo infine ragione, avevo subito una ferita, e Morningstar era stata ferita nuovamente. Avevamo ancora una pozione curativa rimasta tra quelle che il tempio di Apoqulis ci aveva dato; Morningstar mi disse di berla, ma potevo vedere che era in condizioni peggiori delle mie, quindi insistetti affinché la bevessero.

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 (della durata di 10 secondi, come descritto precedentemente). Prima dell'inizio del combattimento, viene effettuato un controllo per la sorpresa (vedere in seguito). I personaggi che non siano sorpresi tirano per l'iniziativa, e agiscono in base ai risultati (come descritto in seguito).

Sorpresa

Quando è possibile essere colti di sorpresa, si tira 1d6 per ogni gruppo che possa venir sorpreso; i personaggi più comuni vengono sorpresi con un risultato di 1-2. I personaggi sorpresi non possono compiere azioni per un round. Personaggi o creature che siano ben nascoste e preparate per un'imboscata sorprendono con un tiro di 1-4 su 1d6. Alcuni personaggi o creature (come gli Elfi) sono meno propensi a essere sorpresi e riducono in campo del tiro di sorpresa di 1 punto.

Ad esempio: Darion il guerriero umano e Morningstar l'elfa guerriera/maga aprono una porta trovandosi a fronteggiare un gruppo di Goblin. L'AdG tira 1d6 per i goblin; con un risultato di 1-2 restano sorpresi. Poi l'AdG tira 1d6 per Darion e Morningstar. Se il risultato è 1, entrambi saranno sorpresi; se il risultato è 2, solamente Darion rimarrà sorpreso. Se il risultato è 3 o più, nessuno dei due sarà sorpreso.

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

Reazioni dei mostri

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

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 di Carisma del “capogruppo” (o la penalità) 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

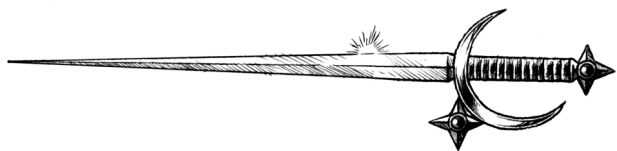
Un risultato di 2 o meno significa che il personaggio giocante ha provocato i mostri a tal punto che questi attaccano immediatamente. Un risultato Sfavorevole significa che i mostri non gradiscono la presenza dei personaggi giocanti, e li attaccheranno se conviene loro farlo. Un risultato Favorevole significa semplicemente che i mostri potrebbero prendere in considerazione 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 simpatia per i personaggi; non significa però che i mostri offriranno il loro tesoro, ma indica che potrebbe scegliere di cooperare coi personaggi per un bene comune.

Come sempre, sta all'AdG interpretare il risultato del tiro, e potrebbe scegliere di modificare 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 maggiori agiscono prima. Qualsiasi personaggio/mostro con un risultato uguale agisce contemporaneamente. L'AdG può effettuare un solo tiro per mostri dello stesso tipo, a seconda di come desidera.

Quando l'AdG annuncia i vari risultati dell'iniziativa, ogni personaggio o mostro può agire al giungere del suo 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 avrà luogo allo stesso numero di iniziativa della creatura di cui 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 utilizzi un'arma ad ampio raggio (le lance, ad esempio) può scegliere di attaccare un avversario che si stia avvicinando durante il numero di iniziativa dell'avversario e attaccare simultaneamente ad esso, anche se il personaggio ha ottenuto un numero d'iniziativa inferiore.



Combattimento

Ogni personaggio o creatura coinvolto in un combattimento può muoversi se lo desidera, fino a una distanza pari al suo fattore movimento, e poi attaccare, se

ha un avversario entro la portata, quando giunge il suo numero di iniziativa. Dopo aver attaccato, un personaggio o creatura non può muoversi fino al turno successivo.

Avversari che distino più di 1,5 metri possono muoversi liberamente, ma una volta che due avversari si trovino entro 1,5 metri, 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 non può effettuare attacchi (ma si veda Caricare, in seguito). I personaggi che corrono si muovono al doppio del loro fattore movimento. I personaggi possono correre per un numero di round pari al doppio del loro punteggio di Costituzione, dopodiché sono esausti e possono solo camminare (al normale fattore movimento). Per i mostri privi di un punteggio di Costituzione definito, è possibile correre per 24 round. I personaggi o le creature esauste devono riposare per almeno un turno prima di poter correre di nuovo.

Manovrabilità

le seguenti regole si considerano opzionali. Difficilmente verranno utilizzate per le avventure nei sotterranei, ma aggiungono dettaglio alle situazioni di combattimento all'aperto, specialmente per i combattimenti sull'acqua o quando alcuni o tutti i combattenti sono in grado di volare.

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

Tutti i personaggi giocanti, e in effetti la maggior parte delle creature di taglia media che camminano, hanno una distanza di manovra pari a 1,5 metri. Se non viene specificata alcuna distanza di manovra si consideri sia di 1,5 metri.

Generalmente, un cambio di direzione è qualsiasi svolta fino a 90 gradi (una svolta ad angolo retto); su una mappa quadrettata, questo significa voltarsi direttamente a destra o a sinistra della creatura che si sta fronteggiando. Un mezzo giro (45 gradi) viene comunque considerato come un cambio di direzione completo. Se si utilizzano gli esagoni, il movimento “diagonale” non è disponibile, quindi un cambio di direzione corrisponde a un giro di 60 gradi che fronteggi il lato dell'esagono direttamente a destra o a sinistra.

Ci sono alcune eccezioni a questa regola:

Primo: qualsiasi creatura che non abbandoni la sua posizione iniziale durante il 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 rendere impossibile una cosa del genere.).

Creature incorporee in grado di volare, come gli spettri, possono girarsi liberamente in ogni punto mentre si muovono.

Creature che stiano correndo (muovendosi a velocità doppia) non possono cambiare direzione per più di 60 gradi, e la loro distanza di manovra aumenta di 3 metri (o, se di base è 1,5 metri, aumenta a 3 metri).

Inoltre, la maggior parte delle creature può spostarsi lateralmente di uno spazio mantenendo la direzione (questo viene chiamato "passo laterale"), ma può far questo solamente quando si muove a velocità normale ("camminare"), non a velocità sostenuta ("correre"). "Uno spazio" significa di 1,5 o 3 metri, a seconda della mappa utilizzata.

Salire e scendere

Per battaglie che coinvolgano 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 deve partire da un'altitudine/profondità di 0, e un nuovo livello 0 può essere definito a piacere, per semplificare il gioco, adattando l'altitudine delle altre creature o veicoli.

Una creatura alata può guadagnare fino a 3 metri di altitudine dopo essersi mossa in avanti per la distanza mostrata dalla sua classe di manovrabilità, e può discendere (perdere altitudine in maniera controllata) fino al doppio del suo normale fattore movimento; se la creatura non si muove orizzontalmente per almeno un terzo del suo fattore movimento, si fermerà, e sarà costretta a discendere della distanza massima per un round. Creature o veicoli fluttuanti (Palloni aerostatici, incantesimi di volo, tappeti volanti, ecc.) possono salire verticalmente senza doversi muovere in orizzontale fino a metà del loro fattore movimento, ma questi "fluttuanti" possono discendere solamente del loro normale fattore 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. Questa azione viene chiamata **carica**, ed è soggetta ad alcune speciali limitazioni. Come prima cosa, un personaggio o una creatura che intenda caricare deve muoversi di almeno 3 metri, e può muoversi fino al doppio del suo fattore movimento, come descritto in precedenza. Il movimento deve essere eseguito in linea retta verso il bersaglio, e il percorso per raggiungere il bersaglio deve essere ragionevolmente sgombro. Infine, l'attaccante deve utilizzare un'arma come una lancia,

giavellotto, o un'arma ad asta che sia adatta a caricare. Alcuni mostri, specialmente quelli con delle corna, sono in grado di utilizzare le loro armi naturali quando caricano. Se l'attaccante non è in grado di avere la visuale sgombra nei confronti della creatura che intende caricare, la carica non può essere effettuata.

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

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



Fuga e inseguimento

A volte un gruppo di avventurieri non desidera altro che evitare un gruppo di mostri (o spesso, sono i mostri a evitare gli avventurieri). Se un gruppo viene sorpreso, e l'altro non lo è, il gruppo non sorpreso potrebbe essere in grado di fuggire automaticamente (a meno che qualcosa non renda impossibile la fuga).

In ogni caso, i personaggi in grado di fuggire iniziano a farlo nel loro istante di iniziativa. L'AdG può facilmente giocare la fuga, seguendola tramite la sua 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, ecc., l'AdG può richiedere un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte (modificato da Destrezza); se viene fallito il Tiro Salvezza, il personaggio è caduto in quel punto e non può più muoversi per quel round; può rialzarsi eseguendo un'azione di movimento completo durante il suo prossimo istante di iniziativa al prossimo round.

Tabella del Bonus d'Attacco

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

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

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

Movimento difensivo

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

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

Come attaccare

Per eseguire un tiro “per colpire”, l'attaccante tira 1d20 e aggiunge il suo bonus d'attacco (BA), come mostrato nella tabella a pagine 56, così come il suo modificatore di Forza

(se si tratta di un attacco in mischia) o il modificatore 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 colpisce e viene tirato il danno. Un “1” naturale del tiro di dado è sempre un fallimento. Un “20” naturale colpisce sempre, se l'avversario può essere colpito (ad esempio, mostri che possono essere colpiti solo da armi magiche o d'argento, non possono essere colpiti dalle armi normali, quindi un “20” naturale con armi normali non li colpisce affatto).

Attaccare alle spalle

Gli attacchi portati alle spalle di un avversario di solito ottengono un bonus di +2 al Tiro per Colpire. Questo non si somma all'abilità attacco Furtivo (si veda il Ladro, descritto precedentemente).

Uomini Comuni

Una nota riguardo gli **uomini comuni**: La voce UC nella tabella seguente è relativa agli uomini comuni, detti anche **personaggi di livello zero**. Questi personaggi rappresentano gli artigiani, negozianti, cameriere, e altri personaggi che non siano avventurieri che possono comparire durante il gioco. Tutti questi personaggi sono PNG, ovviamente. Le razze semi-umane hanno pochi personaggi di livello zero tra di essi; la maggior parte degli “uomini comuni” sono umani.

I comuni 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 pochi di loro avranno statistiche eccezionali. Un fabbro potrebbe possedere un punteggio di Forza di 13 o più, un sapiente con Intelligenza 16 o superiore, ma in genere non c'è bisogno di dettagliare tali statistiche per questi personaggi.

Bonus d'attacco dei mostri

Quando si incrociano 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 come da 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 dopo che un personaggio si è buttato nel combattimento e colpisce un mostro o un altro avversario. Le armi o gli attacchi da mischia possono generalmente essere utilizzati contro avversari con cui è ingaggiato l'attaccante (come descritto precedentemente).

Attacchi a distanza

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

Se un personaggio tenta di usare un'arma a distanza contro un avversario che si trovi entro 1,5 metri da lui (quindi che è ingaggiato con il personaggio), subisce una penalità di -5 al Tiro per Colpire. Questo a causa dei movimenti del tiratore per evitare gli attacchi dell'avversario. L'unica eccezione si ha quando l'attaccante si trova alle spalle del bersaglio e questi non ne è consapevole, 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 prescelto 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, e quindi, qualsiasi cosa in grado di fermare o rallentare un proiettile. L'occultamento è una copertura “morbida” come la nebbia o del fogliame che rende difficile la mira per l'attaccante ma non rallenta o blocca il proiettile. Copertura o occultamento rendono il bersaglio più difficile da colpire, e quindi viene applicata una penalità al Tiro per Colpire dell'attaccante a seconda di quanto il bersaglio sia protetto. Per l'occultamento la penalità all'attacco può variare da -1 (occultato per il 25%) a -4 (occultato per il 90%). Per la copertura tali penalità vengono raddoppiate.

Ritmo di fuoco delle armi a distanza

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

Una balestra leggera può far fuoco una volta ogni due round, e l'utilizzatore non può compiere nessun'altra azione (incluso il movimento) durante il round di “ricarica”. Una balestra pesante può far fuoco solamente una volta ogni tre round, ed è ancora necessario all'utilizzatore impiegare due round per incoccare e ricaricare l'arma prima di far fuoco.

Ovviamente, l'utilizzatore di tali armi può lasciar cadere o riporre l'arma e ricorrere ad 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 far fuoco con tutte. Una tale strategia è ovviamente sconsigliata nei sotterranei.

Proiettili ad area

Quando viene scagliato un proiettile ad area (fiasche d'olio, ecc.), un Tiro per Colpire effettuato con successo indica un colpo diretto. In caso contrario, l'AdG tira 1d10 e consulta il seguente diagramma per determinare dove il proiettile colpisce. Si conti che ogni numero rappresenta una zona di 3 metri quadrati.

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

Questa regola viene inoltre 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 relativi all'arma. Gli attacchi in mischia applicano il modificatore di Forza al dado dei danni, così come le armi a distanza che vengano scagliate come pugnali o lance. Solitamente, archi e balestre non applicano il modificatore di Forza, ma i proiettili da fionda e le pietre lo applicano.

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

Come spiegato precedentemente, una creatura o un personaggio ridotto a 0 Punti Ferita è morto.

Danni non letali

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

Se un personaggio viene ridotto a zero Punti Ferita e ha subito almeno qualche danno non letale, il personaggio viene reso 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 risveglierà con 1 Punto Ferita in 1d4 turni, o potrà essere svegliato (con 1 Punto Ferita) da qualcun altro dopo 2d10 round.

Picchiare

Spesso un personaggio attaccherà sprovvisto di un'arma, colpendo con un pugno o un calcio. Questo viene definito picchiare. I personaggi comuni infliggono 1d3 punti di danni non letali con un pugno, e 1d4 con un calcio; i calci subiscono una penalità di -2 al Tiro per Colpire. Un personaggio che non indossi armatura o ne indossi una di cuoio non può colpire efficacemente un personaggio in armatura di metallo, e in effetti, se tenta di far questo, il danno viene inflitto all'attaccante anziché al difensore. Sta all'AdG determinare quali mostri possano venire attaccati in questo modo. Tutte le Classi di personaggi possono picchiare, indipendentemente dalle 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 suo avversario. La presa viene mantenuta finché l'attaccante la rilascia o il difensore effettua con successo un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte, che viene tirato alla successiva azione del difensore (secondo l'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 infligge automaticamente danno non letale (come se stesse attaccando con un pugno), impedire a un avversario afferrato di parlare, utilizzare semplici oggetti magici come degli anelli, o intraprendere qualsiasi altra azione viene deciso dall'AdG. L'attaccante può cercare di impossessarsi di un oggetto che l'avversario abbia in mano (come un'arma) o tentare di spostare l'avversario (descritto in seguito). Un personaggio afferrato può venir 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 suo 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 afferra 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) perlomeno fino alla sua azione successiva, come determinato dall'iniziativa. Tali personaggi subiscono una penalità di -4 alla CA contro avversari oltre all'attaccante.

Se il difensore è notevolmente più forte e/o grande dell'attaccante, può muoversi fino a metà del suo fattore movimento, trascinando con sé l'attaccante.

Durante la 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 suoi modificatori di Forza o Destrezza al tiro. Se il Tiro Salvezza ha successo, il difensore termina la sua azione muovendosi in uno degli spazi adiacenti all'attaccante.

Se più attaccanti mantengono una presa su di 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 semplici oggetti magici come ad esempio gli anelli. Un personaggio immobilizzato normalmente non è in grado di lanciare incantesimi, sebbene egli non sia stato zittito dall'attaccante.

Avversari multipli: Diversi combattenti possono essere coinvolti in un attacco di lotta. Fino a quattro combattenti possono lottare contro un avversario di dimensioni normali durante un singolo round. Creature che siano più piccole dell'attaccante contano la metà, mentre creature che siano più grandi contano almeno il doppio (a discrezione del l'AdG). Si noti che, dopo che un avversario viene afferrato, gli altri attaccanti beneficiano della penalità di -4 alla CA applicata al difensore. Ad ogni modo, la penalità alla CA non è cumulativa (quindi, ogni ulteriore attacco non 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, ecc).

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 all'attaccante di subire 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 impieghi il round per spegnere le fiamme utilizzando un metodo ragionevole. L'AdG dovrà valutare il metodo utilizzato; rotolarsi sul terreno (presupponendo non sia coperto d'olio) o coprire le fiamme con una coperta bagnata sono metodi accettabili, ad esempio, mentre 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 qualsiasi creatura si trovi entro 1,5 metri dal punto d'impatto subisce 1d6 danni da fuoco dallo spruzzo. Un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte evita di subire il danno. Se la fiasca non colpisce il bersaglio prescelto (come descritto alla voce Proiettili ad Area, in precedenza), allora la creatura potrà comunque subire danni dallo spruzzo, ed è permesso un Tiro Salvezza.

Una fiasca d'olio 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 ricevono danni 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 venire aperta e versata sul bersaglio, obbligando 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 di queste creature si trovi entro 1,5 metri dal punto d'impatto subisce 1d6 danni dallo spruzzo. L'acqua santasanta ha effetto per un singolo round.

Morale

PNG e mostri non combattono sempre fino alla morte; in effetti, parecchi tenteranno di evitare la morte quando possibile. Ogni descrizione dei mostri comprende il punteggio di morale, un numero compreso tra 2 e 12. per effettuare un controllo di Morale, si tirano 2d6; se il

risultato è uguale o inferiore al punteggio di Morale, il mostro o i mostri saranno disposti a continuare a combattere. Se il risultato è maggiore, il mostro sarà scoraggiato. Mostri con un punteggio di Morale di 12 non falliscono mai un controllo di Morale, combatteranno sempre fino alla morte.

Solitamente, il Morale viene controllato quando i mostri incontrano per la prima volta una resistenza, 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 incapacitati 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 sua discrezione. Solitamente, i modificatori non devono superare un +2 o -2. Nessun modificatore viene applicato a un punteggio di morale di 12.

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

Si noti che regole speciali vengono applicate ai gregari; consultate le regole indicate precedentemente nella sezione **Avventura**.

Scacciare i Non-morti

I chierici possono Scacciare i Non-morti, quindi, far fuggire i mostri Non-morti tramite la sola fede. Il chierico brandisce il suo simbolo sacro e invoca il potere del suo patrono divino. Il giocatore tira 1d20 e dichiara all'AdG il risultato. Si noti che il giocatore deve 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 la Tabella dei Chierici contro i Non-morti incrociando il risultato ottenuto con livello del Chierico e il tipo di Non-morto. 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 (e possibilmente 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 un minimo di 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

Tabella dei Chierici contro i Non-morti

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



tirerà comunque un'unica volta. Il risultato viene applicato contro il tipo più debole per primo (gli zombi), e se vengono scacciati efficacemente, lo stesso risultato viene applicato contro il tipo di Non-morti direttamente più forte. 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 questo 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, un mostro da 3 dadi vita quindi, ipotizzando che il risultato del d20 fosse stato un 20, anche lo spettro verrà scacciato. Ovviamente, se fosse stato un gruppo di 3 zombi e uno spettro, il risultato dei 2d6 avrebbe 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, potrà tentare nuovamente il round successivo per influenzare i Non-morti rimanenti. Se un tiro di Scacciare i Non-morti fallisce, il Chierico non potrà utilizzare nuovamente Scacciare i Non-morti per un intero turno. Un fallimento parziale (possibile contro gruppi misti) conta come un fallimento per questo scopo.

I mostri Non-morti che vengono scacciati fuggono dal Chierico e dal suo gruppo al massimo movimento. Se il gruppo li insegue stringendoli all'angolo, i Non-morti possono riprendere ad attaccare il gruppo; ma se lasciati a sé stessi, i mostri non torneranno e non tenteranno di attaccare il Chierico e chiunque si trovi accanto a lui per almeno 2d4 turni.

I mostri Non-morti soggetti a D (Danneggiati) subiranno 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 verranno totalmente

distrutti, riducendosi a poco più che polvere. I sopravvissuti al danno saranno comunque scacciati come indicato in precedenza.

Risucchio d'energia

A volte i personaggi subiranno un risucchio d'energia dai Non-morti o da dei sortilegi. Questo risucchio d'energia viene espresso nella forma di "livelli negativi". Per ogni livello negativo subito da una vittima, questa subirà una perdita semi-permanente di un dado vita di Punti Ferita e una penalità di -1 a tutti i tiri per colpire e i Tiri Salvezza. Alla vittima potrà essere permesso o meno 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 verrà 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. Quando viene rimosso un livello negativo, si dividano 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 (che vengono arrotondati a 4). Ora il personaggio soffre di due livelli negativi e ha perduto 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 perduto 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, facilmente notabile da un personaggio che li osservi.

Riposo e guarigione

I personaggi recuperano 1 Punto Ferita di danno ogni giorno, ammesso che possano dormire normalmente. I personaggi che rimangano a letto tutto il giorno recupereranno 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 di sonno). Si noti che questi valori sono il minimo; potendo scegliere, parecchi personaggi preferiranno dormire una o due ore in più.

I personaggi che dormano meno dell'ammontare di ore richiesto subiranno una penalità 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, la penalità aumenta di un punto. Indipendentemente da quanto a lungo il personaggio sia stato senza dormire adeguatamente, il normale ammontare di sonno rimuove tali penalità.

Perdita di punti di Costituzione

Qualsiasi personaggio che abbia perso temporaneamente dei punti di Costituzione (ad esempio a causa di una malattia), può recuperarli tramite il normale riposo. Il ritmo di recupero è di un punto al giorno, assegnato ogni mattino 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, il Punti Ferita massimi del personaggio verranno ridotti di conseguenza; ad esempio, un personaggio che passi da Costituzione 16 a 15 ridurrà 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 dovranno essere recuperati tramite la normale guarigione.

Danni da caduta

I personaggi subiscono 1d6 danni per ogni 3 metri di caduta, fino a un massimo di 20d6. Le frazioni di distanza vengono arrotondate per difetto, quindi una caduta di 1-2 metri non provoca danno, 3-5 provoca 1d6, ecc.

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 una penalità di -1 ai tiri di iniziativa. Una creatura accecata viene sorpresa con un risultato di 1-4 su 1d6, subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire, una penalità di -4 alla Classe Armatura, e una penalità di -2 ai suoi tiri di iniziativa. Questi effetti vengono modificati quando si ha a che fare con mostri che possiedono delle capacità particolari; ad esempio, i pipistrelli verranno influenzati dalla sordità come se fossero stati invece accecati.

Queste penalità valgono per personaggi o creature influenzate recentemente. Coloro che siano normalmente ciechi o sordi potrebbero avere delle penalità ridotte a discrezione dell'AdG.

Si noti che la penalità per attaccare creature invisibili è la stessa penalità che per attaccare accecati, quindi, -4 ai tiri per colpire.

Attaccare un veicolo

Gli attacchi portati contro un veicolo (come un 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 nuovamente questo ammontare di danno viene immobilizzato, e una tale quantità affonderà un'imbarcazione.

Riparare un veicolo

Il danno inflitto a un veicolo può venire riparato al ritmo di 1d4 Punti Ferita per membro della ciurma ad ogni ora di lavoro. In ogni caso, un veicolo può recuperare solamente il 90% dei suoi Punti Ferita massimi tramite le riparazioni sul posto; un'imbarcazione danneggiata dovrà essere tirata a secco e riparata da un carpentiere e dalla sua squadra, mentre un carro, carrozza o cocchio richiederà allo stesso modo un carpentiere per essere riparata completamente. Il costo di queste riparazioni viene lasciato alla decisione dell'Arbitro di Gioco.

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, contro un numero definito dalla classe e dal livello del personaggio; per i mostri, una classe e un livello compatibile vengono indicati allo scopo di determinare i Tiri Salvezza del mostro. Un risultato di 1 del Tiro Salvezza (non modificato) è sempre un fallimento, mentre un 20 naturale è sempre un successo.

Ci sono cinque categorie di Tiri Salvezza come segue: **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

metaforicamente le categorie. Ad esempio, un Arbitro di Gioco 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. Oppure un idolo di pietra che scagli 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.

In genere, i Tiri Salvezza non vengono modificati dai modificatori dei punteggi di abilità. Ci sono alcune eccezioni:

- I Tiri Salvezza contro il Veleno vengono sempre modificati dalla Costituzione del personaggio.
- I Tiri Salvezza contro le illusioni (ad esempio **Creazione Spettrale**) vengono sempre modificati dall'Intelligenza del personaggio.

L'AdG potrebbe decidere di applicare altri modificatori ai Tiri Salvezza a sua discrezione.

Chierico

Livello	Raggio della Morte o Veleno	Bacchette Magiche	Paralisi o Pietrificazione	Soffio di 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 di Drago	Incantesimi
0-1	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

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 considera che gli oggetti trasportati dal personaggio non vengano danneggiati se il personaggio effettua con successo il Tiro Salvezza. Ad ogni modo, nel caso di oggetti fragili (carta contro il fuoco, vetro contro impatto fisico, ecc) possono comunque essere considerati a rischio anche nel caso che il portatore effettui 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 no. Ad esempio, un personaggio che ha in mano un libro degli incantesimi aperto viene colpito da una palla di fuoco; deve effettuare un Tiro Salvezza contro incantesimi, e poi effettuarne un altro alle stesse condizioni per il libro degli incantesimi.

L'AdG è libero di modificare questa regola a sua discrezione; ad esempio, per uno zaino pieno di oggetti fragili può venir effettuato un singolo Tiro Salvezza anziché tirare per ogni singolo oggetto.

Mago

Livello	Raggio della Morte o Veleno	Bacchette Magiche	Paralisi o Pietrificazione	Soffio di 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

Ladro

Livello	Raggio della Morte o Veleno	Bacchette Magiche	Paralisi o Pietrificazione	Soffio di 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

PARTE 6: MOSTRI

Nome: La prima cosa indicata per ciascun mostro è il suo nome (il 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 venire ferite solo dal fuoco, ecc.) il che rende il mostro più difficile da sconfiggere.

Classe Armatura : Questa riga riporta la CA della creatura in combattimento normale. Se il mostro indossa abitualmente una corazza, il primo valore di CA riportata è quello in armatura, e il secondo, fra parentesi, quello senza. Alcuni mostri possono essere colpiti (e danneggiati) da armi d'argento o magiche; ciò verrà indicato a parole o con una croce †; alcuni mostri possono essere colpiti solo da armi magiche, e sono segnalati tramite una doppia croce ‡.

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. Quindi una creatura con 3+2 dadi vita tira 3d8 e aggiunge 2 punti al totale.

Uno o due asterischi (*) potrebbero apparire dopo il numero di dadi vita; dove presenti, indicano un Bonus per Abilità Speciale ai punti esperienza (PE) assegnati per il mostro. Vedete **Avanzamento del Personaggio** nella sezione **Avventura** per ulteriori dettagli.

Se il **Bonus di Attacco** di un mostro è diverso dal suo numero di Dadi Vita, il Bonus di Attacco verrà riportato per convenienza fra parentesi dopo il numero di Dadi Vita.

Movimento: Questa riga riporta il fattore movimento del mostro. Nel caso di mostri in grado di muoversi in più modi, vengono riportate nello specifico tutte le velocità di movimento. Per esempio i Goblin hanno una normale velocità di movimento di **6 mt** 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 mt.** I Pegasi possono sia volare che camminare, quindi il loro movimento viene riportato come **24 mt, Volo 48 mt.**

In aggiunta, una distanza può essere riportata fra parentesi dopo il valore di movimento; questa è la distanza di manovra della creatura (vedete **Parte 5: Incontri**). Se non viene riportata una distanza di manovra, assumete che il suo valore sia di 1.5 metri.

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

Danni: I punti di danno causati dagli attacchi andati a segno del mostro. Generalmente 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. Mostri che compaiono solo sottoterra e non hanno tana avranno un unico valore indicato; quelli che hanno tane e/o quelli che possono essere incontrati all'aperto verranno appropriatamente indicati. Per esempio, un mostro riportato come "1d6, All'aperto 2d6, Tana 3d6" viene incontrato 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. Mostri non combattenti (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 che bisogna tirare o meno 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. Vedete la sezione **Tesoro** per ulteriori dettagli. In molti casi una creatura conserva i propri valori 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 ed adoperarli, lasciando gli oggetti ingombranti a casa.

PE : Il Numero di punti esperienza assegnati per aver sconfitto questo mostro. In alcuni casi, il valore varierà; ad esempio, Draghi di differenti categorie di età avranno differenti valori di PE. Consultate la tabella per l'assegnazione dei Punti Esperienza nella sezione **Avventura**, per calcolare il valore corretto in questi casi.

Bestie da Soma

	Cammello	Asino	Cavallo, Tiro	Cavallo, Equitazione
Classe Armatura:	13	13	13	13
Dadi Vita:	2	2	3	2
Attacchi:	1 morso/1 zoccolo	1 morso	2 zoccoli	2 zoccoli
Danni:	1/1d4	1d2	1d4/1d4	1d4/1d4
Movimento:	15 mt. (3 mt) [12 mt. (3 mt)]	12 mt. (3 mt)	18 mt. (3 mt)	24 mt. (3 mt)
N°. di Mostri:	All'aperto 2d4	All'aperto 2d4	Solo domestico	All'aperto 10d10
Tiri Salvezza:	Guerriero: 2	Guerriero: 2	Guerriero: 3	Guerriero: 2
Morale:	7	7	7	7
PE:	75	75	145	75

	Cavallo, Guerra	Mulo	Pony
Classe Armatura:	13	13	13
Dadi Vita:	3	2	1
Attacchi:	2 zoccoli	1 calcio o 1 morso	1 morso
Danni:	1d6/1d6	1d4 o 1d2	1d4
Movimento:	18 mt. (3 mt)	12 mt. (3 mt)	12 mt. (3 mt)
N°. di Mostri:	Solo domestico	Solo domestico	Solo domestico
Tiri Salvezza:	Guerriero: 3	Guerriero: 2	Guerriero: 1
Morale:	9	7	6 (9)
PE:	145	75	25

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

I **Cammelli** sono noti per la loro capacità di viaggiare per lunghe distanze senza acqua o cibo. Le statistiche ivi presentate sono per il dromedario, o cammello con una gobba, che prospera nei deserti caldi. Un dromedario è alto circa 2.1 metri al garrese, con la gobba che si innalza altri trenta centimetri. Il cammello a due gobbe, o Battriano, è più adatto a climi più freschi e rocciosi. È più massiccio, più lento (il movimento è riportato fra parentesi quadre), e robusto del dromedario. Per i cammelli un carico viene considerato leggero fino ai 200 chili; e pesante fino a 400 chili.

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 carico leggero non può superare i 35 chili per un asino; un carico pesante non può superare i 70 chili.

I **Cavalli da tiro** includono le specie più grosse di cavalli da lavoro quali il Clydesdales. Questi animali sono in genere pronti al lavoro pesante già all'età di tre anni. Un carico leggero per un cavallo da tiro non deve superare i 175 chili; un carico è considerato pesante fino ai 350 chili.

I **Cavalli da Equitazione** includono le specie più piccole di cavalli da lavoro quali i quarter e gli Arabi oltre ai 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. Per un cavallo da equitazione un carico fino a 125 chili è considerato leggero; fino a 250 chili pesante.

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. Per un cavallo da guerra un carico fino a 175 chili è considerato leggero; fino a 350 chili pesante.

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 lievemente più forte ed agile. Per un mulo un carico fino a 150 chili è considerato leggero; fino a 300 chili pesante.

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 battersi con un cavaliere in sella. I pony possono essere addestrati alla guerra, e il valore fra parentesi di morale viene applicato ai pony da guerra; ciò non gli consente di battersi portando un cavaliere in sella tuttavia. Per un pony un carico fino a 135 chili è considerato leggero; fino a 275 chili pesante.

Descrizione dei Mostri

Antilope

Classe Armatura:	13
Dadi Vita:	Da 1 a 4
Attacchi:	1 testata
Danni:	1d4 o 1d6 o 1d8
Movimento:	24 mt (3 mt)
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 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).

Albero dell'impiccato

Classe Armatura:	16
Dadi Vita:	5
Attacchi:	4 rami più strangolamento
Danni:	1d6
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 semi-animate che si fertilizzano tramite i cadaveri. Un albero dell'impiccato ha quattro rami animati che possono avvolgersi al collo delle creature viventi che passino sotto di essi, strangolandole per 1d6 di punti di danno a round. Questi rami sono disposti in modo uniforme sul corpo dell'albero, e generalmente non più di un ramo può attaccare una singola creatura per volta.

Anche le radici dell'albero sono animate; non attaccano ma trascinano i corpi delle vittime sotto terra perché vengano "digeriti."



Ameba Paglierina*

Classe Armatura:	12 (danneggiabile solo da fuoco o freddo)
Dadi Vita:	5*
Attacchi:	1
Danni:	2d6
Movimento:	3 mt
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 grigia. Un'ameba paglierina può crescere fino ad avere un diametro di 3 metri ad uno spessore di circa 18 centimetri. Un esemplare tipico pesa intorno ai 350 chili.

Le amebe paglierine possono essere colpite (e danneggiate) solo dal fuoco e dal freddo. Attacchi portati 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 amebe più piccole che ne risultano infliggono 1d6 di danni con ciascun colpo.

Ape, Gigante

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

Sebbene siano spesso più grandi, crescono infatti fino ad una lunghezza di trenta centimetri circa, le api giganti si comportano generalmente come le loro cugine più piccole. Le api giganti non sono aggressive eccetto quando devono difendere se stesse o il loro alveare. Un'ape gigante che punge con successo un'altra creatura si allontana lasciando il pungiglione nella creatura colpita. L'ape quindi muore.

**Arpia**

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

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

Quando una arpia canta, tutte le creature (ad eccezione delle arpie) entro un raggio di 90 metri devono effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Incantesimi o divenire **affascinate**. Il canto di una stessa arpia non può colpire una creatura che abbia effettuato il Tiro Salvezza per le prossime 24 ore. Una vittima affascinata camminerà verso l'arpia, scegliendo la strada più diretta. Se il percorso attraversa aree pericolose (attraverso fiamme, giù per un dirupo, o cose simili), la creatura ha diritto ad un ulteriore Tiro Salvezza per resistere al canto. Creature affascinate non possono intraprendere azioni di alcun tipo salvo che per difendersi. Una vittima entro la portata di una arpia rimane immobile e non offre 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 mt
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 varia fra 1 metro e 20 centimetri ed 1 metro e mezzo di altezza e pesa fra i 100 ed i 125 chili, 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. Tenderanno imboscate in terreni rocciosi o boscosi e attaccheranno qualsiasi gruppo contro cui siano in soprannumero.

Balena, Assassina

Classe Armatura:	17
Dadi Vita:	6
Attacchi:	1 morso
Danni:	2d10
Movimento:	Nuoto 24 mt (3 mt)
N°. di Mostri:	All'aperto 1d6
Tiri Salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	10
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	500

Queste feroci creature sono lunghe più o meno 10 metri. Le balene assassine, anche dette “orche” (singolare “orca”), hanno una netta colorazione in nero e bianco, con macchie bianche ben visibili che somigliano ad occhi. I loro veri occhi sono assai più piccoli e ben distanti dalle macchie che paiono occhi.

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

Balena, Capodoglio

Classe Armatura:	22
Dadi Vita:	36* (+16)
Attacchi:	1 morso o speciale
Danni:	3d20
Movimento:	Nuoto 18 mt (6 mt)
N°. di Mostri:	All'aperto 1d3
Tiri Salvezza:	Guerriero: 8
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	18,000

Queste creature arrivano ai 18 metri di lunghezza e si nutrono di seppie giganti. Sott'acqua i capodogli possono emettere un raggio invisibile di suono concentrato largo 1 metro e mezzo e lungo fino a 15 metri. Questa ondata sonora disorienta le creature bersaglio, lasciandole stordite per 1d4 round. 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 mt
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 alcuna valore magico intrinseco. I narvali vengono incontrati nei freddi mari del nord e non sono particolarmente aggressivi.

Basilisco

Classe Armatura:	16
Dadi Vita:	6**
Attacchi:	1 morso/1 sguardo
Danni:	1d10/pietrificazione
Movimento:	6 mt (3 mt)
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 ad otto zampe che pietrifica le creature viventi con un semplice sguardo. Un basilisco ha generalmente il dorso di color marrone smorto ed uno stomaco giallastro. Alcuni esemplari sfoggiano un piccolo corno ricurvo sul naso. Il corpo di un basilisco adulto raggiunge il metro e ottanta di lunghezza, escludendo la coda che può raggiungere fra il metro e cinquanta e i due metri e dieci di lunghezza. La creatura pesa circa 150 chili.

Qualsiasi creatura vivente che incontri lo sguardo del basilisco deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Pietrificazione o essere trasformato istantaneamente in pietra. In genere, qualsiasi creatura colta di sorpresa dal basilisco ne incontrerà lo sguardo. Chi tentasse di combattere il mostro distogliendo gli occhi subisce una penalità di -4 al Tiro per Colpire di -2 alla CA. È possibile usare uno specchio per combattere questo mostro, in questo caso le penalità sono di -2 al Tiro per Colpire e nessuna penalità alla CA. Se un basilisco vede la propria immagine riflessa in uno specchio deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Pietrificazione o venire mutato in pietra; un basilisco pietrificato perde il suo potere di pietrificare. I basilischi evitano istintivamente gli specchi ed altre superfici riflettenti, arrivando a bere con gli



occhi chiusi, ma se un aggressore riesce a prendere il mostro di sorpresa con uno specchio potrebbe vedere il suo riflesso.

Boleto Stridente

Classe Armatura:	13
Dadi Vita:	3
Attacchi:	Speciale
Danni:	Nessuno
Movimento:	5'
N°. di Mostri:	1d8
Tiri Salvezza:	Guerriero: 1
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	145

Un boleto stridente è un grosso fungo semi-mobile che emette un suono acuto per attirare le prede o quando viene disturbato. I boleti stridenti vivono in bui luoghi sotterranei. Il loro colore è sempre una sfumatura di viola.

Un boleto stridente non ha modo di attaccare. Invece, attira mostri nelle sue vicinanze emettendo suoni acuti. Movimento o fonti di luce entro 3 metri da un boleto stridente fanno sì che il fungo emetta un suono penetrante che dura 1d3 round. Il suono attira le creature nelle vicinanze disposte a investigarne le fonte. Alcune creature che vivono vicino ad un boleto stridente imparano che il suono del fungo significa che c'è cibo nelle vicinanze. In termini di gioco, l'AdG dovrebbe fare un tiro per Mostri Erranti ogni round che il boleto stridente urla.



Bugbear

Classe Armatura:	15
Dadi Vita:	3+1
Attacchi:	1 arma
Danni:	1d8+1 o arma +1
Movimento:	9 mt
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 un metro e ottanta. Sono generalmente di colore marrone scuro e si muovono molto silenziosamente. Sono selvaggi e relativamente spericolati, e quando è 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 solide, se non brillanti. Sono in grado di muoversi in silenzio quasi assoluto, cogliendo di sorpresa i nemici con un tiro di 1-3 su 1d6. I bugbear ricevono un bonus di +1 ai tiri di danno a causa della loro grande Forza.

Un bugbear su otto sarà un guerriero esperto con 4+4 Dadi Vita (240 PE), e un bonus di +2 ai danni. In tane di 16 o più bugbear, ci sarà 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 sono guidati da un guerriero esperto o da un capo. Nella tana, i bugbear non falliscono mai tiri di morale finché il capo è vivo. Inoltre c'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 1d4+1 livelli.

Caecilia, Gigante

Classe Armatura:	14
Dadi Vita:	6*
Attacchi:	1 morso + ingoia su 19/20
Danni:	1d8 + 1d8/round se ingoiato
Movimento:	6 mt (3 mt)
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 interamente sottoterra. La varietà gigante raggiunge i 9 metri di lunghezza e si trova frequentemente nelle caverne o nei sotterranei. Sono creature quasi completamente cieche ma molto sensibili ai suoni ed alle vibrazioni, e sono quindi in grado di trovare una preda indipendentemente dalla presenza o meno di luce.

Un Caecilia può ingoiare una singola creatura di piccole dimensioni (come un goblin o un halfling) per intero. Con un tiro d'attacco non modificato di 19 o 20, un simile 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 solo attaccare dall'interno con una piccola arma da taglio o da punta come una daga. Per quanto l'interno del Caecilia sia più facile da danneggiare per la vittima, combattere una volta ingoiati è più difficile, non ci sono quindi particolari modificatori al Tiro per Colpire.

Una volta che un Caecilia ha ingoiato un avversario, cercherà di lasciare il combattimento per raggiungere la sua 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 mt	15 mt
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 tenere la presa, infliggendo 1d4 di danni automaticamente ogni round, finché la vittima muore o usa una azione d'attacco per liberarsi (che richiede un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte, modificato dal bonus di Forza del personaggio).

I cani da equitazione sono specie grosse, usate essenzialmente dagli halfling per il trasporto. Possono essere addestrati alla guerra, ed equipaggiati con una bardatura per migliorarne la Classe Armatura. Essi possono tenere la presa esattamente come i cani normali. Per un cane da equitazione un carico fino a 75 chili è considerato leggero; fino a 150 chili pesante.

Centauro

Classe Armatura:	15 (13)
Dadi Vita:	4
Attacchi:	2 zoccoli/1 arma
Danni:	1d6/1d6/1d6 o arma
Movimento:	18 mt (3 mt)
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 nella posizione altrimenti occupata dalla testa di un cavallo. Un centauro è grosso quanto un cavallo grande, ma più alto e leggermente più pesante; i maschi sono in media alti due metri e dieci e pesano poco più di una tonnellata, le femmine sono leggermente più piccole. I centauri possono caricare usando una lancia (leggera o da cavaliere) proprio come un uomo montato a cavallo e con gli stessi bonus.

I centauri sono generalmente altezzosi e distanti, ma molto attaccati al concetto dell'onore. Molti preferirebbero morire piuttosto che consentire ad umani, Semi-umani ed umanoidi di cavalcarli.

**Cinghiale**

Classe Armatura:	13
Dadi Vita:	3
Attacchi:	1 zanna
Danni:	2d4
Movimento:	15 mt (3 mt)
N°. di Mostri:	All'aperto 1d6
Tiri Salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	9
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	145

Anche se non sono carnivori, questi maiali selvatici hanno un brutto carattere e generalmente 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 un metro e venti e sono alti 90 centimetri al garrese.

Chimera

Classe Armatura:	16
Dadi Vita:	9** (+8)
Attacchi:	2 artigli/3 teste + speciale
Danni:	1d4/1d4/2d4/2d4/3d4 + speciale
Movimento:	12 mt (3 mt), Volo 18 mt (4.5 mt)
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 multiple di leone, capra, e drago, e dotate di ali di drago. Una chimera è alta circa un metro e mezzo al garrese, lunga tre metri, 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 quel tipo di drago. Indipendentemente dal tipo, la testa di drago emette un cono lungo 15 metri e largo 3 metri all'estremità più larga, infliggendo 3d6 punti di danno; eventuali vittime 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, eccezion fatta per quando tentano di ingraziarsi creature più potenti.


Coboldo

Classe Armatura:	13 (11)
Dadi Vita:	1d4 Punti Ferita
Attacchi:	1 arma
Danni:	1d4 o arma
Movimento:	6 mt, Senza armatura 9 mt
N°. di Mostri:	4d4, All'aperto 6d10, Tana 6d10
Tiri Salvezza:	Uomo Comune
Morale:	6
Tipo di tesoro:	P, Q ciascuno; C in tana
PE:	10

I coboldi sono piccoli rettili umanoidi dal muso canino. Un coboldo è alto fra i 60 e gli 80 centimetri e pesa fra i 17 ed i 22 chili. I coboldi 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 nei pressi di zone munite di trappole. Mirano a spingere i nemici nelle trappole, dove altri coboldi in attesa sopraggiungono poi a ricoprirli di olio bollente, colpirli con frecce, o gettargli addosso creature velenose. I coboldi subiscono una penalità di -1 ai tiri di attacco alla luce del sole o se entro l'area di effetto di un incantesimo di **luce**.

Un coboldo su sei sarà 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 sarà un capo con 2 Dadi Vita (75 PE) Classe Armatura 14 (11) ed un bonus di +1 ai danni a



causa della sua Forza. In tane di 30 o più individui, ci sarà un re coboldo con 3 Dadi Vita (145 PE), Classe Armatura 15 (11) ed un bonus di +1 ai danni. Nella tana, i coboldi non falliscono mai un tiro di morale finché il re è vivo. 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 coboldo). Uno sciamano ha caratteristiche 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. Vedono tutte le razze più grandi come nemici, ed è quindi probabile che siano ostili quando vengono incontrati. Tuttavia, sono di indole codarda, e preferiscono evitare il combattimento, spingendo i nemici in imboscate o trappole piuttosto che affrontarli direttamente. A volte le tribù di coboldi costruiscono ed popolano grandi complessi sotterranei riempiti di trappole mortali che solo loro sanno come evitare.

Cockatrice

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

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

Una Cockatrice 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 Cockatrice pesa circa 12 chili. L'Intelligenza di una Cockatrice non supera quella di un animale, ma sono creature ombrose e tendono ad attaccare se disturbate.

Chiunque venga toccato da una Cockatrice, o ne tocchi una (anche con i guanti), deve passare un Tiro Salvezza contro Pietrificazione o venire mutato in pietra all'istante.

Coccodrillo

	Normale	Grande	Gigante
Classe Armatura:	15	17	19
Dadi Vita:	2	6	15 (+11)
Attacchi:	1	1	1
Danni:	1d8	2d8	3d8
Movimento:	9 mt (3 mt), Nuoto 9 mt (3 mt)		
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 intorno ai tre metri, tre metri e mezzo. Giacciono sommersi nei fiumi o nelle paludi, con solo gli occhi e le narici che affiorano, in attesa che una preda venga a portata; quando sono nel loro elemento naturale sorprendono gli avversari con un tiro di 1-4 su 1d6.

Coccodrilli grandi: Queste grosse creature sono lunghe dai 4 ai 6 metri. I coccodrilli grandi combattono e si comportano come i loro cugini più piccoli.

Coccodrilli giganti: Queste grosse creature vivono generalmente in acque salate e sono lunghe oltre i 6 metri. I coccodrilli giganti combattono e si comportano come i loro cugini più piccoli.



Cubo Gelatinoso

Classe Armatura:	12
Dadi Vita:	4*
Attacchi:	1
Danni:	2d4 + paralisi
Movimento:	6 mt
N°. di Mostri:	1
Tiri Salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	12
Tipo di tesoro:	V
PE:	280

Il quasi trasparente cubo gelatinoso traversa lentamente i corridoi dei sotterranei e i fondali delle caverne, assorbendo carogne, creature e spazzatura. La materia inorganica rimane intrappolata e visibile dentro il corpo del cubo. Un tipico cubo gelatinoso misura tre metri di lato e pesa circa sette tonnellate e mezzo; tuttavia, sono stati avvistati esemplari più piccoli. Un cubo gelatinoso attacca schiantandosi contro la preda. È capace di estendere pseudopodi per attaccare, ma in genere avvolge le sue vittime.

Qualsiasi tesoro risulti sarà visibile dentro la creatura, che dovrà essere uccisa se si vuole recuperare il tesoro.


Donnola, Gigante (o Furetto, Gigante)

Classe Armatura:	17
Dadi Vita:	5
Attacchi:	1 morso + presa
Danni:	2d4 + 2d4 per round
Movimento:	15mt
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 ai loro cugini di dimensioni normali, con corpi allungati, zampe corte e musci appuntiti dai denti sporgenti. Sono animali predatori, che danno la caccia a creature più piccole di loro.

Le donnole di ogni tipo sono cacciatori capaci e astuti, e sorprendono la preda con un tiro di 1-3 su 1d6. Una volta che una donnola gigante abbia morso una creatura vivente, 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, nel qual caso lascerà la preda e fuggirà.

Esistono molte varietà di donnole 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 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. Al contrario delle viverne, i draghi hanno quattro zampe oltre a 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 -per quanto lentamente- durante tutta la loro 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 convenienza, viene riportata una tabella a seguito della 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 probabile che sia un maschio o una 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 che varia 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 suoi poderosi artigli e le zanne, la lunga coda simile ad una frusta, e con il suo famoso soffio. Preferisce attaccare in volo, tenendosi fuori portata finché non ha indebolito il nemico con il suo soffio (o con incantesimi, se il drago sa lanciaarne). I draghi più anziani e intelligenti sono abili nel valutare i propri avversari ed eliminare per primi i nemici più pericolosi (o ad evitarli selezionando bersagli più facili).

Ogni drago può usare il suo soffio un numero di volte al giorno pari ai suoi 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, ed 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 punti di danno per dado vita (quindi, un drago con 7 dadi vita infligge 7d8 punti di danno con il suo soffio). I bersagli possono effettuare un Tiro Salvezza contro Soffio di Drago per dimezzare i danni. Il soffio può essere diretto in qualsiasi direzione intorno al drago, anche alle spalle, per la stessa ragione per cui il drago può mordere nemici alle sue spalle.

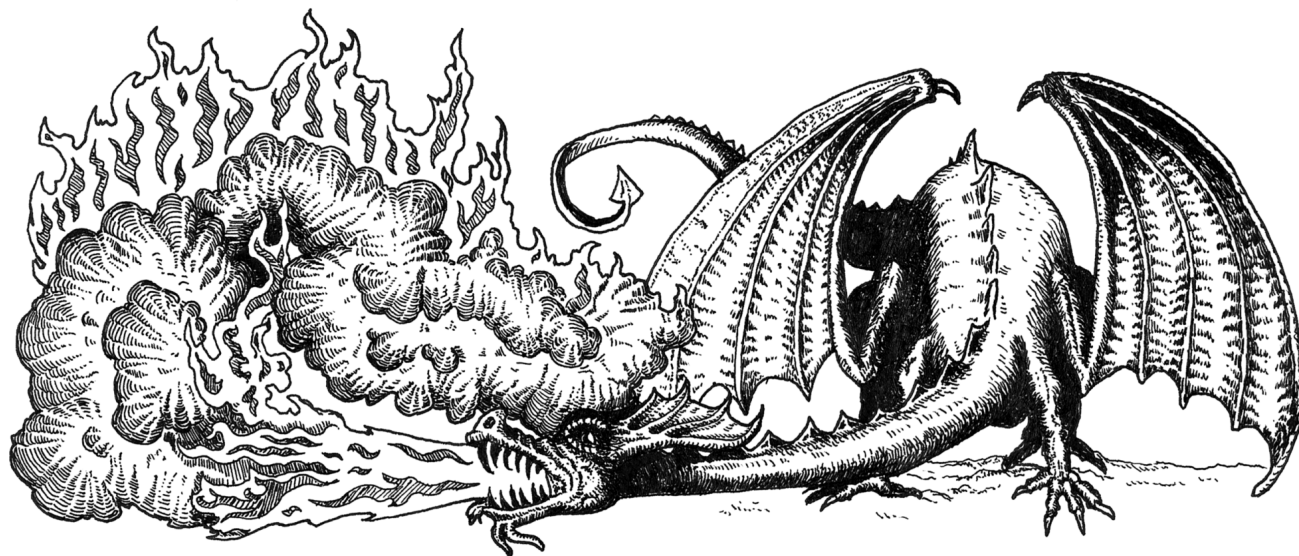
Esistono tre forme (o aree di effetto) che il soffio di un drago può avere. Ciascuna varietà ha una forma standard, che quel tipo di drago può usare dalla seconda categoria di età (-2 dadi vita) in poi. Al raggiungimento della sesta categoria di età (+2 dadi vita), un drago impara a plasmare il suo soffio 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 larga circa 60 cm a quel punto; si estende fino alla sua massima portata (in base al tipo e all'età del drago) e raggiunge la sua massima ampiezza a quel punto (sempre in base all'età e al tipo di drago).

Linea: Il soffio è largo 1 metro e mezzo 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 che larghezza (ovvero, la portata indicata per tipo di drago ignorando l'età). Un soffio a forma di nuvola è profonda o alta, al massimo, 6 metri.



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 riportata una percentuale di "parlare;" questa indica la possibilità che il drago sappia il comune o una lingua umanoide o semi-umana. Molti draghi parlanti decidono 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 ed ideali siano differenti per ciascuna varietà, tutti i draghi sono avidi. Amano ammassare ricchezze, accumulando mucchi di monete e raccogliendo quante più gemme, gioielli ed oggetti magici possibile. Quelli con grandi tesori detestano abbandonarli a lungo, ed escono dalle tane solo per tenere d'occhio 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 loro tesori, formandovi cumuli e nicchie per adattarli al loro 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. Inoltre 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 avrà -più o meno- il doppio del tesoro indicato, mentre uno della categoria d'età più bassa avrà forse un decimo della quantità base (i cuccioli non hanno tesoro).

Si narrano storie di avventurieri che hanno domato molti draghi. Queste storie sono per lo più esagerazioni. Se i giocatori cercheranno di fare altrettanto, il drago potrà fingere di arrendersi e diventare docile. Appena si riprenderà dal maltrattamento, il drago cercherà un modo per sfuggire ai personaggi giocanti, recuperare il tesoro, e possibilmente vendicarsi. Per orgoglio, un drago non cercherà mai aiuto dai suoi simili in un caso del genere, ma potrebbe "usare" umanoidi o altri mostri per attaccare il gruppo.

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 mt ,Volo 24 mt (3 mt)
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 si tratti di alte montagne o di fredde terre del nord. Sono i meno intelligenti dei draghi, ma ciò non significa affatto che siano stupidi. Sono motivati completamente dall'impulso di sopravvivere, riprodursi, e (ovviamente) di 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. Emettono il loro soffio gelato, e poi provano a mettere fuori combattimento 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 mt	21 mt	24 mt	25.5 mt	27 mt	28.5 mt
Larghezza	-	7.5 mt	9 mt	9 mt	10.5 mt	12 mt	13.5 mt
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 mt, Volo 24 mt (4.5 mt)
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 innalzarsi nella aria calda del deserto, generalmente volando di giorno quando la temperatura è più alta. Alcuni hanno un colore simile a quello del cielo del deserto e sfruttano la loro colorazione a loro vantaggio. Questo colore vibrante rende i draghi blu facili da individuare nell'ambiente spoglio del deserto. Tuttavia, essi spesso scavano nella sabbia fino a ch  solo una parte della testa sia esposta, attendendo che una preda si avvicini entro 30 metri 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, in cui conservano anche i loro tesori. Sebbene raccolgano qualsiasi cosa che sembri di valore, preferiscono le gemme, in particolare gli zaffiri. I draghi blu sono mostri malvagi, anche se non feroci quanto i draghi rossi. Amano particolarmente condurre con l'inganno prede intelligenti nelle loro tane o presso i loro nascondigli per tendere loro un'imboscata e ucciderle; di solito un membro di un gruppo attaccato da un drago blu sar  lasciato in vita per un po', e il drago giocher  con questa persona come un gatto col topo.

Drago blu, Tabella delle et 

Categoria d'et�	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 mt	27 mt	30 mt	30 mt	33 mt	36 mt
Larghezza	-	9 mt	10.5 mt	13.5 mt	15 mt	16.5 mt	18 mt
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

I draghi blu sono immuni all'elettricit  normale, e subiranno solo met  danni da elettricit  magica (come i fulmini).

Drago, marino

Classe Armatura:	19
Dadi Vita:	8**
Attacchi:	1 morso o soffio
Danni:	3d8 o soffio/1d6
Movimento:	Volo 18 mt (6 mt), Nuoto 18 mt (4.5 mt)
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 di mare devono ancora respirare aria, come i delfini o le balene. Un drago marino pu  trattenere il fiato fino a tre turni nuotando o compiendo altre attivit  moderatamente impegnative.

Come i draghi bianchi, i draghi di mare hanno una visione del mondo neutrale. Frequentemente hanno tane in caverne subacquee piene di aria.

Drago marino, Tabella delle et 

Categoria d'et�	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 mt	24 mt	27 mt	28.5 mt	30 mt	30 mt
Larghezza	-	7.5 mt	9 mt	12 mt	13.5 mt	15 mt	16.5 mt
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
Coda	1d4	1d4	1d4	1d6	1d6	1d6	1d6

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 mt, Volo 24 mt (4.5 mt)
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 loro vittime, usando i dintorni come copertura. Quando combattono in paludi pesantemente boschive, cercano di tenersi in acqua o sulla terraferma; alberi e tetti di foglie limitano la loro capacità di manovra in volo. Se in difficoltà, un drago nero cercherà di volare fuori vista, così da non lasciare tracce, e si nasconderà in uno stagno o una palude profonda. I draghi neri sono più crudeli dei draghi bianchi, ma sono motivati essenzialmente dall'impulso 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 metri (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 mt	24 mt	27 mt	28.5 mt	30 mt	30 mt
Larghezza	-	7.5 mt	9 mt	9 mt	10.5 mt	12 mt	13.5 mt
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, d'Oro

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 mt, Volo 24 mt (6 mt)
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 d'oro in genere parlano prima di combattere. Quelli in possesso di abilità magiche fanno un grande uso di incantesimi in combattimento. Fra i loro favoriti ci sono **lentezza**, **nube assassina**, e **sonno**.

Tutti i draghi d'oro hanno il potere di assumere forma umana a piacimento (in maniera equivalente all'incantesimo **Autometamorfosi**, ma attivato semplicemente con la volontà).

Al contrario di molti altri draghi, i draghi d'oro non sono crudeli e non cercano di uccidere per mero piacere. Si raccontano molte storie di draghi d'oro che abbiano offerto aiuto ad avventurieri. Essi sono, tuttavia, altrettanto avari degli altri draghi; avventurieri bisognosi di oro non dovrebbero neanche sforzarsi di perdere tempo nel chiedere un prestito.

I draghi d'oro sono immuni a tutti i veleni, oltre che la fuoco normale. Subiscono solo metà dei danni dal fuoco magico.

Drago d'oro, 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 mt	24 mt	27 mt	28.5 mt	30 mt	33 mt
Larghezza	-	9 mt	10.5 mt	13.5 mt	15 mt	16.5 mt	18 mt
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, 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 mt, Volo 24 mt (6 mt)
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

Poiché i draghi rossi sono così sicuri di se, raramente si prendono il tempo di valutare un avversario. Appena vedono un bersaglio, prendono una decisione rapida se attaccarlo o meno, usando una fra le tante strategie elaborate precedentemente. Un drago rosso atterra per attaccare creature piccole e deboli con gli artigli e le zanne piuttosto che annientarle con il suo 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 verità un drago rosso attaccherà praticamente qualsiasi creatura meno potente di se.

I draghi rossi sono immuni al fuoco normale, e subiscono solo la metà dei danni da fuochi magici.

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 mt	24 mt	27 mt	28.5 mt	30 mt	33 mt
Larghezza	-	9 mt	10.5 mt	13.5 mt	15 mt	16.5 mt	18 mt
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 mt, Volo 24 mt (4.5 mt)
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), prendendosela con creature di tutte le dimensioni. Se il bersaglio è interessante o sembra formidabile, il drago spierà la creatura per decidere il momento migliore per colpire e le tattiche più appropriate da usare. Se il bersaglio sembra debole, il drago si mostrerà rapidamente – ama ispirare terrore.

Ai draghi verdi piace particolarmente fare domande agli avventurieri per imparare cose sulla loro società o le loro abilità, cosa succede nei dintorni, e se vi sono tesori nelle vicinanze. Agli avventurieri potrà essere concesso di rimanere vivi fino a quando saranno interessanti... ma guai a loro quando il drago sarà annoiato.

I draghi verdi sono immuni a tutti i veleni.

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 mt	24 mt	27 mt	28.5 mt	30 mt	30 mt
Larghezza	-	7.5 mt	9mt	12 mt	13.5 mt	15 mt	16.5 mt
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:	special
Danni:	0
Movimento:	12 mt
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 metri. Qualsiasi



driade che si allontani oltre questa portata si ammalerà e morirà entro 4d6 ore. La quercia di una driade non emette radiazioni magiche. Una driade vive tanto quanto la sua 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 una elfa, nonostante la sua pelle sia simile alla corteccia o ad un legno leggero, ed i suoi capelli siano simili a foglie che cambia colore con le stagioni. Nonostante siano generalmente 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 attraenti – 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 per l'incantesimo **affascinare persone**), cercando di ottenere il controllo dell'attaccante (o attaccanti) che può maggiormente aiutarla contro gli avversari. Qualsiasi attacco diretto contro il suo albero, tuttavia, spingerà la driade ad una difesa frenetica.

Efreeti*

Classe Armatura:	21 ‡
Dadi Vita:	10* (+9)
Attacchi:	1
Danni:	2d8
Movimento:	9 mt, Volo 24 mt (3 mt)
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 sua forma naturale è alto circa tre metri e sessanta e pesa una tonnellata. Gli Efreet sono infidi per natura. Amano confondere, stordire e fuorviare i loro nemici. Lo fanno per divertimento quanto per ragioni tattiche.

Si noti che il 12 di morale riflette il completo dominio sulla propria paura di un efreeti, ma non significa che la creatura butterà via la sua vita con facilità. Usate 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 la pozione, fino ad una ora al giorno; **creare illusioni**, come per 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 per l'incantesimo), una volta al giorno.

Gli Efreet possono assumere la forma di una colonna di fuoco a piacimento, senza limite al numero di volte per giorno che questo potere può essere usato; un efreeti in forma di fiamma combatte come se fosse un elementale di fuoco.

Per via della loro natura magica, gli efreet non possono essere danneggiati da armi non magiche. Essi sono immuni al fuoco normale, e subiscono solo la metà dei danni da attacchi di fuoco magico.

Elementali*

Gli elementali sono incarnazioni degli elementi che compongono l'esistenza.

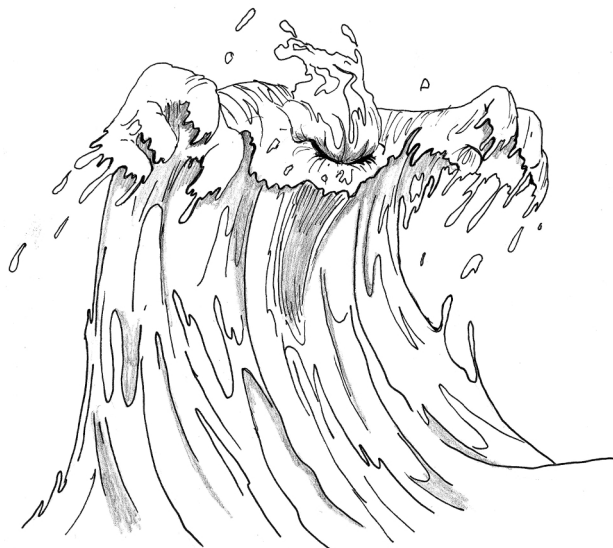
È possibile evocare un elementale con uno di tre mezzi: Usando un *bastone*, uno *strumento*, o lanciando un *incantesimo*. Per ciascun tipo di elemento, vengono fornite caratteristiche differenti per ciascuna di queste tre categorie.

A causa della loro natura altamente magica, gli elementali non possono essere danneggiati da armi non magiche.

Elementale, 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 mt (4.5 mt), Nuoto 18 mt --		
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 ad onde d'acqua in movimento, che paiono cadere sulle creature che attaccano, solo per 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 metri da un corpo d'acqua. Essi infliggono 1d8 di danni in più contro creature, strutture o veicoli immersi o che posino sull'acqua.



Elementale, 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 mt --		
N°. di Mostri:	-- speciale --		
Tiri Salvezza:	Guerriero: 8	Guerriero: 12	Guerriero: 16
Morale:	-- 10 --		
Tipo di tesoro:	-- Nessuno --		
PE:	945	1,975	3,385

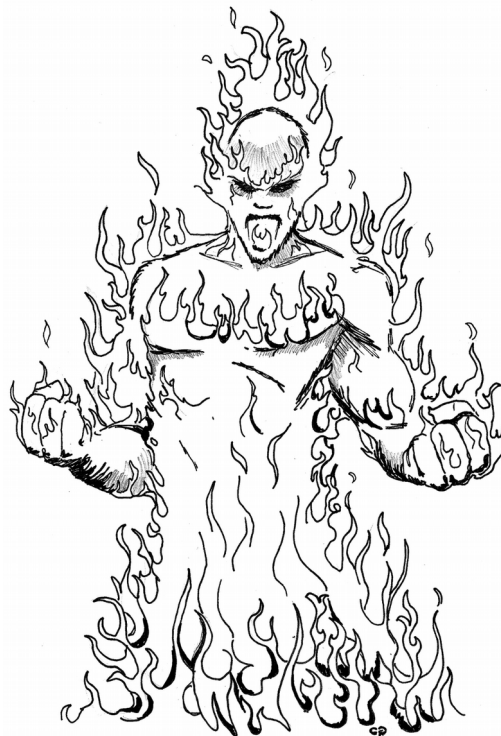
Gli elementali dell'aria somigliano a piccoli vortici di d'aria, ma sono assai più potenti. Gli elementali dell'aria subiscono il doppio dei danni quando feriti da attacchi che si basano sulla terra (inclusi quelli degli elementali della terra). Un elementale dell'aria può scegliere di attaccare un singolo avversario, portando quindi un attacco per round infliggendo i danni sotto riportati, o può scegliere di far cadere a terra tutti gli avversari entro un metro e mezzo; se viene impiegato 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 ne vengono influenzati. Gli elementali dell'aria causano ulteriori 1d8 danni contro creature o veicoli in volo.


Elementale, 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 mt, Volo 9 mt --		
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 corpi d'acqua più larghi del loro diametro. Essi infliggono 1d8 punti di danni in più contro creature la cui natura sia gelida o ghiacciata.

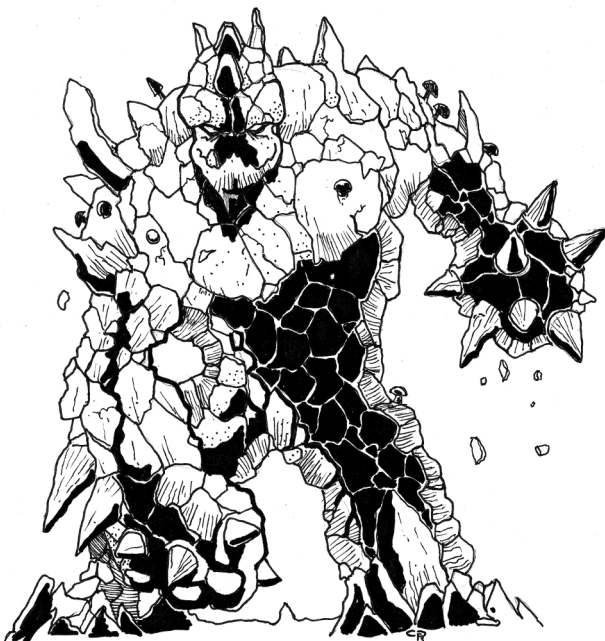
Ricordate che un elementale del fuoco è in continua combustione; una simile creatura può facilmente appiccare incendi se si muove in una zona contenente oggetti facilmente combustibili come legno secco, carta, o olio. Non vengono fornite regole specifiche per questo tipo di fuochi, ma l'AdG dovrebbe far riferimento alle regole sull'olio come esempio di danni da fuoco.



Elementale, 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 mt (3 mt) --		
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 prive di testa, con mani e piedi abbozzati. Non possono attraversare corpi d'acqua più larghi della loro altezza. Gli elementali della terra subiscono il doppio dei danni dagli attacchi di fuoco (inclusi quelli degli elementali del fuoco). Essi infliggono 1d8 di danni in più contro creature, strutture o veicoli che posano sul suolo.

**Elefante**

Classe Armatura:	18
Dadi Vita:	9 (+8)*
Attacchi:	2 zanne or 1 travolgimento
Danni:	2d4/2d4 or 4d8
Movimento:	12 mt (4.5 mt)
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 occasionalmente 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 non possiede alcun tesoro in senso stretto, ma le zanne di un elefante hanno un valore di 1d8 x 100 MO.

Falco

	Normale	Gigante
Classe Armatura:	12	14
Dadi Vita:	1d4 Punti Ferita	4
Attacchi:	1	1
Danni:	1d2	1d6
Movimento:	Volo 48 mt	Volo 45 mt ('mt)
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 centimetri con un'apertura alare di 1 metro e 80 cm o meno. I falchi giganti sono lunghi fra 1 metro e 20 cm e 1 metro e 80 cm, con aperture alari che vanno dai 4 metri in su; possono portare creature di dimensioni simili a quelle di un halfling o più piccole.

Fanghiglia Verde*

Classe Armatura:	Può sempre essere colpita
Dadi Vita:	2**
Attacchi:	1
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 ed i materiali organici al semplice contatto ed è persino capace di scogliere i metalli se ha a disposizione tempo sufficiente. Verde brillante, appiccicosa ed umida si incolla a muri, pavimenti e soffitti in chiazze, riproducendosi mentre consuma materia organica. Scivola e cade giù da muri e pavimenti 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 presente in una densa foresta ne arresta la crescita impedendole di diffondersi, e la luce diretta del sole ucciderà direttamente la melma verde 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 dopo questo periodo deve essere congelata, bruciata o tagliata via (infliggendo lo stesso danno sia alla melma che alla sua vittima). Un incantesimo **cura malattie** distruggerà 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 ed il legno normale in 2d4 round.

Se non viene distrutta o raschiata via entro 6+1d4 round, la vittima sarà completamente trasformata in fanghiglia verde; un personaggio o una creatura morti in questa maniera non sono recuperabili in nessun modo ad eccezione dell'impiego di un **desiderio**.

Folletto

Classe Armatura:	17
Dadi Vita:	1***
Attacchi:	1 daga
Danni:	1d4
Movimento:	9 mt, Volo 18 mt
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:	61

I folletti sono creature fatate alate che si incontrano spesso nelle zone boschive. Indossano abiti sgargianti, che spesso includono un cappuccio e scarpe dalle punte arrotondate. Un folletto è alto fra i 60 e i 75 centimetri e pesa circa 15 chili.

Un folletto può diventare invisibile a piacimento, tutte le volte che vuole nell'arco della giornata, e può attaccare rimanendo invisibile. Chiunque attacchi un folletto invisibile subisce una penalità di -4 a meno che l'attaccante non sia in grado di individuare creature invisibili in qualche modo. I folletti possono anche tendere imboscate quando sono invisibili; in questo caso sorprendono i propri nemici con un tiro di 1-5 su 1d6.

I folletti sono capricciosi, e non c'è cosa che apprezzino di più di una buona battuta o uno scherzo, specialmente a spese di una "persona grande" come gli umani e i Semi-umani.

I folletti possono volare per un massimo di 3 turni prima di avere bisogno di riposarsi per almeno un turno (durante questo periodo il folletto può camminare a velocità normale ma non può volare).

Formica, Gigante

Classe Armatura:	17
Dadi Vita:	4
Attacchi:	1
Danni:	2d6
Movimento:	18 mt (3 mt)
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 possono essere rosse o nere; non c'è differenza di caratteristiche fra di esse. Sebbene siano relativamente timide quando vengono incontrate, una volta in combattimento si battono fino alla morte. Sono note per collezionare oggetti luccicanti, per cui a volte avranno 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) conterrà 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 mt Volo 15 mt (4.5 mt)
N°. di Mostri:	1d6, All'aperto 2d4, Tana 2d4
Tiri Salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	11
Tipo di tesoro:	C
PE:	320

I Gargoyle hanno spesso l'aspetto di statue di pietra alate, in quanto possono restare appollaiati senza muoversi per un tempo indefinito e usano questo travestimento per sorprendere i loro nemici. Sono mostri crudeli, e infliggono dolore ad altre creature per mero intrattenimento.

I Gargoyle non hanno bisogno di cibo, acqua o aria. A causa della loro natura magica, i Gargoyle non possono essere danneggiati da armi non magiche.



Genio*

Classe Armatura:	15 ‡
Dadi Vita:	7+1*
Attacchi:	1 pugno or 1 ciclone
Danni:	2d8 o 2d6
Movimento:	9 mt, Volo 24 mt
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. Un genio nella sua forma naturale è alto circa 3 metri e pesa grosso modo 500 chili.

I Geni disprezzano il combattimento fisico, preferendo usare i loro poteri magici e abilità aeree contro i nemici. Un genio che si trovi accerchiato in combattimento spicca il volo trasformandosi in ciclone (vedi sotto) per scoraggiare eventuali inseguitori; il 12 di morale riflette il completo dominio sulla propria paura di un genio, ma non significa che la creatura butterà via la sua vita con facilità.

Usate 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 di umani o creature simili, una volta al giorno; diventare **invisibile**, una quantità illimitata di volte al giorno; **creare oggetti comuni**, che permette di creare fino a 500 chili 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 per la pozione, fino ad un'ora al giorno; e **creare illusioni**, come per l'incantesimo **creazione spettrale** ma con l'aggiunta del suono oltre agli elementi visivi, tre volte al giorno.

I geni possono assumere la forma di un ciclone a piacimento, 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.

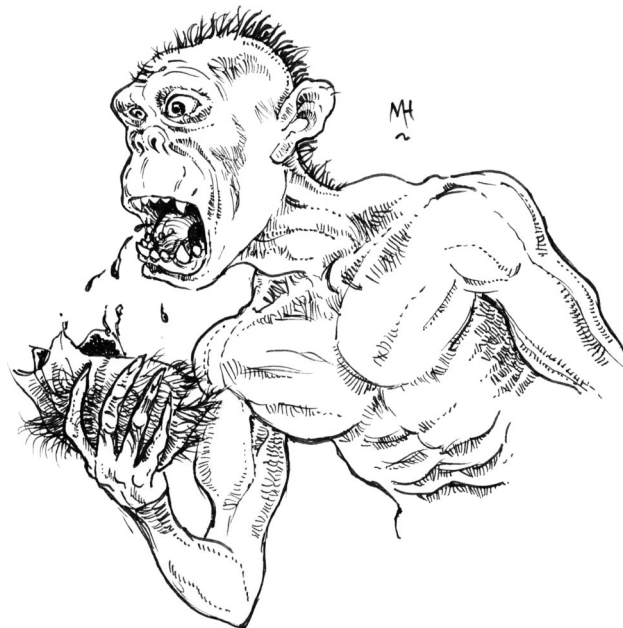
Per via della loro natura altamente magica, i geni non possono essere danneggiati da armi non magiche. Sono immuni al freddo naturale, e subiscono solo la metà dei danni da attacchi magici che si basino sul freddo o sul vento.

Ghoul

Classe Armatura:	14
Dadi Vita:	2*
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d4/1d4/1d4, tutti più paralisi
Movimento:	9 mt
N°. di Mostri:	1d6, All'aperto 2d8, Tana 2d8
Tiri Salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	9
Tipo di tesoro:	B
PE:	100

I Ghoul sono mostri **Non-morti** che si nutrono della carne di umanoidi morti per sopravvivere. Sono disgustosi e orridi mangiatori di carogne, ma sono più che disposti ad uccidere per nutrirsi. Coloro che vengono uccisi dai Ghoul verranno generalmente conservati fino a quando non inizieranno a putrefarsi prima che i Ghoul inizino a mangiarli veramente.

Coloro che siano stati 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 questo tipo di paralisi. I Ghoul cercano sempre di attaccare di sorpresa, colpendo da dietro le lapidi e saltando fuori dalle tombe; quando questi metodi vengono impiegati, sono in grado di sorprendere gli avversari con un tiro di 1-3 su 1d6. Come tutti i Non-morti, possono essere scacciati dai chierici e sono immuni agli incantesimi di **sonno**, **affascinare** e **blocca persone**.



Umanoidi morsi dai ghouls corrono il rischio di essere infettati dalla febbre dei ghouls. Ogni volta che un umanoide viene morso, c'è un 5% di probabilità che venga infettato. L'umanoide infetto deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte; se il Tiro Salvezza fallisce, l'umanoide muore entro un giorno.

Un umanoide infetto che muoia di febbre dei ghouls risorgerà come ghoul alla prossima mezzanotte. Un umanoide che diventi ghoul in questa maniera non conserva alcuna delle abilità che possedeva in vita. Non è sotto il controllo di altri ghouls, ma brama la carne dei viventi e si comporterà come un normale ghoul sotto tutti gli aspetti.

Giaguaro

Classe Armatura:	16
Dadi Vita:	4
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d4/1d4/2d4
Movimento:	21 mt, Nuoto 9 mt
N°. di Mostri:	1d2, All'aperto 1d6
Tiri Salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	240

Questi grossi gatti sono lunghi fra 2 metri e 40 e 2 metri e 70 (dal naso alla punta della coda) e pesano circa 80 chili. Al contrario di altri grossi felini, amano nuotare e spesso cacciano nei pressi di fiumi e laghi. I giaguari uccidono con il loro possente morso, infliggendo un colpo 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:	9 mt
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 nello stesso "stile." Sono solitari e ostili a praticamente tutte le razze più piccole.

Un ciclope può lanciare un masso fino a 60 metri di distanza infliggendo 3d6 punti di danno, ma hanno una pessima mira e quindi subiscono una penalità 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
Danni:	2d8
Movimento:	12 mt
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 metri e 3 metri e 60 cm e pesa circa 550 chili. I giganti delle colline vivono fino ai 200 anni di età. Il colore della pelle fra i giganti delle colline varia da un lieve color bruno ad un rubizzo marrone scuro. I capelli e gli occhi sono neri o marroni. Indossano strati di pelli rozzamente conciate con brandelli di pelle ancora attaccati. Lavano o rammendano le proprie vesti solo di rado, 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 aggressivi e brutali. 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:	12 mt (3 mt)
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 metri e 25 cm, ha una circonferenza toracica di quasi 2 metri e 70 cm e pesa circa 1.600 chili. Le femmine sono leggermente più basse e leggere. I giganti del fuoco vivono fino ai 350 anni di età. I giganti del fuoco vestono in abiti di cuoio o tela robusta color rosso, arancio, giallo o nero. I guerrieri indossano elmi e corazze di piastre bruniti.

I giganti del fuoco sono ostili a praticamente tutte le razze umane, umanoidi e semi-umane, spesso sottomettono le razze umanoidi nelle loro vicinanze.

Un gigante del fuoco può lanciare grosse pietre fino a 60 metri di distanza infliggendo 3d6 danni. I giganti del fuoco sono immuni a tutti gli attacchi basati sul 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:	12 mt (3 mt)
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 di un colore blu chiaro o di un giallo sporco, e generalmente gli occhi hanno lo stesso colore dei capelli. I giganti del ghiaccio vestono di pelli e pellicce, oltre a qualsiasi gioiello possiedono. I guerrieri dei giganti del ghiaccio aggiungono a questo cotte di maglia ed elmi di metallo decorati con corna e piume.

Un maschio adulto è alto 4 metri e mezzo e pesa circa 1400 chili. Le femmine sono leggermente più basse e leggere ma altrimenti in tutto simili ai maschi. I giganti del ghiaccio arrivano a vivere fino a 250 anni.

I giganti del ghiaccio sono, innanzi tutto, astuti. Disprezzano le razze più piccole quanto gli altri giganti, ma piuttosto che attaccarle direttamente cercheranno di convincere le creature più deboli a sottomettersi. Se devono affrontare una forza maggiore, i giganti del ghiaccio, cercheranno di ritirarsi o trattare, attaccando unicamente se la vittoria pare assicurata.

Un gigante del ghiaccio può lanciare grosse pietre fino a 60 metri di distanza 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:	12 mt (3 mt)
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 di colore da un bianco latteo ad un blu cielo chiaro. Hanno capelli bianco argentei o rossi occhi di un blu iridescente. I maschi adulti sono alti circa 5 metri e pesano 2500 chili. Le femmine sono leggermente più basse e leggere. I giganti delle nuvole vivono fino a raggiungere i 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 belli sono gli abiti e i gioielli, più importante chi li indossa. Essi apprezzano anche la musica, e molti sanno suonare uno più strumenti (l'arpa è uno degli strumenti preferiti). Come molti giganti, sono sospettosi delle razze più piccole, ma i giganti delle nuvole non li depredano d'abitudine, preferendo invece richiedere tributi agli umani, Semi-umani, o umanoidi che vivano nei pressi.

I giganti delle nuvole combattono in unità ben organizzate, usando piani di battaglia attentamente studiati. Preferiscono combattere da posizioni superiori ai propri nemici. I giganti delle nuvole possono lanciare grossi massi fino a 60 metri di distanza che infliggono 3d6 di danni l'uno. Inoltre, il 5% dei giganti delle nuvole possiede le abilità di un mago di livello fra il 2 e 8 (2d4). Una strategia preferita è accerchiare i nemici, bersagliandoli con rocce mentre i giganti con poteri magici li confondono con incantesimi.



Gigante, di Pietra

Classe Armatura:	17 (15)
Dadi Vita:	9 (+8)
Attacchi:	1 clava di pietra 1 masso lanciato
Danni:	3d6 o 3d6
Movimento:	12 mt
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 metri e pesano intorno ai 750 chili. I giganti di pietra raggiungono gli 800 anni di età.

Un gigante di pietra può lanciare massi fino a 90 metri di distanza infliggendo 3d6 di danni.

I giganti di pietra tendono a tenersi lontani dagli altri, ma difenderanno il loro territorio (tipicamente 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:	15 mt (3 mt)
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

Un gigante delle tempeste adulto è alto poco più di 6 metri e pesa intorno alle 6 tonnellate. Vivono fino a raggiungere i 600 anni di età. La maggior parte dei giganti delle tempeste ha pelle pallida e capelli scuri. Molto raramente i 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 argentei o porpora.

I giganti delle tempeste vestono generalmente in tuniche corte e ampie, fermate in vita da una cintura, sandali o piedi scalzi, ed una fascia intorno alla testa. Indossano pochi gioielli ma di fattura eccellente per quanto semplici, 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 o suonando musica, e arando le loro terre o raccogliendo cibo.

I giganti delle tempeste preferiscono attaccare con i loro **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, hanno le stesse capacità di una Mago di livello da 2 a 12 (2d6).

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 mt senza armatura 12 mt
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 approssimative tribù nomadi. La maggioranza degli Gnoll ha un pelo giallo sporco o marrone-rossiccio. Un maschio adulto Gnoll è alto 2 metri e venti pesa 150 chili.



Gli Gnoll sono carnivori notturni, preferiscono 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 sarà un guerriero veterano con 4 Dadi Vita (240 PE) e un bonus al danno di +1 bonus a causa della sua Forza. Gli Gnoll ottengono un bonus di +1 al morale se vengono guidati da un guerriero veterano. In tane di 12 o più elementi, ci sarà 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 caratteristiche 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
Danni:	1d6 o arma
Movimento:	6 mt senza armatura 12 mt
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 metro e pesano fra 20 e 23 chili. 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 sfoggiano barbe corte e curate.

Gli gnomi generalmente indossano vesti cuoio o abiti color terra, sebbene decorino i propri abiti con intricate cuciture o raffinata gioielleria. Gli gnomi diventano adulti a 40 anni e vivono fino a circa 350 anni.

Gli gnomi parlano una propria lingua, lo gnomico, e molti conoscono la lingua dei nani. La maggioranza degli gnomi che viaggiano al di fuori delle terre degli gnomi (come mercanti o riparatori) conosce il Comune, mentre i guerrieri degli insediamenti gnomeschi imparano abitualmente il Goblin. È molto probabile che gli gnomi incontrati in viaggio siano poco amichevoli, ma non



saranno in genere 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 sarà generalmente recalcitrante, a meno che non gli sia offerta una quantità significativa di tesori.

La maggioranza degli gnomi incontrati fuori dalle loro terre saranno guerrieri; le caratteristiche sopra riportate sono per i guerrieri gnomi. In una tana, per ciascun guerriero si può trovare una media di tre civili con 1-1 Dadi Vita e Classe Armatura 11; questi gnomi hanno un morale di 7. Uno gnomo guerriero su otto sarà un Sergente con 3 Dadi Vita (145 PE). Gli gnomi ottengono un bonus di +1 al morale se guidati da un Sergente. Nelle comunità degli gnomi, un guerriero su sedici sarà un capitano con 5 Dadi Vita (360 PE) e Classe Armatura 16 (11). In aggiunta, in comunità di 35 o più individui, ci sarà un Re con 7 Dadi Vita (670 PE), Classe Armatura 18 (11) e un bonus di +1 ai danni a causa della sua Forza. Nelle loro comunità, gli gnomi non falliscono mai un tiro di morale finché il Re è vivo. C'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 caratteristiche di un normale guerriero gnomo.

Goblin

Classe Armatura:	14 (11)
Dadi Vita:	1-1
Attacchi:	1 arma
Danni:	1d6 o arma
Movimento:	6 mt, Senza armatura 9 mt
N° di Mostri:	2d4All'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 umanoidi perfidi che privilegiano le imboscate, gli assalti in soprannumero schiacciante, i trucchi sporchi, e qualsiasi altra cosa riescano ad escogitare che gli dia un vantaggio. Un goblin adulto è alto fra 90 cm e 1 metro e pesa fra 20 e 23 chili. I suoi occhi sono generalmente 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; in genere i membri di una tribù sono tutti più o meno dello stesso colore. I goblin indossano abiti di cuoio scuro, preferendo colori smorti e grezzi dall'aria sporca.

Le caratteristiche qui riportate sono per un normale goblin in armatura di cuoio e scudo; hanno una velocità di Movimento di 9 metri ed una Classe Armatura naturale di 11.

Alcuni goblin cavalcano **lupi neri** in combattimento, e grossi gruppi di goblin li impiegano frequentemente per rintracciare ed attaccare i loro nemici.

Un goblin su otto sarà un guerriero con 3-3 Dadi Vita (145 PE). I goblin ricevono un bonus di +1 al morale se guidati da un guerriero.

In una tana o altro insediamento, uno su quindici sarà un capo con 5-5 Dadi Vita (360 PE) e Classe Armatura 15 (11) con un bonus di +1 ai danni dovuto alla sua Forza. In tane o insediamenti di 30 o più goblin, ci sarà un re con 7-7 Dadi Vita (670 PE), Classe Armatura 16 (11) ed un bonus ai danni di +1. 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 guerriero). 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 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 animatrice di un golem è uno spirito elementale. Il processo di creazione di un 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 loro creatori. Seguono gli ordini alla lettera e sono incapaci di ideare strategie o tattiche. Il creatore di un golem può impartirgli ordini se entro 18 metri dal golem e se questi può vederlo. Senza nuovi ordini un golem tende a seguire le ultime istruzioni al

meglio delle sue capacità, tuttavia risponderà agli attacchi se provocato. Il creatore può ordinare al golem di essere autonomo in sua assenza. Il creatore di un golem può ordinarli di obbedire ai comandi di un'altra persona (che a sua volta potrà 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.

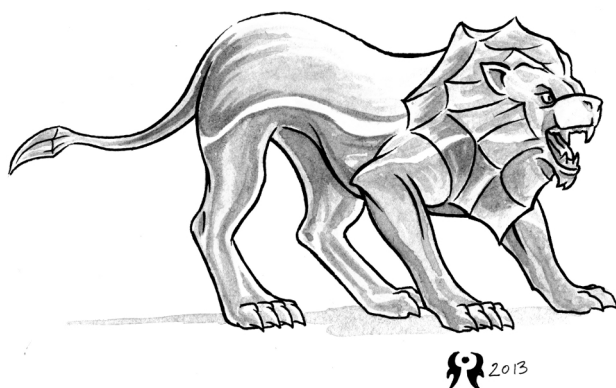
I golem sono immuni a molti effetti magici o soprannaturali, eccetto ove specificato altrimenti. Possono essere colpiti solo da armi magiche.

Golem, di Ambra*

Classe Armatura:	21 ‡
Dadi Vita:	10* (+9)
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	2d6/2d6/2d10
Movimento:	18 mt
N°. di Mostri:	1
Tiri Salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	1,390

I golem d'ambra vengono costruiti generalmente in forma di leone o altro grosso felino. Sono in grado di individuare creature o oggetti invisibili entro 18 metri e possono seguire tracce attraverso qualsiasi terreno con il 95% di accuratezza.

Un attacco magico a base elettrica che causi danni curerà il golem di 1 Punto Ferita per ogni 3 punti di danno (interi) che altrimenti infliggerebbe. Se il totale di punti curati spingerebbe il totale di Punti Ferita oltre il normale massimo del golem, i punti in eccesso vengono ignorati. Per esempio un golem di ambra colpito da un **fulmine magico** che infligge 20 danni, verrà curato di 6 Punti Ferita.



Golem, di Argilla*

Classe Armatura:	22 ‡
Dadi Vita:	11** (+9)
Attacchi:	1 pugno
Danni:	3d10
Movimento:	6 mt
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 suoi fianchi. Un golem di argilla non può parlare o emettere altri suoni. Si muove con passo lento e goffo e pesa circa 300 chili.

Quando un golem di argilla 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 muoversi per diffondere ulteriore distruzione. Una volta che golem di argilla cade preda della frenesia, non vi è metodo conosciuto che possa ristabilire il controllo.

I danni inflitti da un golem di argilla non guariscono naturalmente, e cure magiche guariscono solo un punto per dado (ma si aggiungono tutti i bonus fissi come al solito).

Golem, di Bronzo*

Classe Armatura:	20 ‡
Dadi Vita:	20** (+13)
Attacchi:	1 pugno + speciale
Danni:	3d10 + speciale
Movimento:	24 mt (3 mt)
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 metri e pesa 2,250 chili. Un golem di bronzo non può parlare o emettere altri suoni, né emette 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 schizzerà fuori, spruzzando l'attaccante per 2d6 di danni. Un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte è consentito per evitare lo spruzzo 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 muoversi per diffondere ulteriore distruzione. Il creatore del golem, se entro 18 metri, 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 possibilità di frenesia di un golem ritorni allo 0%.

Golem, di Carne*

Classe Armatura:	20 ‡
Dadi Vita:	9** (+8)
Attacchi:	2 pugni
Danni:	2d8/2d8
Movimento:	9 mt
N°. di Mostri:	1
Tiri Salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	1,225

Un golem di carne è una grottesca e mostruosa raccolta di resti umani rubati e cuciti assieme in una unica forma composita. Nessun animale naturale segue volontariamente le tracce di un golem di carne. Il golem indossa qualsiasi abito il creatore desideri, in genere un semplice paio di pantaloni sbrindellati. Non possiede armi né oggetti. È alto 2 metri e 40 cm e pesa circa 250 chili. Un golem di carne non può parlare, anche se può emettere una specie di rauco ruggito. Si muove e cammina 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 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 muoversi per diffondere ulteriore distruzione. Il creatore del golem, se entro 18 metri, 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





2013

1 round è richiesto per ogni tentativo. È necessario un round di inattività da parte del golem perché la possibilità di frenesia di un golem 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 di round, senza Tiro Salvezza. Un attacco magico a base elettrica che causi danni interromperà qualsiasi effetto di rallentamento e curerà il golem di 1 Punto Ferita per ogni 3 punti di danno (interi) che altrimenti infliggerebbe. Se il totale di punti curati spingerebbe il totale di Punti Ferita oltre il normale massimo del golem, i punti in eccesso vengono ignorati. Per esempio un golem di carne colpito da un **fulmine magico** che infligge 11 danni, verrà curato di 3 Punti Ferita.

Golem, di Ferro*

Classe Armatura:	25 ‡
Dadi Vita:	17** (+12)
Attacchi:	1 + speciale
Danni:	4d10 + speciale
Movimento:	6 mt (3 mt)
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 una armatura di qualche tipo. I suoi tratti sono più dolci di quelli di un golem di pietra. I golem di ferro a volte impugnano una spada corta. Un golem di ferro è alto quasi 4 metri e pesa 2,500 chili. Un golem di ferro non può parlare o emettere suoni, né ha 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 velenosi in grado di riempire un'area cubica di tre metri di lato che dura un round prima di dissolversi. Chi si trovi all'interno dell'area colpita deve effettuare un Tiro Salvezza contro Soffio del Drago o morire. Questo potere può essere utilizzato fino a 3 volte al giorno.

Un attacco magico a base elettrica che causi danni rallenta un golem di ferro (come un incantesimo di **lentezza**) per 3 round, senza Tiro Salvezza. Un attacco magico a base di fuoco che causi danni interromperà qualsiasi effetto di rallentamento e curerà il golem di 1 Punto Ferita per ogni 3 punti di danno (interi) che altrimenti infliggerebbe. Se il totale di punti curati spingerebbe il totale di Punti Ferita oltre il normale massimo del golem, i punti in eccesso vengono ignorati. Per esempio un golem di ferro colpito da una **palla di fuoco** che infligge 19 danni, verrà 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 di punti di danno per ogni colpo (senza Tiro Salvezza).

Golem, di Legno*

Classe Armatura:	13 ‡
Dadi Vita:	2+2*
Attacchi:	1 pugno
Danni:	1d8
Movimento:	12 mt
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 metro e 20, e rozzamente scolpiti. Essendo fatti di legno sono vulnerabili agli attacchi basati sul fuoco; quindi i golem di legno subiscono un punto ulteriore di danno per ciascun dado di fuoco; ogni Tiro Salvezza contro tali effetti subisce una penalità di -2. Si muovono rigidamente, subendo una penalità 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 mt (3 mt)
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 dagli scheletri di almeno due umanoidi morti. Per quanto fatti di ossa, non sono Non-morti e non possono essere scacciati.

Invece di quattro armi ad 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 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 muoversi per diffondere ulteriore distruzione. Il creatore del golem, se entro 18 metri, 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 possibilità di frenesia di un golem ritorni allo 0%.

Golem, di Pietra*

Classe Armatura:	25 ‡
Dadi Vita:	14** (+11)
Attacchi:	1 + speciale
Danni:	3d8 + speciale
Movimento:	6 mt (3 mt)
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 metri e 70 centimetri e pesa circa 1000 chili. Il suo corpo è spesso plasmato in base ai gusti del suo creatore, ad esempio potrebbe sembrare che indossi una armatura, con un qualche simbolo impresso sulla corazza, o avere decorazioni incise nella pietra degli arti.

I golem di pietra sono avversari formidabili, essendo sia possenti fisicamente che difficili da danneggiare. Un golem di pietra può usare il potere di **lentezza**, simile all'incantesimo, una volta ogni due round; è consentito un Tiro Salvezza contro Incantesimi per resistere a questo potere. L'effetto ha una portata di 3 metri e dura per 2d6 di round.

Un incantesimo **carne in pietra** può essere impiegato per indebolire il mostro. Questo incantesimo non altera realmente la struttura del golem, ma per un intero round dopo esserne stato colpito, il golem è vulnerabile alle armi normali. Al golem è concesso un Tiro Salvezza contro Incantesimi per resistere.

Gorgone

Classe Armatura:	19
Dadi Vita:	8*
Attacchi:	1 incornata o 1 soffio
Danni:	2d6 o pietrificazione
Movimento:	12 mt (3 mt)
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 20 metri e larga 3 metri, 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 resistere a questo effetto.

Una classica gorgone è alta oltre 2 metri al garrese, è lunga 2 metri e 70 centimetri dal muso alla coda e pesa circa 2 tonnellate. Le gorgoni sono assai aggressive e attaccano gli intrusi a vista, cercando di incornarli o pietrificarli. Non esiste un metodo per calmare queste creature furiose, ed è impossibile addomesticarle.

Granchio, Gigante

Classe Armatura:	18
Dadi Vita:	3
Attacchi:	2 pinze
Danni:	2d6/2d6
Movimento:	6 mt, Nuoto 6 mt
N°. di Mostri:	1d2, All'aperto 1d6, Tana 1d6
Tiri Salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	145

I granchi giganti assomigliano in tutto, fuorché nelle dimensioni, i granchi comuni. Raggiungono in media il metro e mezzo di diametro (escludendo le gambe). Queste creature si incontrano spesso in caverne riempite dalle acque, in particolare quelle collegate a fiumi, laghi o al mare, e sono in grado di tollerare sia l'acqua dolce che quella salata. Inoltre sono in grado di vivere in acque stagnanti per quanto preferiscano ambienti migliori.

Gli occhi dei granchi giganti sono posizionati su gambi corazzati, il che comporta che non si ottenga alcun bonus nell'attaccarli alle spalle.

Grifone

Classe Armatura:	18
Dadi Vita:	7
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d4/1d4/2d8
Movimento:	12 mt (3 mt), Volo 36 mt (3 mt)
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 dall'aspetto di leone con la testa, le ali e gli arti anteriori di un'aquila. Dal naso alla coda un grifone adulto può arrivare a misurare 2 metri e 40 centimetri. Ne i maschi ne le femmine hanno la criniera. Un paio di ampie ali dorate spuntano dal dorso della creatura con una apertura alare di 8 metri ed oltre. Un grifone adulto pesa circa 250 chili.

I grifoni nidificano sulle vette delle montagne, planando a valle per nutrirsi di cavalli, la preda preferita da queste bestie. Cacciano e viaggiano in stormi. Un grifone attaccherà un cavallo prima di qualsiasi altra creatura o cosa, tuffandosi per colpire con gli artigli. Non sono al di sopra di ritirarsi e tornare all'attacco in seguito, quando potrebbero trovare meno opposizione.

I grifoni possono essere addestrati ad essere montati se cresciuti in cattività, ma anche in questo caso potrebbero attaccare dei cavalli se entro 36 metri da essi. Fate un tiro di morale in questo caso, se il tiro fallisce, i grifoni attaccheranno i cavalli immediatamente. Per un grifone un carico fino a 150 chili è un carico leggero; un carico medio può arrivare a 300 chili; ed un carico pesante a 450 chili.



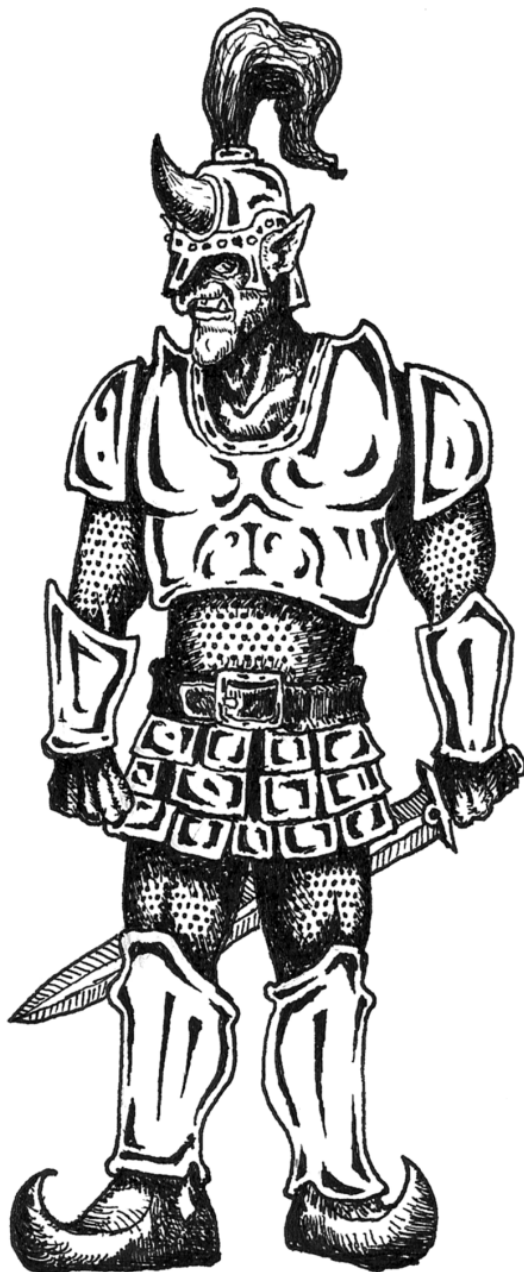
Hobgoblin

Classe Armatura:	14 (11)
Dadi Vita:	1
Attacchi:	1 arma
Danni:	1d8 o arma
Movimento:	9 mt, Senza armatura 12 mt
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 cugini più grossi dei goblin, raggiungendo più o meno le stesse dimensioni di un umano. Il colore dei loro capelli varia da un rosso-marrone scuro al grigio scuro. Hanno la pelle arancio scuro o rosso-arancio. I maschi più grossi hanno nasi blu o rossi. Gli occhi degli Hobgoblin sono giallastri o marroni scuro, mentre i denti sono gialli. I loro abiti tendono ad essere sgargiantemente colorati, spesso sono rosso sangue abbinato a cuoio tinto di nero. Le loro armi sono tenute lucide ed in buone condizioni.

Gli Hobgoblin sono guerrieri crudeli e calcolatori, sempre alla ricerca di un modo per sfruttare i più deboli. Hanno una conoscenza profonda di strategia e tattica e sono in grado di creare piani di battaglia sofisticati. Sotto il comando di uno stratega capace, la loro disciplina può rivelarsi determinante in battaglia. Gli Hobgoblin odiano gli elfi e li attaccheranno per primi, preferendoli ad altri avversari.

Un Hobgoblin su sei sarà un guerriero con 3 Dadi Vita (145 PE). I normali Hobgoblin ottengono un bonus di +1 al morale se guidati da un guerriero. Nelle tane degli Hobgoblin, un individuo su dodici sarà un capo con 5 Dadi Vita (360 PE) una Classe Armatura di 15 (11) ed un bonus di +1 ai danni a causa della sua Forza. In tane di 30 o più individui sarà presente un re Hobgoblin con 7 Dadi Vita (670 PE), Classe Armatura 16 (11) ed un bonus di +2 ai danni. Nella loro tana, gli Hobgoblin non falliscono mai tiri di morale finché il re è vivo. In aggiunta, una tana ha 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 caratteristiche uguali a quelle di un guerriero Hobgoblin, ma possiede le abilità di un chierico di livello pari a 1d6+1. Una strega -o stregone- ha le stesse caratteristiche 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 mt (3 mt)
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 metri e pesano intorno alle due tonnellate. Sono territoriali e di cattivo carattere, ma non particolarmente astute.

Un'idra può essere uccisa dalle ferite nella solita maniera; tuttavia la maggior parte di coloro che le affrontano preferiscono attaccarne le teste. Se un personaggio che impieghi un'arma da corpo a corpo sceglie di attaccare una testa in particolare, e riesce ad infliggere 8 punti di danno o più, quella testa sarà incapacitata (mozzata o

severamente danneggiata) e non sarà più in grado di attaccare. I danni così inflitti si applicano anche al totale di Punti Ferita del mostro, ovviamente.

Alcune idre vivono nell'oceano; in questo caso usate la velocità di movimento riportata come velocità di nuoto invece che di deambulazione. Pochissime idre possono soffiare fuoco; quelle in possesso di questa abilità possono emettere una fiamma larga 3 metri e lunga 6 una volta al giorno per ciascuna testa. Questo attacco verrà impiegato circa una volta su tre (1-2 su 1d6) se l'idra può farne uso; tirate i danni per ciascuna testa che stia attaccando. Ciascun attacco di questo tipo causa 3d6 punti di danno, con un Tiro Salvezza contro Soffio di Drago che riduce i danni della metà.

Ippogrifo

Classe Armatura:	15
Dadi Vita:	3
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d6/1d6/1d10
Movimento:	18 mt (3 mt), Volo 36 mt (3 mt)
N°. di Mostri:	All'aperto 2d8
Tiri Salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	145

Gli ippogrifi somigliano a grandi cavalli con gli arti anteriori e la testa di un uccello da preda. Un tipico ippogrifo è lungo 2 metri e 70 centimetri, ha una apertura alare di 6 metri, e pesa 500 chili.

Un ippogrifo evita i territori e le civiltà delle altre creature, vivendo fra altitudini elevate. I **Grifoni** a volte li attaccano, e gli ippogrifi generalmente attaccheranno queste creature a vista.

Gli ippogrifi sono onnivori, ed entrano in combattimento solo per difesa, eccezion fatta per le volte in cui incontrano dei grifoni. Sono assai pregiati come animali da sella poiché, al contrario dei grifoni, sono relativamente sicuri da avvicinare ai cavalli; è tuttavia sempre necessario allevare uno in cattività per poterlo utilizzare come animale da sella. Per un ippogrifo un carico è considerato leggero fino a 150 chili; medio fino a 300 chili; e pesante fino a 450 chili.



Leone

Classe Armatura:	14
Dadi Vita:	5
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d6/1d6/1d10
Movimento:	15 mt
N°. di Mostri:	All'aperto 1d8
Tiri Salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	9
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	360

Queste caratteristiche descrivono il leone africano maschio, che è lungo fra 1 metro e 50 centimetri e 2 metri e 40 centimetri e pesa dai 160 ai 280 chili. Le femmine sono leggermente più piccole ma usano le stesse caratteristiche.

Leone di Montagna

Classe Armatura:	14
Dadi Vita:	3+2
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d4/1d4/1d6
Movimento:	15 mt
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 più o meno due metri e dieci (dal naso alla punta della coda) e pesano 70 chili. Vedono bene al buio e si possono incontrare a caccia sia di notte che di giorno.

Licantropo*

I licantropi sono umani che possono trasformarsi in animali. Nella sua forma naturale un licantropo ha l'aspetto di un comune umano, anche se quelli che sono afflitti da licantropia da molto tempo tendono ad acquisire tratti e caratteristiche reminiscenti della loro forma animale. In forma animale, un licantropo appare come una versione potenziata dell'animale normale, ma ad una accurata ispezione, i suoi occhi (che spesso brillano rossi al buio) mostrano una vaga scintilla di intelligenza.

La licantropia si diffonde come una malattia. Qualsiasi umano che perda metà o più dei suoi Punti Ferita a causa di morsi o artigli di un licantropo contrarrà la stessa forma di licantropia entro 3d6 giorni. Per i Semi-umani e gli umanoidi, contrarre questa malattia è fatale nello stesso arco di tempo. Un incantesimo **cura malattie** lanciato

prima che il decorso della malattia sia completo ne arresterà gli effetti, ma una volta che questo tempo sia scaduto, la trasformazione è permanente.

In forma animale i licantropi possono essere colpiti solo da armi magiche o di argento.

Licantropo, Cinghiale Mannaro*

Classe Armatura:	16 †
Dadi Vita:	4*
Attacchi:	1 morso
Danni:	2d6
Movimento:	15 mt, Forma umana 12 mt
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 che siano facili da levare, riparare o rimpiazzare. In qualsiasi forma, i cinghiali mannari sono aggressivi e feroci quanto i normali cinghiali.

Licantropo, Lupo Mannaro*

Classe Armatura:	15 †
Dadi Vita:	4*
Attacchi:	1 morso
Danni:	2d4
Movimento:	18 mt, Forma umana 12 mt
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 caratteristiche distintive. Si possono incontrare ovunque si trovino umani. Sono predatori feroci, egualmente capaci di mangiare carne animale e carne umana.

Licantropo, Orso Mannaro*

Classe Armatura:	18 †
Dadi Vita:	6*
Attacchi:	2 artigli/1 morso + presa
Danni:	2d4/2d4/2d8 + 2d8
Movimento:	12 mt
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 hanno generalmente l'aspetto di individui imponenti, muscolosi e con una abbondante e robusta peluria. Gli orsi mannari vivono generalmente nelle profondità delle foreste, lontani dalla civiltà. Sono diffidenti degli sconosciuti, ma difenderanno ferocemente coloro con cui 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 mt
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 segaligno, di altezza leggermente inferiore alla media, ed occhi in continuo movimento. Il naso e la bocca di un ratto mannaro potrebbero contrarsi se è eccitato. I maschi spesso portano baffi sottili e spelacchiati.

Oltre ad assumere la forma di un ratto gigante, i ratti mannari possono assumere anche una forma intermedia (un "uomo-ratto"). La forma intermedia condivide l'immunità della forma animale alle armi normali, e può usare lo stesso attacco di morso, ma in questa forma il ratto mannaro può usare anche un'arma invece di mordere. Un ratto mannaro in forma intermedia non può mordere ed usare un'arma nello stesso round.

I ratti mannari, al contrario di molti altri licantropi, preferiscono vivere in zone civilizzate, particolarmente nelle città. Frequentemente fanno la tana nelle fogne o 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 mt, Forma umana 12 mt
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 mutarsi in tigre. In forma umana, tendono ad essere alti, di fisico asciutto e molto agili. Preferiscono vivere e cacciare vicino agli insediamenti umani, e sono abilissimi nel seguire le tracce (5 probabilità 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 mt, Volo 18 mt (4.5 mt)
N°. di Mostri:	2d10, All'aperto 1d10
Tiri Salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	5
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	125

Le locuste giganti delle caverne sono pallide creature simili ai grilli che vivono sotto terra. Sono prive di occhi, e per percepire l'ambiente circostante dipendono dalle loro antenne sensibili ai suoni, dai piedi sensibili alle vibrazioni e da una varietà di "peli" sensibili al tatto disposti lungo le zampe.

Queste creature mangiano funghi sotterranei (inclusi gli urlatori) oltre alle carogne; non sono predatrici, ma se disturbate attaccheranno, strillando, mordendo e saltando selvaggiamente o sputando una sostanza appiccicosa.

Tutte le locuste giganti in un gruppo strilleranno se disturbate, attraendo 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 gigante delle caverne che sia ingaggiata in combattimento (adiacente ad un avversario) cercherà di morderlo, infliggendo 1d2 danni se il tiro per colpire riesce. Questo non interrompe lo strillo del mostro.

Una locusta gigante delle caverne può saltare fino a 18 metri in orizzontale, o fino a 9 metri in verticale. Se una di queste creature non è ingaggiata in combattimento all'inizio del round, salterà verso una delle creature avversarie; eseguite un normale Tiro per Colpire, e se l'attacco riesce, la creatura bersaglio subisce 1d4 punti di danni non-letali dall'impatto.

Infine una locusta gigante delle caverne può spruzzare una sostanza appiccicosa verde-marrone (i suoi succhi gastrici) fino a 3 metri di distanza. Ogni locusta gigante delle caverne può eseguire questo tipo di attacco solo una volta per incontro. Questo tipo di attacco viene riservato per il momento in cui falliscono un tiro di morale, in questo caso tutte le rimanenti locuste giganti sputeranno sull'avversario più vicino, e poi tutte cercheranno di fuggire nel round seguente. Per sputare su di un avversario, una locusta gigante delle caverne deve eseguire un Tiro per Colpire contro Classe Armatura 11 (più i modificatori per la Destrezza e bonus magici, ma si ignora il normale valore di armatura). Se l'attacco colpisce, il bersaglio deve passare un Tiro Salvezza contro veleno o sarà 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 mt (3 mt)
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 metri e 40 centimetri e 3 metri. Sono tipicamente di colore verde, ma possono cambiare colore per confondersi con l'ambiente circostante, permettendogli di sorprendere gli avversari con un tiro di 1-4 su 1d6. I camaleonti cornuti giganti hanno lingue molto lunghe, capaci di estendersi fino a 6 metri; la muscolosa palla appiccicosa sulla punta afferra la preda del camaleonte, ed il camaleonte trascina in seguito la vittima alla sua bocca, infliggendo i danni da morso automaticamente nel round seguente (e in tutti i round successivi, finché il camaleonte muore o fallisce un tiro di morale, o la preda muore).

Le corna di un camaleonte gigante vengono usate solo nei rituali di accoppiamento, mai in combattimento.

Lucertola Gigante, Draco

Classe Armatura:	15
Dadi Vita:	4+2
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d10
Movimento:	12 mt, Volo 21 mt (C, e vedi 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 loro costole ed i tessuti collegati in modo da formare una fattispecie di ali, che gli consentono di volare per brevi distanze (non più di tre round e salire di quota è impossibile). Sono predatrici feroci.

Lucertola Gigante, Geco

Classe Armatura:	15
Dadi Vita:	3+1
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d8
Movimento:	12 mt (speciale)
N°. di Mostri:	1d6, All'aperto 1d10
Tiri Salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	145

Le lucertole geco giganti variano dal metro e venti fino al metro e ottanta centimetri di lunghezza, e sono generalmente di color verde, sebbene versioni grigie o bianche possano venire incontrate sottoterra. Possono scalare mura e camminare sui soffitti a piena velocità di movimento grazie a dei polpastrelli specializzati. Sono carnivori, tipicamente attaccano prede più deboli di loro cadendo dall'alto.

Lucertola Gigante, Tuatara

Classe Armatura:	16
Dadi Vita:	6
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d4/1d4/2d6
Movimento:	12 mt (3 mt)
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, fra i 3 metri e 3 metri e 60 centimetri di lunghezza, e di Costituzione robusta. Sono predatrici con un morso possente e tagliente. Le Tuatara giganti sono più resistenti di altre lucertole al freddo, ed è possibile incontrarle cacciare in profondità sottoterra. Sono note per entrare in ibernazione in climi particolarmente rigidi.

Lupo

	Normale	Nero
Classe Armatura:	13	14
Dadi Vita:	2	4
Attacchi:	1 morso	1 morso
Danni:	1d6	2d4
Movimento:	18 mt	15 mt
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 organizzati in branchi, noti per la perseveranza e astuzia. Di solito preferiscono accerchiare i nemici ed attaccarli ai fianchi se possibile.

Il lupo nero sono abili cacciatori in branco che uccideranno qualsiasi cosa riescano a prendere. I lupi neri sono generalmente di un color grigio maculato o scuro, lunghi circa 2 metri e 70 centimetri e pesano intorno ai 400 chili.

Manticora

Classe Armatura:	18
Dadi Vita:	6+1*
Attacchi:	2 artigli/1 morso o 6 aculei (54mt gittata)
Danni:	1d4/1d4/2d4 o 1d6 per aculeo
Movimento:	12 mt, Volo 18 mt (3 mt)
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 spesse ali di cuoio ed un disgustoso 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, e ne ricrescono 1d6 al giorno. Una tipica manticora è lunga 3 metri e pesa circa 500 chili.

Le manticore sono cacciatrici brutali con una passione per la carne umana. Impiegheranno il loro attacco 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 mt
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 creature canidi avvolte da fiamme infernali. Un tipico mastino infernale è alto 1 metro e 30 centimetri alla spalla e pesa circa 60 chili. Sono originari di un altro piano dell'esistenza, su cui si aggirano liberamente, o vengono impiegati come cani da guardia. All'aperto, queste creature viaggiano e cacciano in branco. Possiedono un attacco da soffio, una fiamma che può essere usata contro una singola creatura. Un terzo delle volte (1-2 su 1d6), un mastino infernale deciderà di soffiare fuoco; altrimenti userà il suo morso. Tirare ogni round per determinare quale forma di attacco viene impiegata. Se il mastino infernale soffia, la vittima può fare un Tiro Salvezza contro Soffio di drago per dimezzare i danni. Ogni mastino infernale può soffiare fiamme un numero di volte al giorno pari ai suoi Dadi Vita.

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 un 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 travolgimento
Danni:	2d6/2d6 o 4d8
Movimento:	12 mt (4.5 mt)
N°. di Mostri:	All'aperto 2d8
Tiri Salvezza:	Guerriero: 15
Morale:	8
Tipo di tesoro:	special
PE:	2,975

I mastodonti (e i mammut, che vengono anch'essi rappresentati dalle caratteristiche qui riportate) sono cugini pelosi degli elefanti che si incontrano in aree alla "mondo perduto".

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 mt
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 cui crescono serpenti invece che capelli sulla testa. Lo sguardo di una medusa pietrifierà 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 incontrerà lo sguardo.

Coloro che cerchino di combattere questo mostro senza guardarlo direttamente subiranno una penalità di -4 ai tiri di attacco 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 subirà una penalità di -2 agli attacchi e nessuna penalità alla CA. Se una medusa dovesse vedere il proprio riflesso, deve immediatamente fare un Tiro Salvezza contro Pietrificazione o venire mutata in pietra; una medusa pietrificata non è più in grado di pietrificare altri, ma altrimenti la testa di una medusa continua ad avere il potere di pietrificare anche dopo la morte. Le meduse evitano istintivamente gli 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, questi 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 ma ne nascondono il volto dietro un velo o un cappuccio. Una tipica medusa è alta fra 1 metro e 50 e 1 metro e 80 e pesa più o meno quanto un umano.

Le meduse sono schive e solitarie, atteggiamento dovuto senza dubbio al fatto che una volta individuate le tane, qualsiasi umano nelle vicinanze non si riposerà fino a quando la creatura non sia stata uccisa. Ad ogni modo, sono creature odiose, e cercheranno di distruggere quanti più umani possibile senza venire scoperte.

Melma vischiosa

Classe Armatura:	12
Dadi Vita:	3*
Attacchi:	1
Danni:	2d8
Movimento:	30 cm
N°. di Mostri:	1
Tiri Salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	175

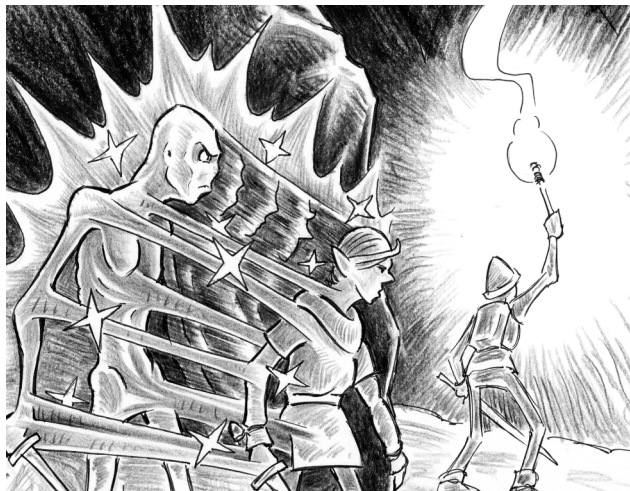
Le melme vischiose sono creature amorfe che vivono solo per nutrirsi. Queste creature occupano zone sotterranee in tutto il mondo, compiendo scorrerie attraverso caverne, rovine e labirinti alla ricerca di materia organica, viva o morta. Una melma vischiosa può crescere fino ad avere un diametro di 3 metri ed uno spessore di 18 centimetri, un esemplare tipico pesa circa 350 chili.

Una melma vischiosa secerne un acido che rapidamente scioglie i materiali organici ed i metalli, ma non la pietra. Dopo un attacco portato a segno, la melma si avvolge alla creatura attaccata, infliggendo 2d8 di danni ogni round successivo. Armature normali (non magiche) ed abiti si disciolgono immediatamente. Una arma non magica di metallo o di legno che colpisca una melma vischiosa si dissolve istantaneamente. Ad armi, armature e vestiti magici è concesso un Tiro Salvezza (usate 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
Danni:	1d12 o arma
Movimento:	9 mt
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 per l'incantesimo, **ESP**, ma senza limite di durata). Nella sua forma naturale, la creatura ha un aspetto 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 e dalle pupille verticali. Un metamorfosis è robusto, dotato di una agilità naturale che mal si abbina al suo aspetto fragile. Nella sua forma naturale un metamorfosis è alto circa un metro e sessantacinque e pesa una settantina di chili.



I metamorfosis fanno un uso eccezionale della loro naturale capacità di imitazione per preparare imboscate, adescare, ed infiltrarsi nelle società umanoidi. Per quanto non innatamente malvagi, sono grandi egoisti e guardano agli altri come a cose con cui giocare da manipolare o ingannare.

Quando assume la sua forma naturale, un metamorfosis colpisce coi suoi potenti pugni. Sotto forma di guerriero o di persona armata, attaccherà usando qualsiasi arma sia appropriata. In questi casi fa ricorso ai suoi poteri di lettura della mente per utilizzare le stesse tattiche e strategie della persona che sta impersonando.

Millepiedi, Gigante

Classe Armatura:	11
Dadi Vita:	1d4 Punti Ferita*
Attacchi:	1 morso
Danni:	veleno
Movimento:	12 mt
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 versioni più grosso del tipo comuni. I millepiedi sono veloci e velenosi artropodi predatori, con lunghi corpi segmentati coperti da un esoscheletro. Preferiscono vivere in ambienti sotterranei, foreste ombrose, ed altri luoghi al riparo dalla luce diretta del sole; tuttavia, ne esistono varietà ambientatesi ai deserti che vivono nascoste sotto le sabbie in attesa di una preda.

I millepiedi giganti tendono ad attaccare tutto ciò che somigli ad una fonte di nutrimento, mordendo con le loro mascelle e iniettando il loro veleno. Chiunque sia morso da un millepiedi gigante deve passare 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:	12 mt
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 metri e dieci centimetri e pesa circa 350 chili.

La maggioranza dei minotauri è aggressiva, e cedono ad una rabbia omicida se affamati o provocati.

Anche se i minotauri non sono molto intelligenti, possiedono una innata astuzia e capacità logiche. Non si perdono quasi mai, e possono seguire le tracce dei loro nemici con una accuratezza del 85%. Hanno un bonus di +2 ai danni quando impiegano armi da corpo a corpo a causa della loro grande Forza.



Molosso Instabile

Classe Armatura:	15
Dadi Vita:	4*
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d6
Movimento:	12 mt
N°. di Mostri:	1d6, All'aperto 1d6, Tana 1d6
Tiri Salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	6
Tipo di tesoro:	C
PE:	280

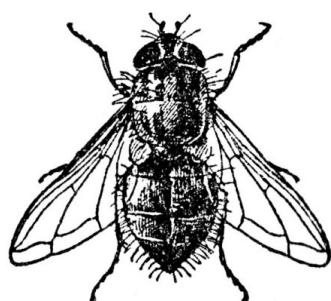
I molossi instabili sono canidi intelligenti con una limitata capacità di teletrasportarsi; sono in grado di teletrasportarsi a piacimento entro 36 metri. I cani spettrali sono in grado di teletrasportarsi immediatamente dopo avere attaccato, evitando quindi di essere attaccati a loro volta. Cacciano in branchi, teletrasportandosi in maniera apparentemente casuale fino a circondare la preda, ciò consente ad alcuni di loro di ottenere bonus per gli attacchi alle spalle.

I molossi instabili hanno un loro linguaggio, un misto di latrati, guaiti, uggioii, e ruggiti che può trasmettere informazioni complesse. Sono abitualmente timidi, ed evitano i combattimenti se possibile, ma odiano la **Belve Distorcenti** e le attaccheranno a vista.

Mosca, Gigante

Classe Armatura:	14
Dadi Vita:	2
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d8
Movimento:	9 mt, Volo 18 mt
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 un metro. Alcune sono a righe gialle e nere, e possono essere scambiate per api giganti.



Le mosche giganti sono predatori, e dopo aver ucciso la preda, spesso depositano le uova nei resti (poiché le larve possono nutrirsi solo di carne morta).

Muffa Gialla

Classe Armatura:	Può sempre essere colpita
Dadi Vita:	2*
Attacchi:	Spore
Danni:	Vedi sotto
Movimento:	0
N°. di Mostri:	1d8
Tiri Salvezza:	Uomo Comune
Morale:	N/A
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 metri ai 7 metri e mezzo quadrati; più chiazze possono svilupparsi una vicina all'altra, fino a sembrare una unica chiazza. Ciascuna chiazza può emettere una nuvola di spore al giorno. Tutti quelli che si trovano entro 3 metri dalla muffa gialla verranno investiti dalle spore e dovranno effettuare un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte o subire 1d8 punti di danno a 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 mt
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 ed animati grazie ai poteri di oscure divinità del deserto che è meglio dimenticare. Molte mummie sono alte quanto un uomo e pesano circa 60 chili.

Poiché sono Non-morti, le mummie sono immuni ad incantesimi quali **sonno, affascinare e blocca persone**. Le mummie 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 venga ferito dagli attacchi di una mummia contrarrà la **putrefazione delle mummie**, una malattia che impedisce la guarigione naturale e quella magica; un incantesimo di **cura malattie** deve essere lanciato sulla vittima prima che questa possa nuovamente recuperare Punti Ferita.



Necrospettro*

Classe Armatura:	17 ‡
Dadi Vita:	6**
Attacchi:	1 tocco
Danni:	Risucchio di energia 2 livelli/tocco
Movimento:	Volo 30 mt
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 quelli che lo conoscevano in vita o che ne abbiano visto il viso in un quadro o in un disegno. In molti casi, le prove di una morte violenta sono visibili sul corpo. Un fantasma ha dimensioni pari a quelle di un uomo ed è privo di peso.

Come tutti i Non-morti, possono essere scacciati dai Chierici e sono immuni ad incantesimi di **sonno**, **affascinamento** e **blocco**. A causa della loro natura incorporea, non possono essere danneggiati da armi non-magiche.

Ombra Spettrale*

Classe Armatura:	13 ‡
Dadi Vita:	2*
Attacchi:	1 tocco
Danni:	1d4 + perdita di 1 punto di Forza
Movimento:	9 mt
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 posti illuminati chiaramente. Si aggirano in luoghi bui, in attesa che prede vive passino a portata.

Un'ombra spettrale è alta circa quanto un uomo e non ha peso. Le ombre spettrali non sanno parlare in maniera intelligibile. Nonostante la loro strana natura e il loro aspetto, le ombre spettrali non sono mostri **Non-morti**, e quindi non possono essere scacciati da un Chierico.

L'attacco di un'ombra spettrale infligge 1d4 punti di danno (di gelo) e succhia 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 ad una Forza di 0 muoiono per risorgere 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:	12 mt
N°. di Mostri:	2d4, All'aperto 3d6, Tana 10d6
Tiri Salvezza:	Guerriero: 1
Morale:	8
Tipo di tesoro:	D
PE:	25



Gli orchetti sono umanoidi grotteschi dediti alla guerra e all'oppressione. Hanno orecchie da lupo, occhi rossi, nasi corti e porcini, e capelli neri (ma pochissima peluria). Un maschio adulto è leggermente più alto di 1 metro e 80 centimetri e pesa intorno ai 105 chili; 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, ed il viola. Utilizzano qualsiasi tipo di armi e armature recuperati sui campi di battaglia.

Gli orchetti sono dotati di Scurovisione fino a 18 metri. Subiscono una penalità di -1 agli attacchi alla luce del sole o in presenza di incantesimi che creino luce magica. Gli orchetti parlano una propria lingua semplice e brusca, ma molti parlano anche un po' di comune e di goblin.

Un orchetto su otto sarà un guerriero con 2 Dadi Vita (75 PE). Gli orchetti ottengono un bonus di +1 al morale se sotto la guida di un guerriero. Nelle tane degli orchetti, un individuo su dodici sarà un capo con 4 Dadi Vita (240 PE) Classe Armatura 15 (11) e con un bonus di +1 ai danni dovuto alla forza. In tane con 30 o più individui, sarà presente un re orchetto con 6 Dadi Vita (500 PE), Classe Armatura 16 (11) e con un bonus di +2 ai danni. Nella tana, gli orchetti non falliscono mai tiri di morale finché il re è vivo. In aggiunta, una tana ha una possibilità di 1-2 su 1d6 che sia presente uno sciamano. Uno sciamano ha le stesse caratteristiche di un guerriero 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 mt, Senza armatura 12 mt
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 arrivano ad essere alti fra i 2 metri e 70 centimetri e i 3 metri e pesano fra i 300 e i 325 chili. Il colore della pelle varia dal giallo smorto al marrone smorto. Il vestiario degli orchi consiste di pellicce e pelli conciate rozzamente, cosa che aggiunge al loro già repellente odore. Gli orchi sono bruti aggressivi, ma innatamente pigri. In combattimento impiegano attacchi diretti, usando in genere grosse clave, asce o armi ad asta, che causano 2d6 di danni. Se un orco impiega altre armi normali, ottiene un bonus di +3 ai danni a causa della sua grande Forza. Se un orco combatte a mani nude, infligge 1d8 di danni da stordimento con ciascun colpo.

Un orco su sei sarà un capo branco con 6+1 Dadi Vita (500 PE). Gli orchi ottengono un bonus di +1 al morale se vengono guidati da un capo branco. In tane con 10 o più orchi, ci sarà anche un bullo con 8+2 Dadi Vita (875 PE), Classe Armatura 17 (13) ed un bonus di +4 ai danni dovuto alla sua Forza. Gli orchi hanno un +2 al morale finché un bullo orco è presente (e vivo).



Orso

Gli orsi attaccano lacerando gli avversari con i loro artigli, agguantandoli 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 assai difficili da uccidere, e sono capaci di muoversi ed attaccare ancora per un round 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 mt
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

Classe Armatura:	14
Dadi Vita:	5
Attacchi:	2 artigli/1 morso + stritolamento
Danni:	1d4/1d4/1d8 + 2d8 stritolamento
Movimento:	12 mt
N°. di Mostri:	1, All'aperto 1d4, Tana 1d4
Tiri Salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	360

Questi massicci carnivori pesano più di 900 chili e raggiungono i due metri e settanta 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 mt
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 il metro e cinquanta di lunghezza.

Orso, Polare

Classe Armatura:	14
Dadi Vita:	6
Attacchi:	2 artigli/1 morso + stritolamento
Danni:	1d6/1d6/1d10 + 2d8 stritolamento
Movimento:	12 mt
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.

Orso-gufo

Classe Armatura:	15
Dadi Vita:	5
Attacchi:	2 artigli/1 morso + 1 presa
Danni:	1d8/1d8/1d8 + 2d8
Movimento:	12mt
N°. di Mostri:	1d4, All'aperto 1d4, Tana 1d4
Tiri Salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	9
Tipo di tesoro:	C
PE:	360

Gli orsi-gufo hanno l'aspetto di orsi dal volto di gufo, compreso di un grosso becco affilato. Il manto di un Orso-gufo va dal nero-marrone ad un marrone-giallastro; il becco ha un color avorio opaco. Un maschio pienamente sviluppato può arrivare ad essere alto 2 metri e 40 e pesare fino a 750 chili. Gli avventurieri che siano sopravvissuti ad incontri con questa creatura spesso parlano della follia bestiale che brilla nei suoi occhi cerchiati di rosso.

Gli orsi-gufo combattono in maniera molto simile agli orsi, ma sono più aggressivi (come detto sopra). Come per gli orsi normali, un Orso-gufo deve colpire con entrambe gli artigli per riuscire ad infliggere i danni riportati per la presa.

**Pantera Distorcente**

Classe Armatura:	16
Dadi Vita:	6*
Attacchi:	2 lame
Danni:	1d8/1d8
Movimento:	15 mt
N°. di Mostri:	1d4, All'aperto 1d4
Tiri Salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	8
Tipo di tesoro:	D
PE:	555

Le pantere distorcenti sono mostri simili a gatti di colore blu-nero con strani arti forniti di lame che si estendono dalle spalle. Queste lame sono normalmente ripiegate all'indietro come fossero ali, ma la pantera le fa oscillare in avanti per attaccare.

Il vero potere -ed il pericolo- di una pantera distorcente è il suo potere di **distorsione**, il quale fa sì che la posizione apparente del mostro si sposti continuamente nel raggio di un metro dalla reale posizione del mostro. È una forma di illusione talmente potente da non poter essere penetrata neanche da coloro che ne conoscono il segreto.

Qualsiasi personaggio che combatta una pantera distorcente per la prima volta mancherà il bersaglio al suo primo colpo qualsiasi sia il risultato del dado. In seguito, tutti gli attacchi contro la pantera distorcente subiranno una penalità di -2 al Tiro per Colpire. Questa penalità non si cumula con la penalità per combattere alla cieca. Alcuni mostri, come i pipistrelli, non si basano sulla vista per combattere e quindi saranno in grado di percepire la vera posizione del mostro e di battersi senza penalità.



Pegaso

Classe Armatura:	15
Dadi Vita:	4
Attacchi:	2 zoccoli
Danni:	1d6/1d6
Movimento:	24 mt (3 mt), Volo 48 mt (3 mt)
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 assai apprezzati come cavalcature volanti, i pegasi sono creature timide e selvatiche difficili da addomesticare. Un pegaso tipico è alto un metro e 80 centimetri al garrese, pesa 750 chili ed ha una apertura alare di 6 metri. Un carico viene considerato leggero per un pegaso fino a 200 chili; pesante fino a 450 chili di carico massimo.


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 mt	Nuoto 18 mt (3 mt)
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 quattro metri, mentre esemplari giganti possono superare i sei metri. Hanno corpi allungati, teste a punta e mascelle prominenti. Il

corpo è coperto da squame di colore blu, grigio o argento. I barracuda hanno una vista estremamente acuta e vengono sorpresi solo con un tiro di 1 su 1d6. A causa della rapidità con cui attaccano, i barracuda sono in grado di sorprendere gli avversari con un tiro di 1-3 su 1d6 e ottengono un bonus di +2 bonus all'iniziativa.

I barracuda giganti sono sempre esemplari singoli e se non riescono ad uccidere la preda c'è il 50% di probabilità che lascino il combattimento. 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 mt (3 mt)
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 i tre e gli otto metri. La maggioranza è di color grigio-verdastro, con strisce scure laterali, ma alcuni sono completamente neri. Generalmente si incontrano nei laghi e nei fiumi, in quanto non si sono adattati all'acqua salata.

I persici giganti sono predatori, e su un tiro d'attacco che ottenga un 20 sul dado, un persico inghiottirà interamente una creatura delle dimensioni di un nano o più piccola. Questa subirà 2d4 di danni per round fino alla sua morte. Personaggi inghiottiti possono solo attaccare con daghe o armi altrettanto corte. Un persico gigante può inghiottire al massimo un personaggio, ed un persico che abbia già inghiottito un personaggio cercherà di ritirarsi (avendo già raggiunto il suo 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 mt (3 mt)
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 una penalità di -1 su tutti i tiri di attacco e Tiri Salvezza; seguenti avvelenamenti aumentano ciascuno questa penalità di -1, fino ad una penalità massima di -5 oltre ad aggiungere 6 round alla durata dell'effetto del veleno.

A causa delle dimensioni e della forma del corpo, un Pesce-gatto gigante non può indirizzare più di uno dei suoi attacchi su una singola creatura; ovvero, 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 mt
N°. di Mostri:	All'aperto 2d4
Tiri Salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	7 (11)
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	240

I piranha giganti sono lunghi un metro e mezzo alla maturità, e sono carnivori aggressivi. Sono in grado di percepire il sangue nell'acqua esattamente come gli squali, e una volta che sentono o gustano il sangue, il loro morale sale al valore riportato fra le parentesi.

Pipistrello (e Pipistrello, Gigante)

	Pipistrello	Pipistrello gigante
Classe Armatura:	14	14
Dadi Vita:	1 Punto Ferita	2
Attacchi:	1	1 morso
Danni:	Confusione	1d4
Movimento:	9 mt, Volo 12mt	3 mt, Volo 18 mt (3 mt)
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 caratteristiche riportate qui descrivono piccoli pipistrelli insettivori. Essi possiedono un sonar naturale che gli consente di operare nell'oscurità totale; ai fini del gioco, trattate questa abilità come la Scurovisione.

Un gruppo di pipistrelli di dimensioni normali non ha alcun tipo di attacco efficace (almeno al fine di 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 una penalità di -2 su tutti i tiri per colpire ed i Tiri Salvezza fin quando i pipistrelli rimangono nell'area.

Un pipistrello gigante ha una apertura alare di 5 metri e pesa circa 100 chili. Possiede le stesse capacità sensoriali dei pipistrelli normali, ma essendo molto più grosso, è in grado di attaccare avventurieri; parecchi sono carnivori il che rende un attacco probabile.

Polipo, gigante

Classe Armatura:	19
Dadi Vita:	8
Attacchi:	8 tentacoli/1 morso
Danni:	8x 1d4/1d6
Movimento:	Nuoto 9 mt
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 metri -ed oltre- di lunghezza. I tentacoli di un polipo sono costellati di barbigli e ventose dai bordi affilati. Per riuscire a mordere, il polipo gigante deve prima colpire con almeno due tentacoli.

Se un polipo gigante fallisce un tiro di morale, sprizzerà una nuvola di inchiostro nero con un diametro di 12 metri e poi scapperà via a doppia velocità per 2d6 di round.

Presenza*

Classe Armatura:	15 ‡
Dadi Vita:	4**
Attacchi:	1 tocco
Danni:	1d6 + risucchio di energia (1 livello)
Movimento:	Volo 24 mt
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 semplicemente riflette la forma che aveva in vita.

Come tutti i Non-morti, le presenze possono essere cacciati dai Chierici e sono immuni ad incantesimi di **sonno**, **fascino** e **blocco**. A causa della loro natura incorporea gli spettri non possono essere danneggiati da armi non magiche.


Protoplasma nero*

Classe Armatura:	14
Dadi Vita:	10* (+9)
Attacchi:	1
Danni:	3d8
Movimento:	6 mt
N°. di Mostri:	1
Tiri Salvezza:	Guerriero: 10
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	1,390

Il protoplasma nero è una creatura amorfa che esiste solo per nutrirsi. Queste creature occupano zone sotterranee in tutto il mondo, compiendo scorrerie attraverso caverne, rovine e labirinti alla ricerca di materia organica, viva o morta. Attaccano qualsiasi creatura incontrino, colpendo con gli pseudopodi o semplicemente inglobando gli avversari con i loro corpi, i quali producono acidi che li aiutano a prendere 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 dovrà allora dividere i Dadi Vita del protoplasma nero originale come ritiene più opportuno fra i due protoplasmi, con la limitazione che nessuna dei due nuovi protoplasmi può avere meno di due Dadi Vita. Un protoplasma nero con due DV semplicemente ignora tali attacchi, ma non può sdoppiarsi ulteriormente.

Attacchi a base di ghiaccio o freddo non infliggono danni ad un protoplasma nero, ma tale attacco paralizzierà 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 di una melma nera; il metodo più diffuso per ucciderle generalmente è ricorrere al fuoco.

Un tipico protoplasma nero è largo tre metri e spesso 60 centimetri, e pesa più o meno cinque tonnellate. È possibile incontrare protoplasmi neri di dimensioni inferiori, in genere come risultato di una scissione.

Pterodattilo (e Pteranodonte)

	Pterodattilo	Pteranodonte
Classe Armatura:	12	13
Dadi Vita:	1	5
Attacchi:	1	1
Danni:	1d4	2d6
Movimento:	Volo 18 mt (3 mt)	Volo 18 mt (4.5 mt)
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 alati preistorici, con una apertura alare fra i 75 e i 90 centimetri. Sebbene si nutrano principalmente di pesce, potrebbero attaccare personaggi di piccole dimensioni o ficcanasare in borse incustodite.

Gli Pteranodonti sono -fondamentalmente- pterodattili giganti, con una apertura alare di 7 metri e oltre. Sono predatori e potrebbero attaccare gruppi di avventurieri.

Ragno, Chelato

Classe Armatura:	13
Dadi Vita:	2*
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d8 + veleno
Movimento:	12 mt
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 una forma di mimetismo e approfittando di qualsiasi nascondiglio da cui balzano fuori per mordere le prede di sorpresa. I ragni chelati sono orrendamente grandi, arrivando ad essere lunghi quasi un metro. Sono in grado di mutare colore lentamente (nell'arco di alcuni giorni), assumendo approssimativamente il colore generale del loro 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.

Ragno, Tarantola Gigante

Classe Armatura:	15
Dadi Vita:	4*
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d8 + veleno
Movimento:	15 mt
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 selvaggiamente. La danza dura 2d10 di round, durante i quali la vittima subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire ed ai Tiri Salvezza. Se la vittima è un Ladro, non potrà usare alcuna abilità speciale di ladro mentre balla. Chi assiste ad una "danza" deve fare un Tiro Salvezza contro Incantesimi o iniziare a ballare a sua volta; tali vittime "secondarie" subiranno le stesse penalità citate sopra, ma danzeranno solo per 2d4 di round.

Ogni round in cui la vittima originale danza, deve eseguire un nuovo Tiro Salvezza contro Veleno o subire 1d4 punti di danno. Vittime secondarie non subiscono quest'effetto.

Neutralizza veleno curerà la vittima originale, e **dispersione del magico** interromperà la danza di tutte le vittime nella sua area di effetto, sia che siano vittime originali o secondarie.

Ragno, Vedova Nera Gigante

Classe Armatura:	14
Dadi Vita:	3*
Attacchi:	1 morso
Danni:	2d6 + veleno
Movimento:	6 mt, Ragnatela 12 mt
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 ingrandita della normale vedova nera. Hanno lo stesso tipo di marchio arancione a forma di clessidra sull'addome.

Il veleno di una vedova nera gigante è forte, talmente forte che le vittime di un morso devono fare un Tiro Salvezza contro Veleno a -2 o morire. Le vedove nere giganti tessono tele appiccicose e robuste, praticamente invisibili, posizionandole in genere attraverso ingressi, corridoi o

persino fra gli alberi se in territorio boscoso; chi dovesse incappare 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 fare incantesimi né usare efficacemente un'arma.

Raghadessa, Gigante

Classe Armatura:	16
Dadi Vita:	4
Attacchi:	2 zampe/1 morso
Danni:	presa/presa/2d8
Movimento:	15 mt
N°. di Mostri:	1d4, All'aperto 1d6, Tana 1d6
Tiri Salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	9
Tipo di tesoro:	U
PE:	240

La Raghadessa è imparentata sia con i ragni che con gli scorpioni, sebbene non sia esattamente di nessuna delle due specie. Le raghadesse hanno dei "pedipalpi," un paio aggiuntivo di zampe frontali allungate con cuscinetti adesivi che vengono usati per catturare la preda.

Le raghadesse giganti hanno le dimensioni di un pony. Quelle che si possono incontrare nel deserto sono generalmente gialle, rosse e marroni, mentre quelle incontrate sotto terra possono essere di colore bianco o nero (quelle incontrate nelle caverne più in profondità sono sempre bianche). Come i ragni, sanno scalare i muri, ma sono incapaci di camminare sui soffitti o arrampicarsi completamente sottosopra.

Un colpo portato a segno da una zampa non infligge danni, ma la vittima viene afferrata, e verrà portata alla bocca della Raghadessa il round successivo per essere colpita automaticamente e subire 2d8 di danni. La Raghadessa non userà il suo attacco di morso contro bersagli che non abbia catturato in questa maniera, né attaccherà più di un bersaglio con le sue zampe. Se minacciata, una Raghadessa che abbia catturato una vittima cercherà di ritirarsi per consumare la sua preda in pace.

Rana, Gigante (e Rospo, Gigante)

Classe Armatura:	13
Dadi Vita:	2
Attacchi:	1 lingua o 1 morso
Danni:	presa o 1d4+1
Movimento:	9 mt, Nuoto 9 mt
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 un metro e pesa circa 125 chili. Sono predatrici, ma normalmente attaccheranno solo creature più piccole di loro. I rospi giganti sono statisticamente 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 sua lingua per quattro metri e mezzo e trascinare una vittima delle dimensioni di un nano alla sua bocca; ogni round successivo, la vittima viene colpita automaticamente. Con un per colpire naturale di 20, la vittima viene ingoiata interamente, subendo 1d6 di danni per round a seguire. 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 mt, Nuoto 3 mt	12 mt, Nuoto 6 mt
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*	13

Questi roditori onnivori prosperano praticamente ovunque. I ratti normali attaccano in branco; ogni punto di danno inflitto al branco ne riduce il numero di animali di uno.

I ratti giganti si nutrono di rifiuti e carogne, ma attaccheranno per difendere la loro tana e il loro territorio. Un ratto gigante può arrivare ad essere lungo fino a 1 metro e 20 centimetri e pesare oltre i 25 chili. Un ratto gigante da solo, o un piccolo gruppo composto da non più di quattro individui, sarà generalmente timido, ma branchi più grandi attaccano senza paura, mordendo con i loro incisivi affilati.

Ogni morso di ratto ha una probabilità del 5% di causare una malattia. Un personaggio che subisca uno o più morsi di ratto per cui i dadi indicano che l'infezione è avvenuta, si ammalerà entro 3d6 ore. Il personaggio infettato perderà un punto di Costituzione ogni ora; dopo ogni perdita di un punto, il personaggio potrà eseguire un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte (modificato dal bonus o dalla penalità derivante dal punteggio di Costituzione attuale) per interrompere la febbre e riprendersi dalla malattia. Qualsiasi personaggio ridotto a Costituzione zero muore. Si veda **P erdita dei Punti di Costituzione** nella sezione **Incontri** per ulteriori dettagli su come recuperare i punti di Costituzione perduti.

* Nota: Il compenso in PE per i ratti normali viene assegnato nel caso si riesca ad uccidere o respingere un intero branco. Se gli avventurieri sono costretti alla fuga, l'AdG dovrebbe assegnare 3 PE per ratto ucciso.

Rinoceronte

	Nero	Lanoso
Classe Armatura:	17	19
Dadi Vita:	8	12 (+10)
Attacchi:	1 testata o 1 travolgimento	Attacchi:
Danni:	2d6 o 2d8	2d8 o 2d12
Movimento:	12 mt (4.5 mt)	12 mt (4.5 mt)
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 suo cattivo carattere e la sua propensione a caricare gli intrusi.

Le caratteristiche riportate qui si basano sul rinoceronte nero africano, lungo dai due metri ai 4 metri e mezzo, alto al garrese uno o due metri, e con un peso di 3 tonnellate. Queste caratteristiche possono essere usate per definire qualsiasi erbivoro con una stazza ed un armamento naturale simili (palchi, corna, zanne...).

Il rinoceronte lanoso è una bestia preistorica dal pelo lungo, rintracciabile in zone primitive in stile "mondo perduto" dei territori dai climi più freddi. Hanno un comportamento assai simile a quello dei 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 mt, Volo 48 mt (3 mt)		
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 metri ed una apertura alare di 7 metri e mezzo. I Roc grandi sono lunghi quasi 6 metri ed hanno una apertura alare di circa 15 metri; i Roc giganti sono lunghi in media 9 metri ed hanno un'impressionante apertura alare di circa 24 metri. Le piume di un Roc sono o marrone scuro o

dorate dalla testa alla coda. Come molti altri uccelli, i maschi tendono ad avere piume più chiare, mentre le femmine hanno colori meno brillanti ed hanno quindi maggior facilità a nascondersi (se qualcosa di così grosso può nascondersi).

Un carico viene considerato leggero per un Roc normale fino a 75 chili, e pesante fino a 150. Ovviamente, solo i personaggi più piccoli possono sperare di cavalcare un Roc normale. Per un Roc grande, un carico leggero arriva a 300 chili, ed uno pesante ha un massimo di 600 chili. I Roc giganti possono facilmente sollevare fino a 1500 chili, e si considera che portino un carico pesante fino a 3000 chili. I racconti di Roc che rapiscono elefanti adulti sono alquanto esagerati, ma si consideri che un elefante giovane sarebbe una preda ragionevole per questi mostruosi uccelli.

Un Roc attacca dall'alto, tuffandosi verso terra per afferrare le prede con i suoi possenti artigli e portarle via per essere divorate da esso e dai suoi piccoli. Qualsiasi colpo portato a segno con entrambe gli artigli contro una singola creatura significa che che il bersaglio è stato 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 subirà 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 viene incontrato quando è a caccia ed attaccherà qualsiasi creatura di dimensioni pari ad un uomo - o maggiori - 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 succhio 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 hanno l'aspetto di comuni cespugli di rose, ma sono in realtà piante animate, vagamente coscienti di ciò che le circonda. Queste piante sono sempre in fiore, cariche di bei boccioli di color bianco (o, raramente, giallo).

È possibile - in condizioni ideali - sentire il profumo dei fiori fino ad una distanza di 9 metri dalla pianta. Le rose sanguinarie possono muoversi molto lentamente e cercheranno una posizione riparata dai venti per raggiungere una posizione ideale. Creature viventi che

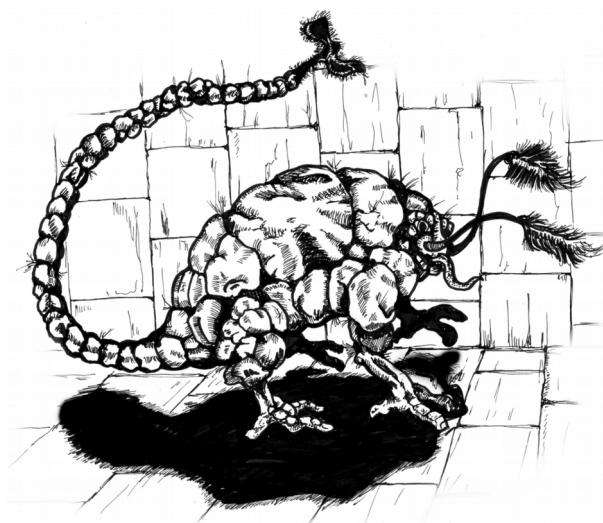
sentano il profumo devono eseguire un Tiro Salvezza contro Veleno o venirse stordite, facendo cadere tutto ciò che portano e avvicinandosi alla pianta. Questo Tiro Salvezza deve essere eseguito per ogni round che la creatura o personaggio passa entro l'area di effetto. Personaggi storditi non resisteranno agli attacchi della pianta; se allontanati dall'area del profumo, l'effetto di stordimento svanirà in 2d4 round. Mostri Non-morti, costrutti, etc. non ne sono colpiti.

Ogni rosa sanguinaria avrà 1, 2 or 3 steli simili a fruste coperti di spine con cui può attaccare. Quando uno stelo colpisce, si avvinghia alla vittima ed inizia a succhiarne il sangue, infliggendo 1d6 danni per round. Una rosa sanguinaria che ha "mangiato" di recente (entro un giorno) avrà fiori il cui colore varierà dal rosa ad un rosso intenso, che sfumerà lentamente di nuovo al bianco o al giallo mentre la pianta digerisce il sangue che ha consumato.

Rugginofago*

Classe Armatura:	18
Dadi Vita:	5*
Attacchi:	1
Danni:	speciale
Movimento:	12 mt
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 ad un rosso ruggine del dorso. Le antenne prensili di un Rugginofago fanno arrugginire i metalli al solo contatto. Un Rugginofago tipico è lungo 1 metro e mezzo, alto 1 metro e pesa 100 chili.



Il tocco di un Rugginofago trasforma gli oggetti di metallo in ruggine (o verderame, o altri ossidi appropriati al caso). Metallo non magico attaccato da un Rugginofago, o che tocchi il mostro (come ad esempio una spada impiegata per attaccarlo), viene immediatamente rovinato. Un'arma di metallo non magico usata per attaccare il mostro infligge metà danni prima di venire distrutta. Armi e armature magiche perdono un "più" ogni volta che entrano in contatto col mostro, questa perdita è permanente.

Gli ossidi di metallo creati da questo mostro ne costituiscono il cibo; gettargli incontro una quantità cospicua di metallo potrebbe farlo desistere da inseguire personaggi in armatura di metallo. Effettuate 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 mt	12 mt
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; dove possono arrivare grazie a 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 metri, con teste di drago ed arti anteriori da lucertola. Le loro scaglie sono di tutti i colori del fuoco, rosso arancio e giallo. Una salamandra di fiamma emette un calore fortissimo, e tutte le creature non resistenti al fuoco entro 6 metri da essa subiscono 1d8 punti di danno 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 elementale del Fuoco, e potrebbero conoscere 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 assai fredde, tutte le creature non resistenti al gelo entro 6 metri da esse subiscono 1d8 punti di danno a round a causa del freddo. Le salamandre del gelo sono completamente immuni a tutti gli attacchi a base di gelo. Sono abbastanza intelligenti; tutte parlano la lingua del Piano Elementale dell'Acqua, e molte parlano anche il Comune, l'Elfico e la lingua dei draghi.

Le salamandre di fiamma e quelle del gelo si odiano a vicenda, e ciascun tipo attaccherà 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 attaccherà chiunque cerchi di ottenere un accesso non autorizzato all'area da essa protetta. Quelle che giungono attraverso fratture naturali fra i piani d'esistenza possono avere qualsiasi scopo o motivazione che l'AdG desideri, e potrebbero quindi scegliere di parlare, combattere, o persino ignorare gruppi di avventurieri.

Sanguisuga, gigante

Classe Armatura:	17
Dadi Vita:	6
Attacchi:	1 + presa
Danni:	1d6 + 1d6/round
Movimento:	9 mt
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.

Una volta che una sanguisuga gigante colpisce in combattimento, si attacca alla vittima e ne succhia il

sangue, causando un ulteriore 1d6 di danni ogni round finché la vittima o la sanguisuga non sia morta. Non esiste metodo di staccare la sanguisuga fuorché ucciderla.

Scarafaggio, Bombardiere Gigante

Classe Armatura:	16
Dadi Vita:	2*
Attacchi:	1 morso + speciale
Danni:	1d6 + speciale
Movimento:	12 mt
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 rossa ed il torace e l'addome neri. Sono lunghi fra i novanta centimetri ed il metro e venti.

In combattimento uno scarafaggio bombardiere gigante morde l'avversario di fronte a lui, e spruzza un cono di gas nocivi bollenti da un beccuccio sulla punta posteriore dell'addome. Questa scarica tossica causa 2d6 punti di danno a tutti quelli che si trovano entro un cono lungo 3 metri e largo 3 metri alla sua estremità (è consentito un Tiro Salvezza contro Raggio della morte per dimezzare i danni). Uno scarafaggio 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, uno scarafaggio bombardiere gigante potrebbe decidere di voltarsi ed usare lo spruzzo invece di mordere.

Come molti scarafaggi lo scarafaggio bombardiere gigante, ha la stessa capacità visiva in tutte le direzioni, e quindi non soffre penalità 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 mt
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 essere stati rimossi dallo scarafaggio, illuminando un'area approssimativamente circolare di 3 metri di raggio.

Gli scarafaggi di fuoco giganti sono lunghi più o meno 60 centimetri. Sono generalmente timidi ma combatteranno se accerchiati. Come molti scarafaggi hanno la stessa capacità visiva in tutte le direzioni, e quindi non soffrono penalità alla Classe Armatura se attaccati alle spalle.

Scarafaggio, Tigre Gigante

Classe Armatura:	17
Dadi Vita:	3+1
Attacchi:	1
Danni:	2d6
Movimento:	18 mt (3 mt)
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 un metro e cinquanta. Il loro carapace tende ad essere marrone scuro con disegni a macchie o a righe di marrone più chiaro, ma ci sono molte variazioni.

Sono corridori veloci, che si basano sulla loro 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 penalità alla Classe Armatura se attaccati alle spalle.

Scheletro

Classe Armatura:	13 (vedi sotto)
Dadi Vita:	1
Attacchi:	1
Danni:	1d6 o arma
Movimento:	12 mt
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, generalmente per fare la guardia ad una tomba o a un tesoro, o per fare da guardie al loro creatore. Subiscono solo metà dei danni dalle armi da taglio, e solo un singolo punto di 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 **blocca persone**. Poiché sono privi di mente, nessuna forma di lettura del pensiero ha una qualche utilità contro di loro. Gli scheletri non falliscono mai i tiri di morale, e quindi combattono fino alla propria distruzione.

**Sciame d'insetti**

Classe Armatura:	13
Dadi Vita:	Da 2* a 4*
Attacchi:	1 sciame
Danni:	1d3 (doppio contro nessuna armatura)
Movimento:	3 mt. Volo 6 mt
N°. di Mostri:	1 sciame, All'aperto 1d3 sciame
Tiri Salvezza:	N/A
Morale:	11
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	100 - 280

Uno sciame di insetti non è una creatura singola; piuttosto è un grosso gruppo di insetti comuni, volanti o striscianti, che si muove come una singola unità. In generale, uno sciame riempie un volume pari a tre cubi di 3 metri di lato, per quanto sia possibile ad uno sciame di diventare più compatto in modo da muoversi attraverso corridoi stretti o piccole porte. Se lo sciame consiste di insetti striscianti, coprirà tre quadrati con tre metri di lato e il movimento in volo sopra riportato viene ignorato.

Ogni creatura vivente dentro il volume o l'area dello sciame subisce 1d3 punti di danno ogni round. I danni vengono raddoppiati se il bersaglio non ha armatura (per creature che non indossano armatura, ogni Classe Armatura inferiore a 15 viene considerata "senza armatura").

I danni vengono ridotti ad un solo punto di danno per round per tre round se il personaggio riesce ad uscire dallo sciame. È possibile tenere "a bada" gli insetti brandendo un'arma, uno scudo o altri oggetti di simili dimensioni, ed anche in questo caso i danni sono ridotti ad 1 punto per round. Se si impiega una torcia accesa a questo fine, lo sciame subisce 1d4 punti di danno per round. Le armi, anche se magiche, non danneggiano uno sciame di insetti. Un intero sciame può essere addormentato da un incantesimo di **sonno**. Il fumo può essere utilizzato per cacciare uno sciame (se uno sciame si allontana da potenziali vittime a causa di fumo, i danni da esso inflitti si fermano istantaneamente). Infine, una vittima che si tuffi sott'acqua subirà 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 mt
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 assai 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 metro e 65 e 1 metro e 80 e pesa fra i 150 e i 200 chili.

Scorpione, Gigante

Classe Armatura:	15
Dadi Vita:	4*
Attacchi:	2 chela/1 pungiglione
Danni:	1d10/1d10/1d6 + veleno
Movimento:	15 mt (3 mt)
N°. di Mostri:	1d6, All'aperto 1d6
Tiri Salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	11
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	280

Gli scorpioni giganti sono assai grossi, a volte grossi come muli. Sono predatori aggressivi e generalmente attaccano a vista. Se una chela colpisce, lo scorpione gigante ottiene un bonus di +2 col pungiglione (ma due colpi di chela non impartiscono un doppio bonus). Gli scorpioni giganti vengono incontrati più di frequente in aree desertiche o in caverne.

Seppia, Gigante

Classe Armatura:	17
Dadi Vita:	6
Attacchi:	8 tentacoli/1 morso
Danni:	8x 1d4/1d10
Movimento:	Nuoto 12 mt
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 metri e attaccano praticamente qualsiasi cosa incontrino. I loro tentacoli sono costellati di ventose dai bordi affilati e barbigli. Per riuscire a mordere una creatura, la seppia gigante deve prima riuscire a colpire con almeno due tentacoli.

Se una seppia gigante fallisce un tiro di morale, spruzzerà una nuvola di inchiostro nero con un diametro di 9 metri e poi scapperà via a doppia velocità per 3d8 di round.

Segugio invisibile

Classe Armatura:	19
Dadi Vita:	8*
Attacchi:	1
Danni:	4d4
Movimento:	12 mt
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 specifici compiti.

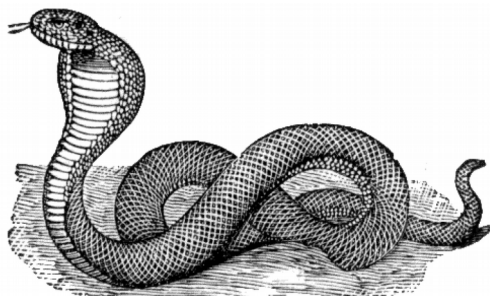
Un segugio invisibile che venga evocato intraprende qualsiasi compito che l'evocatore gli ordini, anche se questo lo manderà lontano centinaia o migliaia di chilometri. La creatura segue gli ordini fino a che il compito non sia stato completato e prenderà ordini solo dal suo evocatore. Tuttavia, detesta missioni troppo lunghe o compiti complessi e cercherà di travisare i suoi ordini di conseguenza.

I segugi invisibili hanno forme amorfe. Un incantesimo **individuare l'invisibile** mostra solo il vago contorno di una nuvola. Non dimenticate di applicare la penalità standard di -4 ai tiri per colpire quando un cacciatore invisibile viene attaccato da creature che non siano in grado di vederlo.

Serpente di Mare

Classe Armatura:	17
Dadi Vita:	6
Attacchi:	1 morso
Danni:	2d6
Movimento:	Nuoto 15 mt (3 mt)
N°. di Mostri:	All'aperto 2d6
Tiri Salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	500

I serpenti di mare sono, ovviamente, mostri serpentini che vivono in mare. Vanno dai 6 ai 12 metri di lunghezza. Un serpente di mare può arrotolarsi intorno ad una nave e stritolarla; in questo caso tirate 2d10 per i danni.

**Serpente, Cobra**

Classe Armatura:	13
Dadi Vita:	1*
Attacchi:	1 morso o 1 sputo
Danni:	1d4 + veleno o cecità
Movimento:	9 mt
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 metri e 10 cm una volta adulti. Impiegano il cappuccio espandibile che hanno sul collo per avvisare le altre creature di non infastidirle, e generalmente evitano di attaccare se possibile in modo da concedere a creature più grandi il tempo di ritirarsi. L'impossibilità o il rifiuto di ritirarsi di fronte al cobra risulterà molto probabilmente in uno sputo di veleno da parte del cobra; il cobra può sputare il veleno fino a 1 metro e mezzo di distanza, qualsiasi creatura venga colpita deve fare un Tiro Salvezza contro Veleno o venire accecato permanentemente (tuttavia un incantesimo **cura cecità** può essere usato per curarla). Se un cobra non riesce a intimorire un avversario sputando, attaccherà 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 mt
N°. di Mostri:	1d3, All'aperto 1d3, Tana 1d3
Tiri Salvezza:	Guerriero: 5
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	405

Dopo un attacco riuscito di morso, un pitone si arrotolerà intorno alla vittima (nello stesso round), stritolandola per 2d4 di danni più 2d4 aggiuntivi in ogni round seguente. La presa può essere spezzata con un tiro di 1 su 1d6 (aggiungete il bonus di Forza della vittima a questo punteggio, così che un personaggio con Forza 16 si libererà 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 mt, Nuoto 9 mt
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 il metro e 80 centimetri 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, talmente forte che qualsiasi creatura morsa deve fare un Tiro Salvezza contro Veleno con una penalità di -4 o morire.

Fortunatamente le serpi di mare, attaccano raramente; in genere aggrediscono solo se molestate (afferrate, calpestate, ecc.). 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 mt
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 ingrandite dei normali serpenti a sonagli (vedi **vipera**, sotto, per ulteriori dettagli). In media da adulti sono lunghi fra i 42 ed i 60 centimetri.

Serpente, Vipera

Classe Armatura:	14
Dadi Vita:	1*
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d4 + veleno
Movimento:	9 mt
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 assai velenosi. Ne esistono molte varietà la cui lunghezza da adulti va dai 6 ai 42 centimetri; le caratteristiche riportate sopra sono per una esemplare "medio" che raggiunge i 27 centimetri circa di lunghezza.

Sono fornite di "fosse" sensibili al calore posizionate fra gli occhi e le narici. Queste vengono impiegate 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 saranno tuttavia in grado di individuarle poiché la loro temperatura sarà spesso leggermente più alta o più bassa del 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) sulla cima della coda. Il sonaglio viene usato per avvertire le creature più grosse del serpente di allontanarsi.

Sirena

Classe Armatura:	12
Dadi Vita:	1*
Attacchi:	1
Danni:	1d6 o arma
Movimento:	Nuoto 12 mt
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 simile a quella di una donna e la parte inferiore simile a quella dei delfini. Le sirene spesso tentano di attirare i marinai o altri uomini che si trovino vicino al mare grazie alle loro canto stregato.

Il canto di una sirena attrarrà qualsiasi uomo entro 100 metri, ma generalmente non ha effetto sulle donne. Uomini all'interno dell'area di effetto devono fare un Tiro Salvezza contro Incantesimi per resistere, altrimenti si muoveranno verso la sirena con intenzioni amorose nella maniera più diretta possibile. Se due sirene stanno cantando applicate una penalità di -4 al Tiro Salvezza; più di due sirene non aumentano la penalità al Tiro Salvezza. Uomini colpiti dall'effetto della canzone cederanno a qualsiasi desiderio della sirena. Quando questa si stancherà di essi, a seconda del temperamento della sirena, questi potranno essere liberati o uccisi.

Contrariamente a quanto riportato dalle credenze popolari, le sirene non sono pesci (neanche per metà) e non respirano sott'acqua. Le sirene 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 causa alla sirena 1d4 punti di danno per turno.

Le sirene hanno un udito acuto quanto quello dei delfini, e possono produrre suoni che vanno dalle frequenze più basse che una normale donna umana possa produrre fino alle frequenze più alte prodotte dai delfini. Ciò comporta che le sirene possano imparare a comunicare coi delfini e le balene; almeno il 35% delle sirene conoscerà la lingua degli uni o degli altri, ed il 10% saprà comunicare con entrambi.

I tre quarti delle nascite fra le sirene sono femmine. Del quarto che nasce maschio, la maggioranza ha le gambe invece della coda. Tali bambini verranno o uccisi o lasciati sulle rive 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 frequentemente attorno ad un tritone e sua madre, che ne diverrà il capo.



Un terzo delle sirene sono sterili. Le altre sirene possono percepire questo fatto, ma creature che non siano sirene non sono in grado di percepire la differenza. Le sirene sterili generalmente rimangono con una sorella fertile (o una cara amica) per aiutarla a catturare uomini. Questo spiega il primo numero di mostri riportato; in ogni gruppo di 2, una sarà sterile.

In genere non si incontrerà mai una sirena con bambini, poiché si rifugiano nelle zone oceaniche più isolate per evitare l'attenzione degli uomini. Lo stesso fanno i gruppi di sirene, ed infatti questi includono 2d4-2 di bambini/adolescenti (oltre ed 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 i pesci o raccolgono alghe. A volte le sirene hanno più di 1 Dado Vita, e circa il 3% ha le abilità di un chierico.

Spettro*

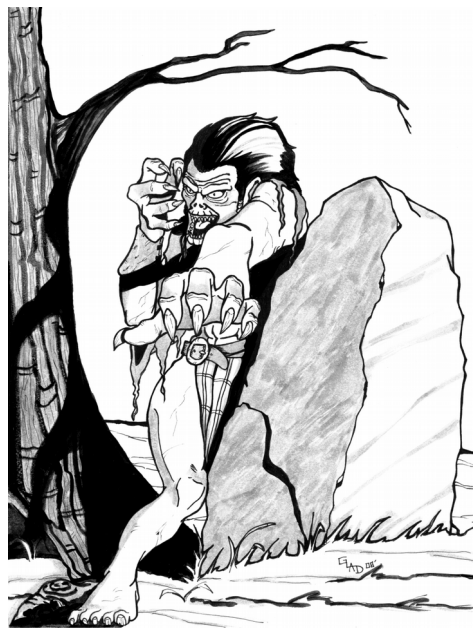
Classe Armatura:	15 †
Dadi Vita:	3*
Attacchi:	1 tocco
Danni:	Risucchio di energia (1 livello)
Movimento:	9 mt
N°. di Mostri:	1d6, All'aperto 1d8, Tana 1d8
Tiri Salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	12
Tipo di tesoro:	B
PE:	175

L'aspetto di uno spettro è uno strano e distorto riflesso della forma che aveva in vita. Uno spettro ha una altezza ed un peso comparabili a quelli di un umano. Gli spettri non conservano alcuna delle abilità che avevano in vita.

Se uno spettro tocca (o viene toccata 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 diverrà uno spettro a sua volta al prossimo tramonto (ma non prima di 12 ore). Spettri generati in questa maniera sono sotto il controllo dello spettro che le ha generate e vi rimarranno fino alla sua distruzione.

Come tutti i Non-morti, gli spettri possono essere cacciate dai Chierici e sono immuni ad incantesimi di **sonno**, **fascino** e **blocco** .. Gli spettri possono essere danneggiate 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 mt, Volo 18 mt
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, che hanno l'aspetto di minuscoli elfi alti trenta centimetri e con ali da libellula. Sono pronti a tutto per combattere il male e la bruttezza e per difendere la loro terra natale. Gli spiritelli combattono i loro nemici con abilità magiche e armi grandi poco più di spilli. Preferiscono tendere imboscate e usare altri trucchi rispetto allo scontro diretto.

Cinque spiritelli che agiscano assieme possono lanciare **rimuovere maledizione**, o la sua forma inversa **infliggere maledizione**, una volta al giorno. Il secondo incantesimo viene spesso impiegato come forma di attacco.

Spiritello Acquatico

Classe Armatura:	16
Dadi Vita:	1*
Attacchi:	1 daga
Danni:	1d4
Movimento:	12 mt, Nuoto 12 mt
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 creature fatate acquatiche. Per quanto si sappia, tutte gli spiritelli acquatici sono femmine. La maggior parte de gli spiritelli acquatici sono esili e graziose, con una pallida pelle verde leggermente squamata, e capelli verde scuro. Spesso intrecciano conchiglie e fili di perle nei capelli e indossano veli tessuti con alghe. Gli spiritelli acquatici preferiscono non abbandonare i loro laghi. Uno spiritello acquatico è alto circa un metro e venti centimetri e pesa sui 20 chili.

Dieci o più spiritelli acquatici possono lavorare assieme per lanciare una potente fascinazione (simile a **affascinare persone**). La fascinazione dura un anno (a meno che non venga annullata). È concesso un Tiro Salvezza contro incantesimi per resistere a questo potere. Ogni spiritello acquatico può lanciare **respirare sott'acqua** una volta al giorno, con la durata di un giorno. Infine, un gruppo di spiritelli acquatici avrà spesso un banco di pesci persici

giganti che vivono nelle vicinanze e che possono essere invocati in aiuto (vedi **Pesce, Persico Gigante** per ulteriori 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 mt (3 mt)
N°. di Mostri:	All'aperto 3d6
Tiri Salvezza:	Guerriero: 2
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	75

Lo squalo carcarino è di fisico ampio e tarchiato. Un carcarino maschio arriva fino a 2 metri e 10 cm di lunghezza per un peso di 100 chili, mentre una femmina raggiunge i 3 metri e 60 cm di lunghezza per un peso di 250 chili.

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 mt (3 mt)
N°. di Mostri:	All'aperto 1d4
Tiri Salvezza:	Guerriero: 8
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	875

Il grande squalo bianco ha una lunghezza media fra i 3 metri e 60 cm ed i 4 metri e mezzo, sebbene siano stati avvistati esemplari di dimensioni fino ai 9 metri. I grandi squali bianchi sono predatori dominanti (ovvero non hanno animali di cui siano essi stessi preda). Queste creature sono in grado di percepire il campo elettromagnetico delle altre creature viventi, abilità che gli consente di individuare la preda anche in caso di illuminazione scarsa o pessima visibilità, sono inoltre 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 mt
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. Hanno una lunghezza media che varia dai 2 metri e 70 cm fino ai 4 metri e pesano fino a 875 chili. Gli squali mako sono noti per la loro abilità nel saltare fuori dall'acqua, possono saltare fino a 6 metri di altezza.

Statue viventi

Le statue viventi sono animate per magia. Sono veri automi, al contrario dei golem che sono animati da spiriti elementali. Per quanto questo significhi che le statue viventi non hanno possibilità di cadere vittime della frenesia, ciò significa anche che possono svolgere solo semplici attività programmate. Non possono ricevere ordini in alcun modo. Sono guardie assai efficienti per tombe, sale del tesoro e luoghi simili.

Le statue viventi possono essere plasmate in maniera da somigliare a qualsiasi creatura vivente, ma il più delle volte vengono create nella forma di umani o Semi-umani.

Statua Vivente, Cristallo

Classe Armatura:	16
Dadi Vita:	3
Attacchi:	2 pugni
Danni:	1d6/1d6
Movimento:	9 mt
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.

Statua Vivente, Ferro

Classe Armatura:	18
Dadi Vita:	4*
Attacchi:	2 pugni
Danni:	1d8/1d8 + speciale
Movimento:	3 mt
N°. di Mostri:	1d4
Tiri Salvezza:	Guerriero: 4
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	280

Se vengono colpite da armi di metallo (anche parzialmente di metallo) non magiche, l'arma potrebbe rimanere incastrata nel mostro. Se ciò accade, l'arma non potrà essere rimossa finché la statua non sarà stata "uccisa". All'attaccante è concesso un Tiro Salvezza contro Incantesimi per evitare ciò.

Statua Vivente, Pietra

Classe Armatura:	16
Dadi Vita:	5*
Attacchi:	2 spruzzi di lava
Danni:	2d6/2d6
Movimento:	6 mt
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 metro e mezzo.

Stegosauo

Classe Armatura:	17
Dadi Vita:	11 (+9)
Attacchi:	1 coda/1 morso o 1 travolgere
Danni:	2d8/1d6 o 2d8
Movimento:	6 mt (4.5 mt)
N°. di Mostri:	All'aperto 1d4
Tiri Salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	7
Tipo di tesoro:	Nessuno
PE:	1,575

Sebbene abbia un aspetto impressionante, lo stegosauo è in realtà una creatura pacifica e si batterà solo per difesa personale, mordendo, travolgendo o usando la sua coda coperta di creste, a seconda di dove è posizionato il nemico rispetto al dinosauro. Uno stegosauo non può usare la coda ed il morso sulla stessa creatura nel medesimo round.

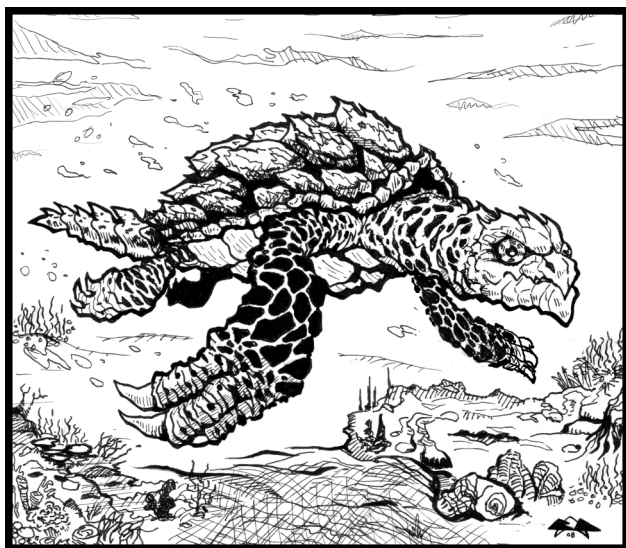
Termite d'Acqua, Gigante

Classe Armatura:	13
Dadi Vita:	Da 1 a 4
Attacchi:	1 getto
Danni:	Stordimento
Movimento:	Nuoto 9 mt
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 centimetri e un metro e mezzo. Attaccano usando uno spruzzo nocivo con una portata di un metro e mezzo che stordisce il bersaglio, una volta colpito, per un intero turno; è consentito un Tiro Salvezza contro veleno per evitare lo stordimento.

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 punti di danno 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 come in acqua salata e persino 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 quelle incontrate nelle paludi hanno 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 mt (3 mt), Nuoto 9 mt (4.5 mt)
N°. di Mostri:	All'aperto 1
Tiri Salvezza:	Guerriero: 20 a +5
Morale:	10
Tipo di tesoro:	H
PE:	13,650

Il guscio scabro verde scuro di una testuggine dragona ha un colore molto simile alle acque profonde che il mostro preferisce, 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 metri dal muso alla coda. Occasionalmente vengono scambiati per scogli o anche per piccole isole.

Le testuggini dragone sono combattenti feroci e generalmente attaccano qualsiasi creatura che minacci il loro territorio o che sembri un pasto potenziale. 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 un drago tartaruga di 5.

A causa della mole enorme, la testuggini dragone sono immuni a virtualmente 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 mt	22.5 mt	30 mt	37.5 mt	45 mt	52.5 mt
Larghezza	-	7.5 mt	15 mt	22.5 mt	30 mt	37.5 mt	45 mt
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 mt
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 un metro alla spalla e sono lunghi quasi 3 metri. Pesano fra i 200 ed i 300 chili.

Tigre dai Denti a Sciabola

Classe Armatura:	14
Dadi Vita:	8
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d6/1d6/2d8
Movimento:	15 mt
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. Hanno un comportamento molto simile a quello dei leoni o dei giaguari.

Tirannosaurus Rex

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

Il tirannosaurus rex è un dinosauro carnivoro bipede. Nonostante le dimensioni enormi ed il peso di 6 tonnellate, un tirannosauro è un corridore veloce. La sua testa è lunga più o meno un metro e 80 centimetri, e le sue zanne sono lunghe fra i 9 e i 18 centimetri. Il tirannosauro è leggermente più lungo di 9 metri dalla punta del naso alla coda. Un tirannosauro da la caccia - e mangia - pressoché qualunque cosa veda, la sua tattica è semplice: caricare e mordere.



Le caratteristiche riportate qua sopra possono essere usate per rappresentare qualsiasi altro grosso dinosauro bipede, come l'allosauro.

Titanotero

Classe Armatura:	15
Dadi Vita:	12 (+10)
Attacchi:	1 testata o 1 travolgere
Danni:	2d6 or 3d8
Movimento:	12 mt (3 mt)
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; gli adulti hanno una altezza media di 3 metri ed una lunghezza di 4 metri. Sono simili al rinoceronte, ma hanno un grosso corno biforcuto invece del singolo corno appuntito dei rinoceronti. 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, sarà un maschio senza gregge; sono animali di cattivo carattere portati ad aggredire creature più piccole che entrino nel loro territorio.

Toporagno, Gigante

Classe Armatura:	16
Dadi Vita:	1*
Attacchi:	2 morsi
Danni:	1d6/1d6
Movimento:	18 mt
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 ai ratti giganti, ma sono più grossi, raggiungono infatti una lunghezza di 1 metro e 80 cm, e più scuri. Hanno un metabolismo assai rapido e devono mangiare praticamente in continuazione. I toporagni giganti sono onnivori, e difendono il proprio nido ed il territorio nelle immediate vicinanze aggressivamente.

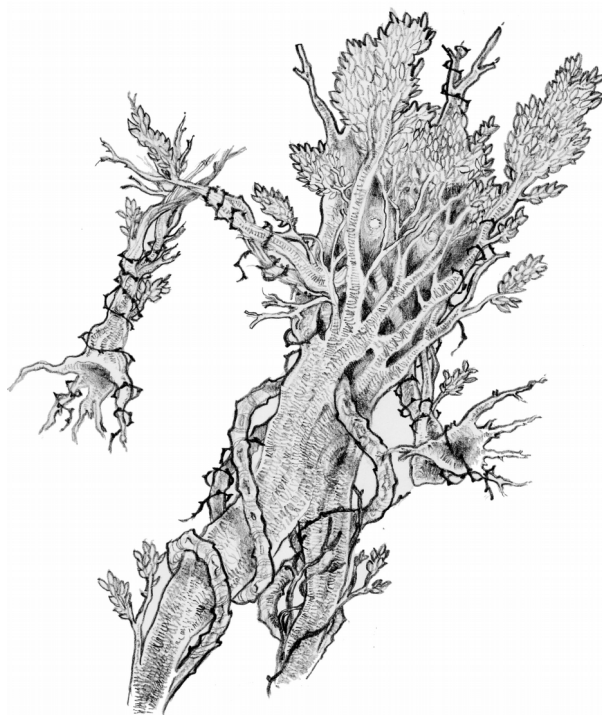
I toporagni giganti si muovono così rapidamente da essere in grado di attaccare due volte per round, e possono attaccare due avversari differenti in questo modo.

Alcune specie di toporagni giganti (generalmente non più del 5% di quelli che è possibile incontrare) sono velenosi. Il morso di un tale toporagno ucciderà la vittima a meno che questa non effettui con successo un Tiro Salvezza contro Veleno. Una vittima morsa due volte nello stesso round dovrà eseguire un solo Tiro Salvezza per quel round, ma dovrà – ovviamente – ripetere il Tiro Salvezza se morsa di nuovo nei round seguenti. I toporagni giganti velenosi vengono considerati avere 1* di Dadi Vita.

Treant

Classe Armatura:	19
Dadi Vita:	8*
Attacchi:	2 pugni
Danni:	2d6/2d6
Movimento:	6 mt
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 uomo-albero vagamente umanoide. I treant hanno foglie verde cupo in primavera ed estate. In autunno ed inverno le foglie cambiano colore in giallo, rosso o arancio, 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 metri, con un tronco di 60 cm di diametro. Pesa più o meno 2, 250 chili.



I treant parlano la loro lingua, più l'Elfico ed il Comune. Molti sanno parlare anche qualche parola di pressoché qualsiasi lingua umanoide, abbastanza da dire "Allontanati dai miei alberi!" I treant preferiscono osservare attentamente potenziali nemici prima di attaccare. Spesso caricano all'improvviso sbucando fuori da dietro un nascondiglio per travolgere chi vorrebbe danneggiare la foresta. Se messi alle strette, animano gli alberi circostanti per avere rinforzi.

Un treant può animare alberi entro 54 metri a volontà, controllando fino a due alberi per volta. Ci vuole un round perché un albero normale si liberi dalle radici. Dopo di che si muove ad una velocità di 3 metri 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.

Triceratopo

Classe Armatura:	19
Dadi Vita:	11 (+9)
Attacchi:	1 incornata o 1 travolgimento
Danni:	3d6 o 3d6
Movimento:	9 mt (4.5 mt)
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 con tre corna. I triceratopi sono aggressivi verso gli intrusi, e attaccano chiunque sembri una minaccia. Queste creature sono lunghe circa 7 metri e mezzo e pesano intorno alle 10 tonnellate. Un triceratopo cercherà generalmente di travolgere qualsiasi avversario più piccolo.

Troglodita

Classe Armatura:	15
Dadi Vita:	2
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d4/1d4/1d4
Movimento:	12mt
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 occhi rossi e creste fornite di punte lungo gambe, braccia e testa. I trogloditi sono generalmente alti fra il metro e mezzo ed il metro e 80 cm. Essi possono cambiare colore a piacimento, e il 50% delle volte un gruppo può fondersi con l'ambiente circostante abbastanza bene da sorprendere eventuali nemici 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.

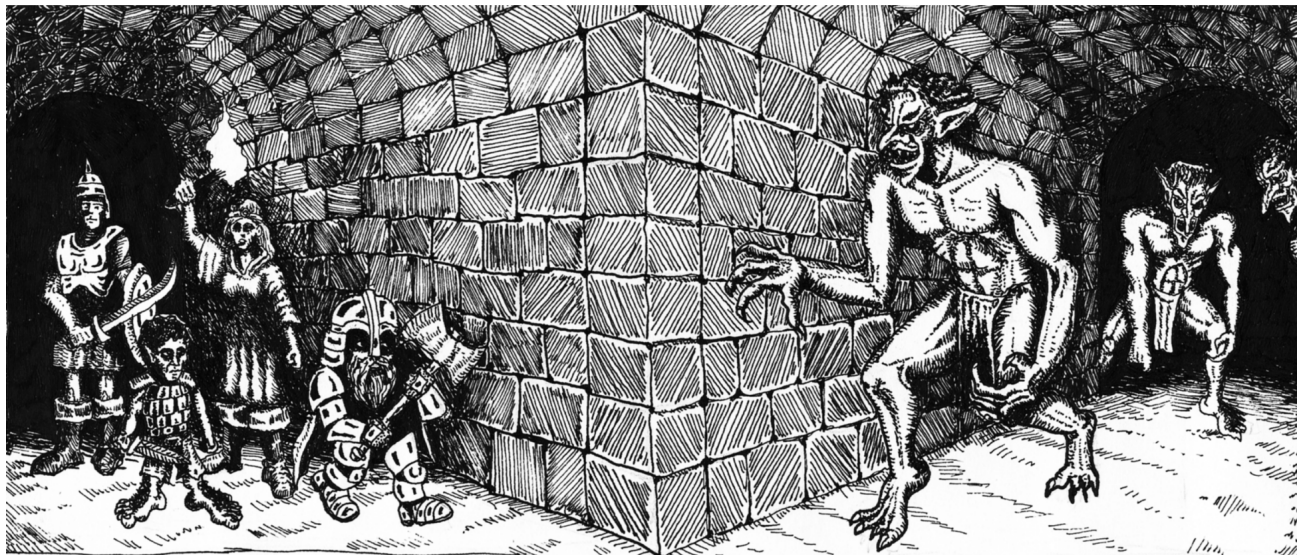
I trogloditi sono molto ostili, e attaccheranno a vista qualsiasi gruppo pari o inferiore composto da altre creature. Preferiscono attaccare di sorpresa, sfruttando la loro capacità camaleontica.

Un troglodita su otto sarà un guerriero 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 quando vengono guidati da un guerriero. In tane con 24 o più membri, ci sarà un capo troglodita con 6 Dadi Vita (500 PE) Classe Armatura 17 ed un bonus ai danni di +2 dovuto alla Forza. Nella tana, i trogloditi non falliscono mai tiri di morale se è presente - e vivo - un capo.

**Troll**

Classe Armatura:	16
Dadi Vita:	6*
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1d6/1d6/1d10
Movimento:	12 mt
N°. di Mostri:	1d8, All'aperto 1d8, Tana 1d8
Tiri Salvezza:	Guerriero: 6
Morale:	10 (8)
Tipo di tesoro:	D
PE:	555

I troll hanno il potere della rigenerazione; essi recuperano 1 Punto Ferita a round dopo che sono stati feriti. Un troll ridotto a 0 Punti Ferita non muore, ma viene semplicemente messo fuori combattimento per 2d6 di round, a quel punto torna ad 1 Punto Ferita. Si consideri che il troll potrebbe fingersi morto fino a quando non abbia rigenerato altri Punti Ferita. Danni inflitti col fuoco e l'acido non possono essere rigenerati, e devono guarire alla velocità normale; un troll può essere ucciso solo da questo tipo di danni. 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; o la creatura può riattaccarsi istantaneamente l'arto mozzato premendolo sul moncherino.

Un troll tipico è alto quasi tre metri e pesa 250 chili. La pelle di un troll ha un aspetto gommoso ed un colore verde muffa, verde e grigio maculato o grigio putrido. I capelli sono generalmente nero-verdi o grigio ferro. Se esaminati, i troll appaiono come privi di sesso, e il loro sistema riproduttivo è un mistero. I troll camminano eretti ma ingobbiti con spalle cascanti. Il loro passo è maldestro, e quando corrono, le braccia ondeggiando strascicano sul suolo. Nonostante l'apparente goffaggine, i troll sono molto agili.

I troll sono creature spregevoli, che gioiscono dello spargimento di sangue e del combattimento. Sebbene i troll possano usare facilmente una varietà di armi, preferiscono di molto la sensazione della carne che viene dilaniata da artigli e zanne.

Uccello Stigeo

Classe Armatura:	13
Dadi Vita:	1*
Attacchi:	1 morso
Danni:	1d4 + 1d4/round risucchio di sangue
Movimento:	3 mt, Volo 18 mt
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 centimetri, e pesa circa mezzo chilo.

Se un uccello stigeo colpisce una creatura, si attacca e succhia sangue pari a 1d4 punti di danno a round (quando arriva il suo punteggio di iniziativa). La creatura può essere rimossa solo uccidendola; qualsiasi attacco contro di essa riceve un bonus di +2 al Tiro per Colpire, ma qualsiasi attacco che manchi il bersaglio colpirà la creatura a cui 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 mt	21 mt
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 cento della fronte. Un unicorno adulto tipico è lungo 2 metri e 40 cm, è alto 1 metro e mezzo al garrese, e pesa 600 chili circa. Le femmine sono leggermente più piccole e leggere dei maschi. Un unicorno ha occhi profondi di un colore che varia dal blu mare, al

viola, marrone o oro intenso. I maschi hanno una piccola barba bianca.

Gli unicorni normalmente attaccano solo per difendere se stessi o la loro foresta. Possono lanciarsi alla carica impalando i nemici con il loro corno come se fosse una lancia, o colpire con gli zoccoli. Il corno è una 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 spostarsi di 108 metri (come per l'incantesimo **porta dimensionale**), e può farlo anche a pieno carico (inclusi eventuali cavalieri). Un carico viene considerato leggero da un unicorno fino a 150 chili; pesante fino a 275 chili.

Un alicorno somiglia ad un unicorno in ogni dettaglio, eccetto che i suoi occhi sono sempre gialli, arancioni o rossi, e (una volta che si sia abbastanza vicini da notarlo) ha canini pronunciati e affilati. Gli alicorni sono malvagi quanto gli unicorni sono buoni, ed impiegano il corno e gli zoccoli affilati come armi. Attaccheranno qualsiasi creatura più debole per il semplice piacere di uccidere, ma cercheranno 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 mt
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 assai più muscolosi. Non vivono veramente tutti nelle caverne. Se siano realmente meno intelligenti dei "normali" umani è oggetto di dibattito, ma è vero che non sono portati all'uso del linguaggio come le altre razze umane, semi-umane ed umanoidi.



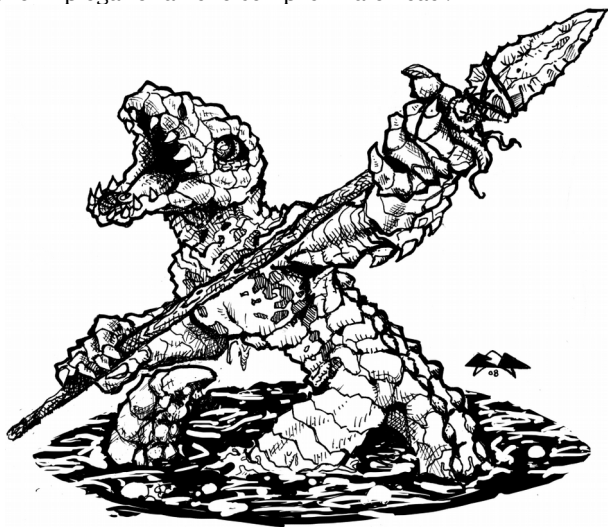
Uomo Lucertola

Classe Armatura:	15 (12)
Dadi Vita:	2
Attacchi:	1 arma
Danni:	1d6+1 o arma +1
Movimento:	6 mt, Senza armatura 9 mt, Nuoto 12 mt (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 generalmente alto fra 1 metro e 80 centimetri e 2 metri e 10 centimetri con scaglie verdi, grigie o marroni. La coda, il cui scopo è aiutare a mantenere l'equilibrio, è lunga fra i 90 centimetri ed il metro e 20 centimetri. Un maschio adulto pesa fra 100 e 125 chili. A causa della loro grande forza ricevono un bonus di +1 al danno con le armi da corpo a corpo.

Gli uomini lucertola sono ottimi nuotatori e possono mantenere il respiro per lunghi periodi di tempo (fino ad un intero turno). Non possono nuotare però se indossano armatura; tuttavia, si nascondono spesso sott'acqua anche se corazzati, rimanendo in piedi sul fondale e facendo sporgere dall'acqua solo il naso e gli occhi (proprio come un coccodrillo). Quando possono utilizzare questa manovra, gli uomini lucertola colgono di sorpresa i loro nemici 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 mt. Senza armatura 12 mt
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 gli urgoblin sono in realtà una sub-specie mutante. Gli urgoblin sono in grado di rigenerare come i **troll** (ed hanno anche le stesse limitazioni). Tutti gli urgoblin sono maschi; se un urgoblin si accoppia con una femmina hobgoblin, qualsiasi piccolo sarà maschio, ma solo uno su quattro avrà il dono del padre.

Alcune tribù hobgoblin considerano gli urgoblin delle abominazioni, e li uccideranno non appena identificati. Altre tribù hobgoblin li usano come guardia del corpo per il proprio capo, e gli conferiscono grandi onori. Vi sono voci di tribù costituite unicamente da urgoblin, che rapiscono femmine di hobgoblin apposta per l'accoppiamento; si dice che taglino la gola a tutti i neonati che nascono nella tribù, così da assicurarsi che sopravvivano solo quelli dotati del 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 mt, Volo 18 mt
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

I vampiri conservano l'aspetto che avevano in vita, sebbene i loro tratti somatici siano spesso affilati e bestiali, con lo sguardo vorace di un lupo. Spesso i vampiri si danno alle raffinatezze e alla decadenza e potrebbero assumere i modi e i costumi tipici dell'aristocrazia. Nonostante l'aspetto umano, i vampiri possono essere individuati facilmente, in quanto non proiettano ombra né appaiono riflessi negli specchi. Parlano qualsiasi lingua conoscessero in vita.

Un vampiro può affascinare chiunque ne incontri lo sguardo; è possibile effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi per resistere, ma con una penalità di -2 a

causa della potenza del fascino del mostro. Il fascino di un vampiro è talmente potente che la vittima non opporrà resistenza ai morsi del vampiro.

Il morso infligge 1d3 punti di danno, e per ogni round successivo la vittima perde un livello. Il vampiro rigenera 1d6 Punti Ferita (se necessario) per ogni livello succhiato alla vittima. Se la vittima dovesse morire a causa del risucchio di energia, risorgerà come vampiro al prossimo tramonto (ma non prima di 12 ore). I vampiri creati in questa maniera sono sotto il controllo permanente del vampiro che li ha creati.

Quando attacca con il suo morso, il vampiro subisce una penalità di -5 alla Classe Armatura a causa della posizione vulnerabile che assume. Per questa ragione, il morso viene raramente impiegato 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 potrebbe sembrare. Il vampiro inizierà 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 controllano e comandano le creature più infime del mondo e una volta al giorno possono invocare 10d10



di ratti, 5d4 di ratti giganti, 10d10 di pipistrelli, 3d6 di pipistrelli giganti, o un branco di 3d6 di lupi (ammesso che ve ne siano nelle vicinanze). Queste creature arrivano entro 2d6 di round e servono il vampiro per un massimo di un'ora.

Un vampiro può assumere la forma di un **pipistrello gigante** o di un **lupo nero** a piacimento, impiegando un round per completare la trasformazione. La velocità di movimento in volo riportata è per la forma di pipistrello gigante. In forma animale, il vampiro può usare le normali forme di attacco di quella forma. Non può usare i suoi altri poteri mentre è in forma animale, ma creature invocate rimangono sotto il suo controllo, così come le creature affascinante.

Nonostante tutti i loro poteri, i vampiri hanno anche numerose debolezze:

Respingere un Vampiro: I vampiri non tollerano il forte odore dell'aglio e non entreranno in un'area che sia stata recintata con l'aglio. Allo stesso modo, i vampiri si ritrarranno da un uno specchio o da un simbolo sacro presentato con vigore. Questi oggetti non danneggiano un vampiro – lo tengono semplicemente a distanza. Un vampiro che si ritrae deve tenersi almeno ad un metro e mezzo di distanza da una creatura che sfoggi un simbolo sacro o presenti uno specchio. né può toccare o attaccare la creatura che tiene l'oggetto per il resto dell'incontro.

I vampiri sono incapaci di attraversare l'acqua corrente, anche se possono essere trasportati sopra 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 a meno che non vengano invitati all'interno da qualcuno che abbia l'autorità per farlo. Possono comunque accedere a luoghi pubblici, poiché sono per definizione aperti a tutti.

Uccidere un Vampiro: Ridurre un vampiro a 0 (o meno) Punti Ferita lo incapacita ma non sempre è sufficiente a distruggerlo, come detto in precedenza. Tuttavia alcuni attacchi possono uccidere un vampiro. Esporre qualsiasi vampiro direttamente alla luce del sole lo disorienta: potrà agire per un solo round e verrà completamente distrutto nel round seguente se non riuscirà a scappare. Allo stesso modo, immergere un vampiro nell'acqua corrente lo priva di un terzo dei suoi Punti Ferita ogni round fino alla sua distruzione alla fine del terzo round di immersione. Trapassare il cuore di un vampiro con un paletto uccide il mostro all'istante. Tuttavia, il mostro tornerà in vita se il paletto dovesse essere rimosso, a meno che il corpo del mostro non venga distrutto dall'acqua o dalla luce solare come descritto prima, o bruciandolo completamente su di una pira funebre.

Verme Scarlatto

Classe Armatura:	16
Dadi Vita:	Da 11* (+9) a 20* (+13)
Attacchi:	1 morso/1 pungiglione
Danni:	2d8/1d8+veleno
Movimento:	6 mt (4.5 mt)
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; e si incontrano raramente sulla superficie. Il corpo di un verme scarlatto maturo ha un diametro che varia fra il metro e mezzo e i 2 metri e 40 centimetri, lungo 18-30 metri, e pesa intorno alle 20 tonnellate.

La creatura ha un pungiglione velenoso nella coda; chi ne viene ferito deve fare un Tiro Salvezza contro veleno o morire. Si noti che la velocità di movimento di un verme scarlatto è inferiore alla sua lunghezza, per cui, se il mostro attacca uscendo da un tunnel, potrebbe non poter usare il pungiglione per parecchi round.

Ogni qual volta un verme scarlatto colpisce col morso un nemico di dimensioni pari o inferiori a quelle di un uomo con un tiro naturale di 19 o 20, il bersaglio viene ingoiato, e subirà 3d6 di danni ogni round seguente mentre viene digerito. Un personaggio che viene ingoiato può attaccare efficacemente solo con armi da punta o da taglio piccole quali pugnali o spade corte.

Verme Iena

Classe Armatura:	13
Dadi Vita:	3*
Attacchi:	6 tentacoli
Danni:	paralisi
Movimento:	12 mt
N°. di Mostri:	1d3, Tana 1d3
Tiri Salvezza:	Guerriero: 3
Morale:	9
Tipo di tesoro:	B
PE:	175

Un verme iena ha l'aspetto di un qualche genere di verme gigantesco. La loro testa è di un bianco o grigio smorto, ma i loro corpi variano da un rosa o viola livido al verde scuro. Dei tentacoli si diramano dalla base del "collo" della creatura. Alcuni saggi credono che siano la forma larvale di qualche altro tipo di mostro, ma questo non è mai stato provato.

Un verme iena può attaccare fino a tre avversari adiacenti. Chi viene colpito deve fare un Tiro Salvezza contro Paralisi o rimanere paralizzato per 2d4 turni. Indipendentemente

dal numero di tentacoli del verme che abbiano colpito un bersaglio nello stesso round, solo un Tiro Salvezza è necessario in un round.

**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 mt (3 mt), Volo 24 mt (4.5 mt)
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 corpo di una viverna è lungo 4 metri e mezzo, di colore che varia dal marrone scuro al grigio; metà della sua lunghezza è costituita dalla coda. La sua apertura alare è di circa 6 metri. Il peso di una viverna ruota intorno alla tonnellata. Ha un fisico più simile a quello di un pipistrello che a quello di una lucertola, avendo infatti due zampe e due ali; a differenza dei veri draghi che hanno quattro zampe e due ali.

Le viverne hanno una intelligenza animale, ma sono abili predatori 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 pressoché qualsiasi 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 entrambe gli artigli, potrebbe provare a portare via la sua vittima; solo vittime con un peso inferiore ai 150 chili possono essere sollevate e portate via, e la viverna può portare una vittima per un massimo di 6 round. Mentre è in volo con una vittima, la viverna non può compiere ulteriori attacchi contro di essa, ma ovviamente se la vittima dovesse rendersi fastidiosa (per esempio attaccando la viverna), potrebbe venire lasciata cadere. Ciò potrebbe significare una caduta da una grande altezza.



Zombi

Classe Armatura:	12 (vedi sotto)
Dadi Vita:	2
Attacchi:	1
Danni:	1d8 o arma
Movimento:	6 mt
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 "ucciderli". Subiscono solo la metà dei danni dalle armi contundenti e solo un punto di danno (più eventuali bonus magici) da frecce, dardi o colpi di fionda. Uno zombie non ha mai l'iniziativa ed agisce sempre per ultimo in ogni round. Come tutti i Non-morti, possono essere scacciati dai Chierici e sono immuni ad incantesimi di **sonno**, **fascino** e **blocco**. Poiché sono 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

“Hai avuto una buona idea, Darion”, disse Morningstar dopo che avemmo aperto a metà il coperchio del sarcofago. “Hai solo avuto un po' fretta di provarci”.

“Infatti”, dissi, sentendomi sciocco. Guardai nel sarcofago: all'interno, distesa sui resti mummificati, vidi una spada, impugnata da entrambe le mani ossute con la punta rivolta verso i piedi del cadavere. La lama d'oro era immacolata e l'enorme rubino incastonato nell'elsa sfavillava alla luce delle torce.

Non m'azzardai a toccarla, sebbene ne fossi seriamente tentato. “Barthal”, dissi, “secondo te è sicuro toccarla?” L'Halfling s'arrampicò sull'orlo della piattaforma e si appoggiò sul sarcofago, scrutando al suo interno.

“Non vedo trappole”, osservò, dopo un attento studio. “Pensate che il morto risorgerà, se tocca 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 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 non voleva separarsi dalla sua arma, ma dopo che l'ebbi girata da una parte e dall'altra per un po', la lasciai andare.

Scuotendo brandelli di carne essiccata via dall'impugnatura, impugnai correttamente la spada e la tenni alta davanti a me. Stretta nella mia mano, mi trasmetteva una sensazione positiva... 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 non appena ebbi guardato, ne fuoriuscirono monete d'oro e d'argento. Barthal gridò gioiosamente: “Tombola!”

Distribuzione del Tesoro

Alcuni avventurieri scelgono di combattere il male; altri cercano di ottenere gloria e potere... ma altri vanno in cerca di tesori: oro, gioielli ed oggetti magici. Di seguito vi sono le informazioni di cui l'Arbitro di Gioco necessita per soddisfare la loro avidità.

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, trovate il tipo di tesoro indicato e leggete più sotto; dove è fornita una probabilità percentuale, tirate i dadi percentuale per vedere se viene trovato quel tipo di tesoro. Nel caso, tirate i dadi indicati per determinarne la quantità.

Le tabelle per la generazione casuale delle gemme, dei gioielli (e degli oggetti d'arte ingioiellati) e degli 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; piuttosto, i tesori possono essere decisi, o tesori casuali possono essere modificati come desiderato o necessario per gli scopi dell'avventura. I tesori speciali vengono

sempre prestabiliti: per esempio, un oggetto magico speciale necessario per completare un'avventura dovrebbe essere prestabilito.

Modificare le Ricompense in Tesori

Ci saranno molti casi nei quali la generazione casuale dei tesori non sarà il metodo migliore da impiegare. Per esempio, un tesoro più grande della media assegnato ad una tana di mostri più piccola della media potrebbe dover essere ridotto. E' compito del l'Arbitro di Gioco decidere quanti tesori vuol consentire nella campagna. Troppo oro (o altri tesori che possono essere convertiti in oro) possono rendere le cose troppo facili per i personaggi giocanti. Similmente, anche troppi oggetti magici possono 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 la mano pesante. Partite in piccolo e crescete man mano che acquistate esperienza.

Tipi di Tesoro

Tesori nelle Tane

Tipo	100 Rame	100 Argento	100 Electrum	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 Electrum	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 oro	100 rame	100 Argento	100 Electrum	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; vedi la sezione **l'Arbitro di Gioco**, sotto, per consigli sul piazzamento dei tesori incustoditi.

Gemme e Gioielli

Usate le tabelle sotto riportate per determinare il valore base ed 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, tirate per ciascuna gemma; ma se il numero è grande (10 o più, a scelta 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, ecc. l'AdG può usare la tabella sottostante per modificare il valore delle gemme nel cumulo, a sua scelta. E' per questo che nella tabella qui sopra non viene fornito un risultato di dado per i Gioielli: con un tiro di 12 nella tabella sottostante, una Gemma può diventare un Gioiello.

2d6	Modifica al Valore
2	Valore nella più vicina riga sovrastante
3	1/2
4	3/4
5-9	Valore normale
10	1,5 volte
11	2 volte
12	Valore nella più vicina riga sottostante

d%	Tipo di Gemma	d%	Tipo di Gemma
01-10	Pietra Verde	66-70	Topazio
11-20	Malachite	71-75	Pietra del Sanguine
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 standard hanno un valore di 2d8x100 mo. La tabella sottostante può essere usata per generare le loro descrizioni.

d%	Tipo	d%	Tipo
01-06	Cavigliera	56-62	Orecchino
07-12	Cintura	63-65	Bottiglia
13-14	Ciotola	66-68	Calice
15-21	Bracciale	69-73	Coltello
22-27	Spilla	74-77	Tagliacarte
28-32	Fibbia	78-80	Medaglione
33-37	Catena	81-82	Medaglia
38-40	Girocollo	83-89	Collana
41-42	Cerchietto	90	Piatto
43-47	Cerniera	91-95	Spillone
48-51	Pettine	96	Scettro
52	Corona	97-99	Statuetta
53-55	Tazza	00	Tiara

Generazione degli Oggetti Magici

Determinate 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, tirate 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 a due mani
84-86	Martello da guerra
87-94	Mazza
95	Maglio
96	Arma su asta
97	Proiettile per fionda
98-00	Lancia

Successivamente, tirate sulle tabelle dei Bonus delle Armi. Seguite le indicazioni in caso di tiro che segnala un Nemico Speciale o un'Abilità Speciale; in generale, tiri multipli sulla tabella delle Abilità Speciali 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		Tirate ancora + Abilità Speciale
96-98	95-98	Maledetta, -1*
99-00	99-00	Maledetta, -2*

* Se vengono tirate armi maledette insieme ad abilità speciali, ignorate il tiro dell'abilità speciale.

1d6	Nemico Speciale	1d6	Nemico Speciale
1	Draghi	4	Rigeneranti
2	Stregati	5	Incantatori
3	Licantropi	6	Non-morti

1d20	Abilità Speciale
01-09	Lancia Luce a comando
10-11	Affascinare Persone
12	Risucchio d' Energia
13-16	Fiamme a comando
17-19	Individuazione degli Oggetti
20	Desideri

Armature Magiche

Generate il tipo ed il bonus di ciascuna armatura magica sulle tabelle sottostanti.

d%	Tipo d'Armatura	d%	Bonus d'Armatura
01-09	Cuoio	01-50	+1
10-28	Cotta di Maglia	51-80	+2
29-43	Piastre	81-90	+3
44-00	Scudo	91-95	Maledetta*
		96-00	Maledetta, CA 11**

* Se viene tirata un'armatura maledetta, tirate di nuovo e invertite il bonus (ad es., -1 invece di +1).

** Quest'armatura ha CA 11 ma sembra un'armatura +1 quando viene provata.

Pozioni

d%	Tipo
01-03	Chiaraudienza
04-07	Chiaroveggenza
08-10	Controlla Animali
11-13	Controlla Draghi
14-16	Controlla Giganti
17-19	Controlla Umani
20-22	Controlla Piante
23-25	Controlla Non-morti
26-32	Delusione

d%	Tipo
33-35	Rimpicciolimento
36-39	ESP
40-43	Resistenza al fuoco
44-47	Volo
48-51	Forma Gassosa
52-55	Forza dei giganti
56-59	Crescita
60-63	Guarigione
64-68	Eroismo

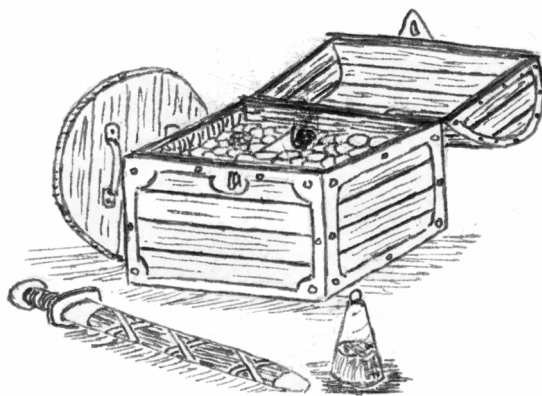
d%	Tipo
69-72	Invisibilità
73-76	Invulnerabilità
77-80	Levitazione
81-84	Longevità
85-86	Veleno
87-89	Autometamorfosi
90-97	Velocità
98-00	Trova tesori

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 Licantropi
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
01-06	Controlla Animali
07-12	Controlla Umani
13-19	Controlla Piante
20-30	Delusione
31-33	Evoca Genio
34-44	Resistenza al fuoco
45-57	Invisibilità
58-66	Protezione +1
67-70	Protezione +2
71	Protezione +3
72-73	Rigenerazione
74-75	Accumula Incantesimi
76-81	Respingi Incantesimi
82-83	Telecinesi
84-90	Camminare sulle Acque
91-97	Debolezza
98	Desideri
99-00	Vista ai Raggi X

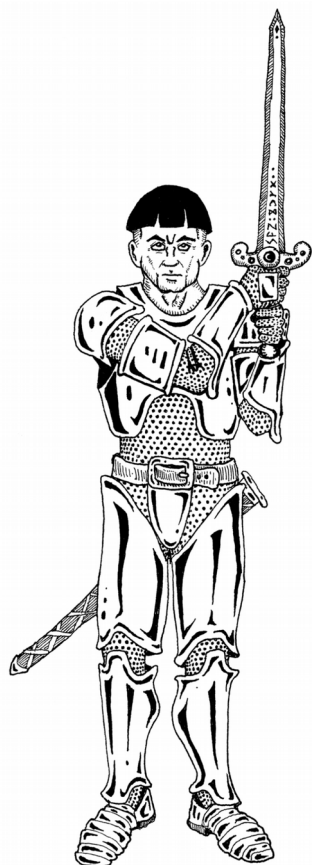


Bacchette, Bastoni e Verghe

d%	Tipo
01-08	Verga della Cancellazione
09-13	Bastone Serpente
14-17	Bastone del Comando
18-28	Bastone della Guarigione
29-30	Bastone del Potere
31-34	Bastone del Colpire
35	Bastone della Stregoneria
36-40	Bacchetta del Freddo
41-45	Bacchetta dell'Individuazione dei Nemici
46-50	Bacchetta della Paura
51-55	Bacchetta delle Palle di Fuoco
56-60	Bacchetta dell'Illusione
61-65	Bacchetta dei Fulmini
66-73	Bacchetta dell'Individuazione del Magico
74-79	Bacchetta della Paralisi
80-84	Bacchetta della Metamorfosi
85-92	Bacchetta dell'Individuazione delle Porte Segrete
93-00	Bacchetta dell'Individuazione delle Trappole

Oggetti Magici Vari

d%	Tipo
01-04	Amuleto Anti Individuazione
05-06	Borsa Divorante
07-12	Borsa Conservante
13-17	Stivali della Levitazione
18-22	Stivali della Velocità
23-27	Stivali del Viaggio e del Salto
28	Cratere del Comando degli Elementali dell'Acqua
29	Braciore del Comando degli Elementali del Fuoco
30-35	Scopa Volante
36	Turibolo del Comando degli Elementali dell'Aria
37-39	Mantello Distorcente
40-43	Sfera di Cristallo
44-45	Sfera di Cristallo con Chiaraudienza
46	Tamburi del Panico
47	Bottiglia dell'Efreeti
48-54	Stivali Elfici
55-61	Mantello Elfico
62-63	Tappeto Volante
64-70	Guanti del Potere Orchesco
71-72	Cintura della Forza dei Giganti
73-78	Elmo della Lettura dei Linguaggi e del Magico
79	Elmo della Telepatia
80	Elmo del teletrasporto
81	Corno Distruttore
82-90	Medaglione dell'ESP
91	Specchio Intrappola-vita
92-96	Corda della Scalata
97-99	Scarabeo Protettore
00	Pietra del Comando degli Elementali della Terra



Spiegazione degli Oggetti Magici

Usare gli Oggetti Magici

Per usare un oggetto magico, quest'ultimo dev'essere attivato, sebbene talvolta “attivare” significhi soltanto infilare un anello al vostro dito. Certi oggetti, una volta indossati, funzionano costantemente.

Alcuni oggetti vengono attivati soltanto 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 è generalmente semplice e si spiega da sé. Ciò non significa che, se usaste un oggetto del genere, sapreste automaticamente cosa può fare. Dovreste sapere (o, perlomeno, indovinare) cosa l'oggetto può fare e così usare l'oggetto per attivarlo, a meno che il beneficio dell'oggetto non sia automatico, come bevendo una pozione o usando una spada.

Se non viene suggerito un metodo d'attivazione né nella descrizione dell'oggetto magico né dalla natura dell'oggetto, assumete 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 comune, 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, una parola o una frase di un antico linguaggio non più in uso. Notate che molti oggetti magici devono essere impugnati (o maneggiati o indossati in qualche altro modo) per poter essere usati: per tali oggetti il rischio di un'attivazione accidentale è meno significativo.

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.

Solo il personaggio che impugna o indossa un oggetto magico lo può attivare. Un personaggio che è stato imbavagliato o reso silenzioso 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), di norma la taglia non è un problema. Questi oggetti modificano da soli le proprie dimensioni, adattandosi a creature di taglia piccola come quella di un Halfling o grande come quella degli Umani. Quest'effetto è chiamato **adattamento**. L'AdG, se desidera, può creare oggetti “primitivi” che non hanno questo potere.

In generale si può indossare solo un oggetto di uno stesso tipo alla volta. Per esempio, normalmente un personaggio può indossare solo un'armatura, indossare una collana e imbracciare uno scudo alla volta. Nel caso degli anelli, un personaggio può indossare un anello magico su ciascuna mano. Se un personaggio indossa più oggetti di un dato tipo di quanto sarebbe normalmente pratico, gli oggetti di solito non funzionano a causa della reciproca interferenza; per esempio, indossare due anelli sulla stessa mano normalmente fa sì che entrambi non funzionino. Notate, comunque, 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 può essere eliminata infilando un secondo anello magico.

Armi Magiche

Le armi magiche vengono create con una varietà di poteri e di solito aiuteranno 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 guardando la creatura bersaglio (lo sguardo del portatore non dev'essere incrociato per lanciare l'incantesimo). La creatura bersaglio può eseguire un Tiro Salvezza proprio come descritto nella descrizione dell'incantesimo.

Desideri: Le armi con questo potere hanno l'abilità di garantire 1d4 desideri. L'AdG deve valutare tutti i desideri e, a questo riguardo, vengono fornite delle istruzioni nella sezione **l'Arbitro di Gioco**. Dopo che tali desideri sono stati esauditi, l'arma perde questo potere, ma mantiene ogni altro bonus e potere.

Fiamme: A comando, l'arma viene avvolta dal fuoco. Il fuoco non ferisce il portatore. L'effetto permane fino a che il comando non viene nuovamente impartito o finché l'arma non viene lasciata o rinfoderata. Mentre è avvolta dalle fiamme, tutti 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 proprio come se fosse una torcia.

Individuazione degli Oggetti: Questo potere permette al portatore di lanciare l'incantesimo **Individuazione degli Oggetti** una volta al giorno come un Mago di 8° livello.

Luce a Comando: sguainando l'arma e pronunciando 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.

Nemico Speciale: queste armi vengono create per combattere un tipo specifico di creature, come determinato sulla tabella Abilità Speciali. Quando vengono usate contro quello specifico nemico, si applica il secondo bonus indicato anziché il primo; così 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, quando colpisce, un livello di energia vitale, 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 il potere ma mantiene ogni altro effetto magico o bonus.

Le **Armi Maledette** infliggono una penalità ai tiri per colpire del portatore, così come determinato sulla tabella Bonus delle Armi. 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 lanciarla via fallisce, perché l'arma riappare magicamente in mano al personaggio ogni volta che questi tenta di estrarre un'altra arma. In questo caso l'incantesimo rimuovi maledizioni necessario a liberare il personaggio dall'arma non troverà resistenza (ovvero nessun Tiro Salvezza).

Ossessione: indipendentemente dalla gravità della penalità, il personaggio che porta l'arma crederà che si tratti di un bonus e rifiuterà di usare qualsiasi altra arma in combattimento. Un incantesimo **rimuovi maledizioni** è l'unico mezzo per liberare un personaggio da un'arma del genere; ma poiché egli crederà sempre che si tratti della miglior arma magica del mondo, il personaggio riceverà 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 suo tipo, più il bonus di armatura magica; per esempio un'Armatura di Piastre +2 fornisce una Classe Armatura pari a 19.

Ci sono due tipi di **armature maledette**: Armature Maledette -1 e Armature Maledette CA 11. La CA del primo tipo viene ridotta dalla penalità determinata sulla tabella: per esempio, un'Armatura di Piastre -1 fornisce una CA pari a 16. Il secondo tipo è molto peggiore,

perché, indipendentemente dal tipo, fornisce solo una Classe Armatura pari a 11. I bonus dovuti alla Destrezza e allo scudo si applicano ancora.

Un'armatura maledetta non può essere rimossa da chi la indossa una volta che la maledizione si è manifestata, cioè la prima volta che chi la indossa viene colpito durante un combattimento. Una volta che la maledizione ha avuto effetto, solo un incantesimo **rimuovi maledizioni** o una magia più potente (come un desiderio) consentirà a chi indossa l'armatura di rimuoverla. L'armatura verrà individuata come magica, come una qualsiasi altra armatura magica; la maledizione non può essere scoperta in nessun modo se non indossandola in combattimento.

Pozioni

Una pozione è un elisir imbevuto di un effetto magico che influenza 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).

Autometamorfofi: 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 metri. 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. E' concesso un Tiro Salvezza contro Incantesimi per resistere all'effetto. I Non-morti privi di pensieri 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 **charme su persone**.

Controlla Piante: Questa pozione permette a chi la beve di controllare una o più piante o creature vegetali all'interno di un'area di 3x3 metri lontana fino a 15 metri. Le normali piante possono essere animate, ottenendo una velocità di 3 metri, e obbediscono ai comandi di chi ha bevuto la pozione. Se viene loro ordinato 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 vegetali 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 Semi-umano o un umanoide rivolgendogli 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 viene moltiplicato per otto. 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, un'altra pozione (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 combattere di chi la beve. I Guerrieri di livello non superiore al 3° guadagnano un bonus di +3 ai tiri per colpire, nonché 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 vengono sottratti innanzitutto da quei dadi vita; qualsiasi Punto Ferita extra che rimanga al momento in cui gli effetti della pozione terminano verrà semplicemente perduti.

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 metri 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 sua forma materiale a

volontà, ma deve aspettare che ne terminino gli effetti; comunque, la pozione può essere bevuta un terzo per volta, nel qual caso ogni dose 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 dose 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 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 diventerà alto 15 cm). Il peso di chi ha bevuto la pozione viene diviso per 2.000; ciò fa sì che un guerriero in armatura pesi meno di un etto. La creatura influenzata non può portare efficacemente nessun attacco contro creature più grandi di un gatto domestico, ma è capace di scivolare sotto le porte o dentro delle fessure e ha una probabilità del 90% di muoversi senza essere individuato (sia in termini di suono che 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 metri. 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 può effettuare un Tiro Salvezza contro Veleno o morire, anche se ne ha solo assaggiato un sorso.

Velocità: questa pozione dà a chi la beve i benefici dell'incantesimo **velocità**.

Volo: Questa pozione fornisce il potere dell'incantesimo **volare**.

Pergamene

La maggior parte delle pergamene contiene qualche tipo di magia che viene attivata quando la si legge e che può essere usata 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. Usate la tabella sottostante per determinare il livello di ciascun incantesimo su una pergamena. Solo un Chierico può usare una pergamena clericale 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 esempio, Aura, una Maga di 3° livello, prova a lanciare Autometamorfosi da una pergamena. Aura è capace di lanciare, al massimo, incantesimi di 2° livello. Autometamorfosi è un incantesimo di 4° livello, così Aura ha una probabilità di fallimento del 10% (non conosce l'incantesimo), più il 20% (massimo 2° livello contro un incantesimo di 4° livello), per un totale del 30%.

Le pergamene clericali sono scritte in un linguaggio normale (essendo solo preghiere incantate in modo speciale), così 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, tranne per il fatto che la penalità del 10% dovuta 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 basta dare uno sguardo al testo per subire la maledizione. Un Tiro Salvezza può venire concesso oppure no, come desidera l'AdG (sebbene un Tiro Salvezza contro

Incantesimi dovrebbe venire concesso, di solito). Si consiglia l'AdG di essere fantasioso quando crea 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 singolari, a discrezione del l'AdG.

Le **Pergamene di Protezione** possono essere lette da qualsiasi classe di personaggi, posto che il personaggio possa leggere il linguaggio in cui è scritta la pergamena (vedi le note sotto **Linguaggi** nella sezione **Personaggi** per i dettagli). Quando viene letta, una pergamena di protezione crea un cerchio protettivo di 3 metri di raggio attorno al lettore, evitando che le creature indicate vi possano entrare. Il cerchio si muove insieme 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 lette.

Le pergamene di **Protezione dal Magico** sono speciali, perché proteggono dagli incantesimi e dagli oggetti magici piuttosto che dalle creature. Nessun effetto magico può oltrepassare il cerchio di protezione di 3 metri né in una direzione né in un'altra per 1d4 turni. Così come 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 dal l'AdG, sebbene egli possa aspettare a creare la mappa finché i personaggi possano effettivamente usarla. Il tesoro indicato sulla mappa sarà di norma custodito da qualche tipo di mostro, determinato dal DM a sua descrizione.

Anelli

Un anello è una banda metallica circolare indossato su un dito (non più di un anello per mano) che ha una capacità magica (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 eguale al livello minimo necessario a lanciare l'incantesimo. Qualsiasi classe può indossare ed usare quest'anello, ma esso può venire 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 erano stati posti al suo interno quando venne 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 del l'AdG.

d%	n. d'incantesimi	d%	livello d'incantesimi
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 e perfino lava possono essere attraversati facilmente, perché i piedi di chi indossa l'anello fluttuano qualche centimetro sopra la superficie. La lava liquefatta causerà lo stesso dei danni a chi porta l'anello perché questi le è ancora 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 d'un gatto). Chi indossa l'anello può attivare il potere a volontà, selezionando come bersaglio qualsiasi animale visibile entro 18 metri. Può scegliere di far terminare l'effetto su una o più creature controllate, in modo da "liberare" abbastanza dadi vita da 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 vegetali visibili entro 18 metri. L'effetto dura finché chi indossa l'anello resta entro 18 metri dalle piante o creature vegetali. 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 metri. 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 da 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 maledizioni**.

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; effettivamente, l'unico mezzo per liberare un personaggio da quest'oggetto maledetto è l'incantesimo **rimuovi maledizioni**.

Desideri: un anello dei desideri contiene il potere di fornire dei desideri a chi lo indossa. Quando viene trovato, nell'anello rimarranno 1d4 desideri. L'AdG deve valutare tutti i desideri e, a questo riguardo, vengono date 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 djinni 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 per mezzo dell'incantesimo. Se l'invisibilità viene dispersa (come descritto per l'incantesimo), l'anello non può essere riattivato per un intero turno. Altrimenti l'effetto d'invisibilità dura per 24 ore.

Protezione: quest'anello offre una protezione magica continua nella 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 persona** verrebbe riflesso, ma una **palla di fuoco** no. L'anello rifletterà 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. Comunque 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, ma dura soltanto finché chi indossa l'anello si concentra su di esso.

Vista ai 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 metri e chi guarda vede come in condizioni di luce normale anche se non c'è alcuna illuminazione. La vista ai 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 od 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).

Bacchette, Bastoni e Verghe

Una bacchetta è un corto bastoncino, lungo generalmente dai 25 ai 40 centimetri, impregnato del 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, assumete 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, generalmente, possono essere usate 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 venga diversamente indicato. 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 ogni incantesimo conosciuto. Le verghe possono essere usate, normalmente, da qualsiasi classe.

Bacchetta del Freddo: questa bacchetta genera un'emanazione conica 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 metri ad una distanza di 12 metri.

Bacchetta dell'Individuazione dei Nemici: l'effetto di questa bacchetta è di far risplendere tutti i nemici dell'utilizzatore entro 18 metri di una luce bianco verdognola per un round. Persino i nemici nascosti o invisibili risplendono in questo modo, rivelandosi, ma i nemici completamente fuori di vista (dietro ad un muro, per esempio) possono non essere 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 gittata risplenderanno in questo modo indipendente-mente dalle loro intenzioni o pensieri (o assenza di questi ultimi).

Bacchetta dei Fulmini: questa bacchetta genera **fulmini**, esattamente come l'incantesimo, che provocano 6d6 danni.

Bacchetta dell'Illusione: questa bacchetta permette all'utilizzatore di creare illusioni equivalenti all'incantesimo **creazione spettrale**.

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 **individuazione delle trappole**, ma che rivela le porte segrete anziché le trappole.

Bacchetta dell'Individuazione delle Trappole: questa bacchetta fornisce all'utilizzatore un potere equivalente all'incantesimo **individuazione delle trappole**.

Bacchetta della Metamorfosi: questa bacchetta può essere usata per lanciare **Autometamorfosi** o **metamorfosi**.

Bacchetta delle Palle di Fuoco: questa bacchetta genera **palle di fuoco**, esattamente come l'incantesimo, che provocano 6d6 danni.

Bacchetta della Paralisi: questa bacchetta crea l'effetto dell'incantesimo **blocca persona**.

Bacchetta della Paura: questa bacchetta genera l'effetto dell'incantesimo **causa paura** (il contrario dell'incantesimo **rimuovi paura**).

Bastone del Colpire: questo bastone non ha bonus ai tiri per colpire, ma è considerato come un'arma +1 ai fini di stabilire quali tipi di mostri 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 funzione consuma una carica.

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 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** (6d6 danni), **palla di fuoco** (6d6 danni), **cono di freddo** (come la bacchetta, 6d6 danni), **luce continua** 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 chi porta il bastone lo spezzi. Tutte le cariche rimaste nel bastone vengono istantaneamente rilasciate in un raggio di 9 metri, causando 1d6 danni per carica rimasta (Tiro Salvezza contro incantesimi per subire metà dei danni). Tutti, all'interno dell'area, compreso il proprietario del bastone, vengono colpiti 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 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 avvolgerà intorno ad un bersaglio di taglia non più grande di quella di un uomo e lo bloccherà velocemente 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 tale forma anche quando la durata ha termine o il Tiro Salvezza ha successo. Il serpente ha Classe Armatura 15, si muove di 6 metri 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.

Bastone della Stregoneria: questo bastone è equivalente al **bastone del potere**, sopra, e ha anche i seguenti poteri: **invisibilità**, **attraversa muri**, **agnatela** 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.

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 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 metri da chi indossa l'amuleto sono anch'essi immuni all'individuazione, ma non alla lettura della mente.

Borsa Conservante: questo sembra un comune sacco di 60x120 centimetri. La borsa conservante si apre in uno spazio extra-dimensionale ed è capace di contenere più di quanto dovrebbe essere possibile: fino a 250 chili 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 un metro e venti centimetri. 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 capovolta (tirandone l'interno verso l'esterno), il contenuto ne fuoriesce, intatto, ma la borsa deve essere rimessa nella sua disposizione originale prima di poter essere nuovamente utilizzata. Se delle creature viventi vengono messe all'interno della borsa, possono sopravvivere al massimo un turno, dopo di che soffocano. Recuperare un oggetto specifico da una borsa conservante richiede un intero round durante il quale non può essere compiuto alcun movimento.

Borsa Divorante: questa borsa sembra essere un sacco ordinario. L'individuazione di proprietà magiche la fa sembrare una **borsa conservante** e infatti essa si comporta esattamente come quest'ultima, la prima volta che viene usata. Comunque, tutti gli oggetti riposti al suo

interno scompaiono per sempre 1d6+6 turni più tardi. 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 tipicamente fatto d'ottone o bronzo, con un tappo di piombo che porta dei sigilli speciali. Spesso da esso 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. C'è una possibilità del 10% (1-10 su d%) che l'efreeti sia pazzo e attacchi immediatamente, non appena liberato. C'è anche una possibilità del 10% (91-100) che l'efreeti della bottiglia conceda tre desideri. In un caso o nell'altro, subito dopo l'efreeti sparirà per sempre. Nell'altro 80% dei casi (11-90), l'abitante della bottiglia serve lealmente il personaggio fino ad un'ora per giorno per 101 giorni (o fino alla propria morte), facendo ciò che egli comanda. Passati 101 giorni, l'efreeti viene liberato dal servizio e può ritornare nella sua casa extra-dimensionale. Tirate soltanto la prima volta che la bottiglia viene aperta (oppure l'AdG può scegliere quale tipo di bottiglia viene trovata, a sua discrezione).

Braciore del Comando degli Elementali del Fuoco: questo strumento sembra un normale contenitore per carboni da ardere. 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**). E' richiesto un intero round per pronunciare le parole dell'evocazione. Può essere richiamato solo un elementale 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 suo 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.

Ciotola del Comando degli Elementali dell'Acqua: questo grande contenitore è spesso composto di pietra blu o verde semi-preziosa. Ha un diametro di circa 30 centimetri, una profondità di 15 ed è relativamente fragile. Quando la ciotola viene riempita d'acqua fresca e vengono pronunciate certe parole, appare un elementale dell'acqua che segue i comandi dell'evocatore (come descritto alla voce "Elementale" nella sezione **Mostri**). E' richiesto un intero round per pronunciare le parole dell'evocazione. Può essere richiamato solo un elementale al giorno.

Corda della Scalata: questa corda, lunga 15 metri, non è più spessa d'una bacchetta, ma è abbastanza robusta da sopportare 1.500 chili di trazione. A comando, la corda si srotola in avanti, all'indietro, verso il basso o in qualsiasi altra direzione ad una velocità di 3 metri 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 metri e largo 12 metri alla sua estremità più lontana e fa sì che restino frastornate per 2d6 round. Le creature influenzate possono effettuare un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte, subendo metà dei danni ed evitando il frastornamento in caso di successo. Le creature di cristallo subiscono il doppio dei danni. Le creature non viventi sono generalmente immuni al frastornamento, 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, ecc. 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 su quest'argomento.

Elmo della Lettura dei Linguaggi e del Magico: pur sembrando un normale elmetto, 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. Notate 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 18 metri come se usasse l'incantesimo **ESP**. Per di più, egli può inviare un messaggio telepatico a chiunque i cui pensieri sono stati letti in questo modo. (consentendo una comunicazione bilaterale). Quest'elmo può essere usato fino a tre volte 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'incantesimo dallo stesso nome.

Ganti del Potere Orchesco: questi guanti sono fatti di cuoio duro, con borchie di ferro sul dorso della mano e sulle dita. Forniscono a chi li indossa un bonus di Forza di +4 (al posto del suo normale bonus di Forza). Affinché la magia sia efficace, devono essere indossati entrambi i guanti.

Mantello Distorcente: quest'oggetto sembra un normale mantello, ma quando indossato da un personaggio le sue

proprietà magiche distorcono e deformano delle onde di luce, facendo sì che l'ubicazione apparente di chi lo indossa si sposti qua e là entro un raggio di 1 metro dalla sua vera ubicazione. Il primo attacco in mischia o a distanza compiuto da qualsiasi creatura contro chi indossa il mantello fallirà sempre e tutti gli attacchi successivi vengono compiuti con una penalità al Tiro per Colpire di -2. Questa penalità non è cumulativa con quella derivante dal combattere accecati.

Mantello Elfico: questo mantello grigio è indistinguibile da un mantello ordinario dello stesso colore. Comunque, 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, chi indossa il mantello può essere attaccato senza penalità significative.

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 chi indossa il medaglione 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**). E' richiesto un intero round per pronunciare le parole dell'evocazione. Può essere richiamato solo un elementale al giorno.

Scarabeo Protettore: questo congegno sembra 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 sbriciola in polvere e viene 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 chili e volare ad una velocità di 12 metri o fino a 200 chili ad una velocità di 9 metri. In aggiunta, 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 suo proprietario da una distanza massima di 300 metri 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 centimetri. Può essere usata solo dai

Maghi, che possono utilizzare questo strumento per vedere virtualmente a qualsiasi distanza. Una sfera di cristallo può essere usata fino a tre volte al giorno, per una durata di un turno per 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	Probab.
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, ecc.	+50%

L'utilizzatore della sfera di cristallo è l'unico che può vedere l'immagine. Non si sentirà normalmente 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 anche all'utilizzatore di sentire qualsiasi suono nell'ubicazione vista come se egli si trovasse là.

Stivali della Levitazione: a comando, questi stivali di cuoio consentono a chi li indossa di levitare come se utilizzasse l'incantesimo **levitazione**.

Specchio Intrappola-vita: questo congegno di cristallo è solitamente grande 60 x 60 centimetri ed è incorniciato in legno o in metallo. Può essere appeso o piazzato 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 extra-dimensionali; qualsiasi creatura che si avvicini entro 9 metri dal congegno e vi guardi il proprio riflesso deve effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi o venire intrappolato all'interno dello specchio in una delle celle. Quando una creatura è intrappolata, viene catturata interamente nello specchio. La taglia non conta, ma i costrutti e i Non-morti non possono venire intrappolati. Viene catturato anche l'equipaggiamento d'una vittima (incluso il vestiario e qualsiasi cosa venga trasportata). Il proprietario dello specchio può richiamare sulla superficie dello specchio il riflesso di qualsiasi creatura intrappolata al suo interno e intavolarvi una conversazione. 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 in quel momento intrappolate vengono liberate.

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 del Viaggiare e del Saltare: questi stivali aumentano la velocità base sul terreno di chi li indossa di 3 metri per round. In aggiunta a questa capacità di viaggio, gli stivali permettono a chi li indossa di compiere grandi balzi, saltando fino a 3 metri in altezza e/o 9 metri in lunghezza.

Stivali Elfici: questi morbidi stivali rendono chi li indossa capace di muoversi silenziosamente virtualmente in ogni ambiente, fornendo una possibilità del 90% di farlo con successo (come per l'abilità dei Ladri "Muoversi Silenziosamente").

Tamburi del Panico: questi tamburi sono delle semisfere del diametro di 30-45 centimetri. 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 metri (con l'eccezione di quelle all'interno di una zona

di sicurezza del raggio di 6 metri 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 1,5 x 2,5 metri e può trasportare fino a 250 chili muovendosi di 30 metri per round o fino a 500 chili (il suo carico massimo) muovendosi di 15 metri 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 contenitore, largo 15 centimetri e alto 2,5 centimetri, somiglia ad un incensiere tipico di un luogo di fede. Se viene riempito con dell'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**). E' richiesto un intero round per pronunciare le parole dell'evocazione. Può essere richiamato solo un elementale al giorno.



PARTE 8: L'ARBITRO DI GIOCO

Mostri Erranti

Avevamo avuto l'intuizione di portare con noi diversi grandi sacchi e li riempimmo velocemente con monete e gemme trovate sotto il sarcofago. Senza ulteriore indugio, uscimmo, con l'intenzione di raggiungere le scale verso la superficie e poi ritornare a Morgansfort. Ma avrebbe potuto non essere così facile...

Nell'entrare, Barthal era andato in esplorazione, e avevamo proceduto stando costantemente in guardia dai 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 calpestammo la prima linea di una pattuglia di goblin!

Fui nuovamente colto alla sprovvista, ma lo furono 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, senza successo... Perciò non avrei biasimato l'Elfa per aver attaccato senza porre domande.

Sollevai la spada d'oro e mi gettai in battaglia...

Incontri nei sotterranei

Accanto ai mostri "piazzati", i sotterranei di solito contengono 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 sotterraneo standard, l'incontro con un mostro errante si verificherà tirando 1 su 1d6 e l'Arbitro di Gioco dovrebbe effettuare un controllo una volta ogni 3 turni. Le circostanze di uno specifico sotterraneo potrebbero richiedere controlli più o meno frequenti.

Tiro di dado	1° Livello	2° Livello	3° Livello
1	Ape, Gigante	Scarabeo, Bombardiere	Formica, Gigante
2	Goblin	Mosca, Gigante	Scimmia, Carnivora
3	Fanghiglia Verde*	Ghoul	Scarabeo, Tigrato Gigante
4	Coboldo	Gnoll	Bugbear
5	Gruppo di PNG: Avventuriero	Melma Vischiosa	Metamorfosis
6	Gruppo di PNG: Bandito	Hobgoblin	Gargoyle*
7	Orchetto	Uomo-lucertola	Cubo Gelatinoso
8	Scheletro	Gruppo di PNG: Avventuriero	Licantropo, Ratto Mannaro*
9	Serpente, Cobra	Serpente, Vipera Butterata	Orco
10	Ragno, Chelato	Ragno, Vedova Nera Gigante	Ombra Spettrale*
11	Uccello Stigeo	Troglodita	Verme Iena
12	Lupo	Zombi	Spettro*
Tiro di Dado	Livelli 4-5	Livelli 6-7	Livelli 8+
1	Orso, Delle Caverne	Basilisco	Protoplasma Nero
2	Caecilia, Gigante	Protoplasma Nero	Chimera
3	Cockatrice	Caecilia	Gigante, Delle Colline
4	Metamorfosis	Belva Distorcente	Gigante, Delle Rocce
5	Melma Vischiosa	Idra	Idra
6	Mastino Infernale	Licantropo, Tigre Mannara*	Licantropo, Cinghiale Mannaro*
7	Licantropo, Lupo Mannaro*	Mummia*	Verme Scarlatto
8	Minotauro	Orso-gufo	Salamandra, Del Fuoco*
9	Ameba Paglierina*	Rugginofago*	Salamandra, Dei Ghiacci*
10	Orso-gufo	Scorpione, Gigante	Vampiro*
11	Rugginofago*	Necrospettro*	
12	Presenza*	Troll	

Incontri nelle Terre Selvagge

L'Arbitro di Gioco dovrebbe eseguire un controllo per gli incontri casuali nelle terre selvagge più o meno ogni quattro ore di tempo di gioco; questo si traduce praticamente 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, tirate 1d6; se il risultato è 1, l'incontro si verifica. Se viene indicato un incontro nelle terre selvagge, tirate 2d8 sulla tabella appropriata, di seguito. L'Arbitro di Gioco dovrebbe valutare con attenzione le modalità dell'incontro; verificate la sorpresa in anticipo e, se il mostro non è sorpreso, si può considerare che abbia avuto il tempo di preparare un'imboscata (a scelta dell'AdG).

Tiro di Dado	Deserto o zone aride	Prateria	Territori abitati
2	Drago, Blu	Drago, Verde	Drago, D'Oro
3	Mastino Infernale	Troll	Ghoul
4	Gigante, Del Fuoco	Mosca, Gigante	Bugbear
5	Verme Scarlatto	Scorpione, Gigante	Goblin
6	Mosca, Gigante	Gruppo di PNG: Bandito	Centauro
7	Scorpione, Gigante	Leone	Gruppo di PNG: Bandito
8	Cammello	Cinghiale, Selvaggio	Gruppo di PNG: Mercante
9	Ragno, Tarantola Gigante	Gruppo di PNG: Mercante	Gruppo di PNG: Pellegrino
10	Gruppo di PNG: Mercante	Lupo	Gruppo di PNG: Nobile
11	Falco	Ape, Gigante	Cane
12	Gruppo di PNG: Bandito	Gnoll	Gargoyle*
13	Orco	Goblin	Gnoll
14	Grifone	Molosso Instabile	Orco
15	Gnoll	Lupo, Nero	Minotauro
16	Drago, Rosso	Gigante, Delle Colline	Vampiro*

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	Pantera Distorcente	Capodoglio
5	Hobgoblin	Licantropo, Lupo Mannaro*	Cocodrillo, Gigante
6	Millepiedi, Gigante	Leone di Montagna	Granchio, Gigante
7	Serpente, Pitone Gigante	Lupo	Orca
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	Scarabeo, Tigrato Gigante	Falco, Gigante	Squalo, Toro
13	Caecilia, Gigante	Gigante, Delle Colline	Roc (1d8: 1-5 Enorme, 6-8 Gigante)
14	Ombra Spettrale*	Chimera	Squalo, Bianco Grande
15	Gruppo di PNG: Mercante	Lupo, Mostruoso	Tritone
16	Licantropo, Tigre Mannara*	Drago, Rosso	Serpente Marino

Tiro di Dado	Fiume o costa fluviale	Palude	Bosco o foresta
2	Drago, Nero	Drago, Nero	Drago, Verde
3	Pesce, Piranha Gigante	Ombra Spettrale*	Alicorno (vedi Unicorno)
4	Uccello Stigeo	Troll	Treant
5	Pesce, Persico Gigante	Lucertola, Draco Gigante	Orchetto
6	Gruppo di PNG: Mercante	Millepiedi, Gigante	Cinghiale, Selvaggio
7	Uomo-lucertola	Sanguisuga, Gigante	Cinghiale, Nero
8	Coccodrillo	Uomo-lucertola	Falco, Gigante
9	Rana, Gigante	Coccodrillo	Antilope
10	Pesce, Pesce-gatto Gigante	Uccello Stigeo	Lupo
11	Gruppo di PNG: Bucaniere	Orchetto	Orco
12	Troll	Rospo, Gigante (vedi Rana, Gigante)	Orso, Bruno
13	Giaguaro	Troglodita	Lupo, Nero
14	Spiritello Acquatico	Rosa Vampiro	Gigante, Delle Colline
15	Termite d'Acqua, Gigante	Albero Patibolo	Orso-gufo
16	Drago, Verde	Basilisco	Unicorno

Incontri in città, nei paesi e nei villaggi

E' importante che l'Arbitro di Gioco si ricordi che, diversamente dai sotterranei o dalle terre selvagge, le città, i paesi e i villaggi, sono luoghi affollati. Durante la giornata, nella maggior parte dei paesi ci sarà gente per le strade più o meno ad ogni ora; l'assenza di gente per le strade è spesso un indizio di qualcosa d'interessante. Di notte molti paesi saranno bui e silenziosi e la maggior parte degli incontri avverrà 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; di certo, ciò renderà anche più difficile che i giocatori identifichino i "veri" incontri.

S'incoraggia l'AdG a creare le sue tabelle degli incontri per ogni città, paese o villaggio creati (o ad assegnare gli incontri attraverso altri mezzi, se desiderato); comunque, di seguito vengono fornite tabelle degli incontri "generiche" per quelle volte in cui una simile preparazione non è stata possibile. Tirare 2d6 sulla tabella sottostante per determinare quale tipo d'incontro si verifica; sotto la tabella c'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	Mago	Mago
12	Licantropo, Ratto Mannaro*	Licantropo, Ratto Mannaro*



Gli incontri con i **mendicanti** cominciano spesso con un singolo mendicante che si avvicina al gruppo, ma nell'area ci saranno generalmente 2d4 mendicanti e, se un qualunque membro del gruppo dà qualcosa al primo mendicante, gli altri caleranno sul gruppo come mosche. Ogni mendicante è, al 90% delle probabilità, un Uomo Comune e, al 10% delle probabilità, un Ladro di 1° livello, forse in missione esplorativa per conto della Gilda dei Ladri o di una banda locale.

Gli incontri con i **teppisti** avverranno con 2d4 giovani "duri"; ognuno ha il 70% di probabilità di essere un Uomo Comune e il 30% di essere un Guerriero di 1° livello. I teppisti, generalmente, compaiono 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, cosicché l'AdG potrebbe voler determinare l'atteggiamento del loro capo tramite un tiro per le reazioni.

Gli incontri con le **guardie cittadine** coinvolgeranno 2d6 guardie, tutte Guerrieri di 1° livello, eccetto il capo della compagnia che sarà di livello compreso fra il 2° ed il 4°. Essi affronteranno personaggi "dall'aspetto sospetto", ma in genere avranno bisogno di una buona ragione prima di provare ad arrestare i personaggi giocanti o interferire con loro in qualche altro modo.

Gli incontri con i **Metamorfosis** sembreranno, naturalmente, qualche altro tipo d'incontro; l'AdG dovrebbe tirare di nuovo per determinare da cosa è camuffato il Metamorfosis. Verranno incontrati 1d6 Metamorfosis; qualsiasi membro extra del gruppo di mostri sarà un umano che non sa di star viaggiando in compagnia di mostri muta-forma. Se il gruppo d'avventurieri "s'interessa" ai Metamorfosis, uno o più mostri proverà a seguirli e sostituirsi con un membro del gruppo (come descritto nella descrizione del mostro). In molti casi, i gruppi di personaggio giocanti non scopriranno che molto tardi la vera natura dell'incontro.

Gli incontri con i **ratti giganti** generalmente si svolgeranno in vicoli, moli o in altri "bassifondi". I ratti, generalmente, non sono pericolosi a meno d'essere 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** sembreranno altri tipi d'incontro, o un altro incontro "normale" o un incontro con ratti giganti (a seconda delle circostanze). I ratti mannari sono codardi e non attaccheranno un gruppo di dimensioni pari o superiore.

Gli incontri con i **mercenari** coinvolgeranno 2d6 membri di una compagnia di mercenari, impegnati in questo o quell'affare. Il comandante dei mercenari potrà offrire un posto ai personaggi giocanti di classe guerriero che abbiano un minimo di reputazione.

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. Fate 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 suo seguito come descritto sotto; l'AdG dovrà usare la sua discrezione nel creare l'incontro.

Anche un **nobile**, quando incontrato, potrà offrire incarichi, o una ricompensa per qualche compito pericoloso ai personaggi. I personaggi con una cattiva reputazione potrebbero invece essere affrontati, ricevere l'ordine di lasciare la città o anche essere arrestati se il nobile può chiamare la guardia cittadina (fate riferimento a **creare un gruppo di PNG**, di seguito, per maggiori dettagli su questo tipo d'incontri). Un nobile incontrato in città potrebbe non essere accompagnato da tutto il suo seguito come descritto sotto; l'AdG dovrà usare la sua discrezione nel creare l'incontro.

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°. Saranno armati con armi contundenti altrimenti combatteranno a mani nude, infatti il loro scopo è catturare i personaggi dei giocatori non ucciderli; è comunque probabile che almeno alcuni membri della squadra d'arruolamento abbiano con loro pugnali o spade nel caso scoppì un combattimento serio. Una squadra d'arruolamento non affronterà un gruppo di dimensioni simili o superiori a meno che il gruppo non sia evidentemente indebolito, ubriaco, etc. Se il gruppo perde, si sveglierà a bordo di una nave sul mare o in un accampamento militare (a seconda se sono stati catturati da marinai o soldati), disarmati ed alla mercé di chi li ha catturati.

Gli incontri con un **sacerdote** saranno simili a quelli con un gruppo di pellegrini (fate riferimento a **creare un gruppo di PNG**, presentato di seguito, per maggiori dettagli su questo tipo d'incontri), 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.

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 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 osservati molto attentamente.

Gli incontri con un **magico** coinvolgeranno un Mago di livello compreso tra il 4° e il 7° e 1d4-1 apprendisti del 1° livello. L'AdG deciderà il temperamento e l'umore del mago.

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 saranno di livelli simili; 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 qualcuno dei personaggi).

L'Arbitro di Gioco sceglierà la razza (o le razze) degli avventurieri PNG tenendo conto la 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 halfling 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 potrà competere con i personaggi giocanti per conquistare gli stessi tesori, oppure potrebbero essere loro nemici, malvagi predoni che il gruppo di personaggi deve sconfiggere. È, naturalmente, 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 sarà generalmente composto da 2d12 Guerrieri di 1° livello e 1d6 Ladri di 1° livello, guidati da un Guerriero o da un Ladro di livello compreso tra il 2° ed il 5° (1d4+1) o da uno per ogni classe (se ci sono 11 o più membri di 1° livello). Nelle lande selvagge i banditi disporranno di cavalli o altre cavalcature adatte al terreno (rubate, naturalmente) ed anche di armature leggere, spade ed archi o balestre. Gli oggetti magici andranno determinati, come indicato di seguito, solo per capi; i membri della truppa non avranno 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 si vogliono far chiamare; ma indipendentemente da come li chiamate restano gli equivalenti acquatici dei banditi, che attaccano altre navi o saccheggiano le città costiere per un buon bottino.

Una ciurma di bucanieri sarà 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 saranno tutti esperti nel governare una nave. Saranno privi di armatura, o al massimo dotati di un armatura di cuoio, ed armati con spade, archi o balestre.

I pirati che navigano per mare possono apparire in gruppi più numerosi, ma il numero dei loro comandanti sarà simile a quello appena indicato. Gli oggetti magici vanno generati per i soli comandanti come indicato successivamente. Una nave di pirati o bucanieri avrà un tesoro di tipo A, privo degli oggetti magici (dato che questi saranno già stati calcolati per i PNG); il tesoro non deve essere necessariamente a bordo della nave, dato che i pirati spesso preferiscono sotterrare i loro tesori sulle isole. In questa eventualità, il Capitano, o uno dei suoi ufficiali in seconda, avrà una mappa del tesoro con le indicazioni per localizzare il tesoro.

Mercanti

Spesso i mercanti trasportano le loro merci attraverso le lande selvagge. All'incirca la metà delle volte (50%), un gruppo di mercanti che viaggia via terra sarà guidato da un mercante molto ricco; altri gruppi di mercanti sono composti da 1d4+1 mercanti meno ricchi che si sono alleati per la loro sicurezza. Ci saranno 2d4 carri (con un minimo di uno per ogni mercante) trainati da muli o cavalli. Ogni carro è guidato da un conducente, un uomo normale tipicamente senza armatura ed armato con un pugnale o una spada corta. Il convoglio utilizzerà come guardie 1d4+2 Guerrieri di primo livello e 1d4 Guerrieri di secondo livello.

Quando un gruppo di mercanti viene incontrato sul mare sarà solitamente composto di una singola nave affittata da un singolo mercante. La nave avrà una ciurma di 2d8+8 normali marinai, che sono uomini normali 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 primo livello ed 1d4 guerrieri di secondo livello nella veste di guardie, come in un convoglio.

Oltre ai beni commerciali d'indubbio valore ma di certo ingombro 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), possibilmente accompagnato dalla sua sposa (anch'essa nobile naturalmente) e/o uno o più bambini. Ogni nobile adulto avrà almeno un inserviente (assistente, dama di compagnia, ecc.).

Nobili di rango minore (come i baroni) avranno un singolo carro o carrozza, trainato da cavalli di razza; nobili di rango superiore avranno 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 avrà un conducente, che sarà un Guerriero di 1° livello in cotta di maglia armato di spada lunga. Almeno due Guerrieri a cavallo di livello compreso tra il 1° ed il 4° accompagneranno il nobile in qualità di guardie; un rango ancora maggiore comporta un numero maggiore di guardie. Le guardie saranno tipicamente armate di spada lunga ed eventualmente di lance, saranno corazzati con armature di piastre ed i loro cavalli da guerra saranno protetti da cotta di maglia. La determinazione dell'esatto numero di guardie è in questo caso lasciata all'AdG. Si applicano, come da prassi, le normali probabilità per gli oggetti magici.

Un nobile viaggerà 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 omettete gli oggetti magici in quanto i nobili saranno generalmente più ricchi che un normale gruppo d'uomini.

I nobili sono di solito uomini normali (70%); altrimenti tirate 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). Tirate 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 centro religioso (o da un'attività) maggiore. Tale gruppo sarà guidato da 1d4 Chierici di livello 1-4 (tirate per ognuno).

Il resto del gruppo è molto vario nella sua composizione; molti gruppi di pellegrini includono 3d6 uomini normali (o donne normali se la religione in questione permette alle donne di andare in pellegrinaggio), 1d6 Guerrieri di livello 1-4 (tirate per ognuno) con cotta di maglia e spada lunga, e 1d4 Ladri di livello 1-4 (ognuno può essere genuinamente devoto oppure semplicemente in fuga). C'è anche il 50% di probabilità di un singolo Mago di livello 1-4 nel gruppo.

I pellegrini spesso viaggiano leggeri, portando una sola sacca ognuno, camminando o cavalcando muli o cavalli. Il gruppo di pellegrini molto probabilmente trasporterà offerte di qualche genere verso la loro destinazione; si generi un tesoro di tipo A per questo, se sono indicati degli oggetti magici questi non saranno usati da nessuno PNG in quanto già consacrati al dio o agli dei onorati dai pellegrini.

Oggetti magici per i PNG

I PNG avranno oggetti magici proporzionalmente alla loro classe ed al loro livello; si assegni una probabilità del 5% per livello che un qualsiasi PNG Guerriero, Ladro o Chierico abbia un arma magica o un armatura (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 magici con una probabilità del 3% per livello.

Inoltre, si consideri una probabilità del 2% per livello che ogni personaggio abbia una pozione ed una probabilità del 3% per livello che un Chierico o Mago abbiano una pergamena di qualche tipo.

Infine si calcoli il totale dei livelli di tutti i membri del gruppo, si usi questo numero come una 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 ci saranno due di questi oggetti, se il gruppo ha più di 3 membri potete dividere nuovamente la probabilità per due e tirare per un terzo oggetto di questo tipo. Assegnate l'oggetto o gli oggetti Magici Vari al membro del gruppo più appropriato, o tirate casualmente se non potete decidere.

Gruppi di Semi-umani

Si è precedentemente sottinteso che i gruppi di PNG fossero composti da Umani o prevalentemente da Umani; ma l'Arbitro di Gioco può scegliere di presentare gruppi di Elfi, Nani o halfling di tanto in tanto. In generale un gruppo di Semi-umani sarà omogeneo... un gruppo di Elfi consisterà di soli Elfi ad esempio. Se incontrato nel territorio di un'altra razza il gruppo di Semi-umani può includere una guida assunta per condurli a destinazione. Per esempio, il gruppo di Elfi potrebbe assumere una guida Umana per aiutarli a viaggiare nelle contrade Umane.

L'Arbitro di Gioco può semplicemente usare i numeri indicati per i gruppi umani nel generare i gruppi non umani. Una cosa che deve decidere l'AdG è se le regole degli "uomini normali" si applicano ai Semi-umani... esistono "elfi normali" 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 fanno gli uomini normali. Se non esistono questi personaggi nel mondo della campagna allora sostituite agli uomini normali 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 possono 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 del solo Arbitro di Gioco.

Scambiare i Punti: Permettete 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), al giocatore non dovrebbe mai esser permesso di abbassare nessun punteggio al di sotto di 9.

Scambiare i Punteggi: permettete al personaggio di scambiare due Punteggi d'Abilità, una volta per personaggio.

Scambio Libero: lasciate disporre i sei Punteggi d'Abilità come desiderato dal giocatore. Questa scelta permette la massima personalizzazione, ma d'altra parte tutti i personaggi giocanti cominceranno ad essere molto simili l'uno all'altro. Non è raro per i giocatori di “scaricare” la caratteristica più bassa assegnandola al Carisma.

Personaggi Ingiocabili

A volte un giocatore guarda i sei punteggi tirati e dichiara il personaggio “ingiocabile”. L'Arbitro di Gioco dovrebbe sempre permettere al giocatore di scartare un personaggio con meno di 9 nelle prime quattro caratteristiche (dato che questo renderebbe inaccessibili tutte e quattro le classi al personaggio). Inoltre come Arbitro di Gioco potete decidere di permettere ad un giocatore di ritirare un personaggio che abbia complessivamente punteggi sotto la media anche per personaggi non così “ingiocabili”.

Ecco un suggerimento: sommate i bonus e le penalità dei Punteggi d'Abilità del personaggio. Se il totale è negativo considerate il personaggio sotto la media e permettete al giocatore di scartare il personaggio e ritirarlo. 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.

Apprendere Incantesimi

I Chierici hanno un vantaggio evidente sui Maghi, infatti, 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 funzione della 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 alternatively, (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, un livello si ed uno no il Mago ha accesso al livello di incantesimi superiori (finché non sono disponibili tutti i livelli). Purtroppo acquisire l'abilità di lanciare questi incantesimi non significa necessariamente che il Mago apprenda istantaneamente nuovi incantesimi.

Come precedentemente descritto 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 debbono 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 utilizzabile in qualsiasi momento; comunque incantesimi di livello più alto 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, il costo per compiere queste operazioni è in aggiunta a quelli appena indicati. Spesso un Mago resterà in contatto con il suo maestro originario che potrà insegnargli nuovi incantesimi gratuitamente o in cambio di qualche servizio. A volte due Maghi acconsentiranno a scambiarsi incantesimi. 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); consultate 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 se un giocatore dichiara che il suo 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 perderà immediatamente accesso ai suoi incantesimi e al potere di Scacciare i Non-morti. Un PNG Chierico appartenente alla stessa confessione e di livello più alto 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, riconfigurate il livello del personaggio utilizzando i PE attuali nella tabella del Guerriero. Punti Ferita ed bonus d'attacco restano uguali, cambiate il bonus d'attacco solo dopo aver guadagnato un nuovo livello di Guerriero e tirate dadi vita da Guerriero quando si guadagnano nuovi livelli.



Maghi: Questi personaggi semplicemente non sono addestrati in nessuna arma se non quelle che possono usare, e dovrebbero subire una penalità di -5 quando usano armi proibite. Un Mago in armatura non può lanciare incantesimi; qualsiasi tentativo di lancio fallisce e l'incantesimo viene perduto.

Ladri: Indossare un'armatura più costrittiva 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.

Nani e Halfling: 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 rotearti. Se uno di questi

personaggi cerca di usare un arma proibita l'Arbitro di Gioco può applicare una penalità all'attacco di -5 per la difficoltà di usare l'arma o decidere che il tentativo è stato fallimentare.

Arbitrare i Desideri

I desideri possono portare la massima destabilizzazione nel gioco. Il personaggio di un giocatore, formulando attentamente un desiderio, può apportare cambiamenti drammatici nel mondo di gioco, arrivando anche a riscrivere la storia. Prima ancora di concedere anche un solo desiderio ai personaggi dei vostri giocatori, 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 avrà messo in quell'oggetto. Un desiderio cercherà di 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 grezzo 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 un località lontana o per evitare o rifare una battaglia disastrosa, sono tutti usi ragionevoli. Desiderare che un personaggio sia riportato in vita e salute è ragionevole, ma non lo è un desiderio che oltre a riportare in vita e 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 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 modificare le cose:

Risorgere i Morti : Il primo approccio non cambia minimamente le regole. Si organizzino le cose così che i personaggi uccisi durante un'avventura possano facilmente venire **risorti** (ma ad un costo significativo). Questo sistema non solo "risolve" il problema della

mortalità ma assorbe anche i tesori in eccesso, impedendo ai personaggi giocanti dal divenire 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 soldi per permettersi di essere **risorti** quando muoiono? Si può consentire alla locale organizzazione religiosa di 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 risorti o un servizio equivalente. Così i capi religiosi del posto avrebbero a disposizione un buon numero di avventurieri per compiere missioni pericolose per loro conto.

Ma se gli avventurieri sono morti come possono accettare a questo contratto? Ci sono due opzioni: i sacerdoti possono usare **Parlare con i Morti** per ottenere il consenso o gli avventurieri possono firmare un accordo con la chiesa prima di partire per avventure pericolose. Quest'ultima ipotesi in alcuni luoghi potrebbe anche essere considerata la norma.

Tiro Salvezza contro la Morte: La prima vera modifica della regola concede ai personaggi ridotti a zero punti feriti 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 periodo di tempo la morte viene evitata. Il personaggio resta svenuto per tutti i 2d10 round tirati, morendo se non viene curato o risvegliandosi se viene curato.

Bendare le ferite di un personaggio morente lo stabilizza a zero Punti Ferita. Un processo di guarigione non-magico richiederà un'intera settimana per recuperare il primo Punto Ferita, dopo di ciò il processo di guarigione continua alla velocità normale.

Cure magiche riporteranno il personaggio a qualsiasi totale ottenuto sul dado di guarigione (fino al normale massimo ovviamente).

Si noti che qualsiasi utilizzatore di incantesimi ridotto a zero Punti Ferita che sopravvive perde tutti gli incantesimi preparati.

Questa regola può essere utilizzata insieme ai suggerimenti presentati nella precedente sezione **Risorgere i Morti**.

Punti Ferita Negativi: Invece di fermarsi a zero Punti Ferita, tenete conto del totale negativo corrente. Alla fine di ogni round dopo esser ridotto a Punti Ferita negativi il personaggio perde un Punto Ferita addizionale. Se il totale di -10 viene raggiunto il personaggio muore. Prima di raggiungere questo punto il personaggio può avere le sue ferite bendate e/o ricevere cure magiche che stabilizzeranno il personaggio. Il personaggio ferito non può muoversi che per pochi metri senza essere aiutato, non può combattere né 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 del **Tiro Salvezza contro la Morte** gli utilizzatori di incantesimi che sopravvivono dopo esser stati ridotti a zero o a Punti Ferita negativi perdono tutte gli incantesimi preparati.

L'AdG può decidere anche di utilizzare un numero negativo pari alla Costituzione del personaggio invece del -10.

Veleni “Salva o Muori”

I veleni uccidono i personaggi istantaneamente; questo è un altro campo dove l'Arbitro di Gioco può ritenere che la mortalità dei personaggi sia 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 per questo rimuovere completamente la paura dei veleni:



Dove viene indicato un veleno “salva o muori” la vittima deve fare un Tiro Salvezza contro Veleno o ricevere 1d6 danni per round per 6 round, cominciando dal round successivo all'esposizione al veleno; questa è una media di 21 punti di danno, ma anche un personaggio di primo livello potrebbe sopravvivere grazie ad una combinazione di fortuna e magia curativa. L'AdG può creare veleni con caratteristiche diverse da queste ovviamente. Se si utilizza la regola opzionale dei Punti Ferita Negativi si suggerisce d'incrementare la durata dell'avvelenamento a 10 round (per una media di 35 punti).

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; 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. Alternativamente l'AdG può richiedere che il tesoro venga speso in addestramento prima di valutarlo come esperienza. Questo è un modo molto efficiente per far scomparire i 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 sembra appropriato sarà un

Punteggio d'Abilità. Qui suggeriamo un metodo per effettuare tiri tramite i Punteggi d'Abilità che concede maggiori possibilità di riuscita ai personaggi di alto livello:

Il giocatore tira 1d20 ed aggiunge il suo Bonus di Abilità per l'abilità considerata adeguata dall'AdG, ed anche qualsiasi bonus o penalità situazionale assegnata dall'AdG. Si consulti quindi la tabella che segue. Se il risultato del tiro è uguale o superiore del Numero Soglia assegnato allora il tentativo è un successo.

Livello	Soglia
UN 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 perché il libro è andato perduto o distrutto o perché 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 poc'anzi, con una penalità 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 usato; così se un Mago di 5°

livello cerca di preparare **Palla di Fuoco** a memoria e fallisce allora non avrà alcuno spazio di 3° livello per la giornata.

Abilità del Ladro

Alcuni giocatori dei Ladri potrebbero desiderare un controllo maggiore sulle abilità del loro Ladro. Se studiate le tabelle delle Abilità di Ladro scoprirete il loro segreto: Per i livelli 2-9 il Ladro migliora di 30 punti percentuali (in totale) per ogni livello; per i livelli 10-15 di 20 punti percentuali; e dal livello 16 in poi di 10 punti percentuali. Se volete consentire una 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 percentuali per livello ad ogni singola abilità di Ladro. Si noti anche che nessuna abilità di Ladro può superare il 99 per cento.



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 adeguatamente consacrati alla propria fede. Inoltre ci 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 deve ricominciare dal principio; comunque 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 anche incantare armi ed armature, anche quelle 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 o per cui non esiste alcun incantesimo, di Mago, equivalente.

Il tempo necessario alla 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. Sugeriamo che questi premi dovrebbero essere nella proporzione di 1 PE per ogni 10 MO spese nel progetto di ricerca. Questo premio può essere dato per tutti i tipi di ricerca, solo per la creazione di oggetti magici o non essere concesso in nessun caso se l'AdG preferisce enfatizzare l'avventurarsi 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; alternativamente un Chierico o Mago possono ricercare incantesimi completamente nuovi. Naturalmente nessun personaggio può inventare o ricercare un incantesimo di livello superiore a quelli che può utilizzare.

Se il personaggio sta inventando un incantesimo completamente 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 di solito è preferibile non farlo.

Il costo per ricercare un incantesimo è di 1000 MO per livello dell'incantesimo nel caso di incantesimi "standard", o 2000 MO per livello dell'incantesimo nel caso di incantesimi completamente nuovi; in entrambi i casi il tempo richiesto 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 suo libro degli incantesimi (se è un Mago) o può pregare per quell'incantesimo (se è un 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 con altri Maghi è già stato spiegato (nel precedente paragrafo Apprendere Incantesimi).

Come precedentemente accennato, l'AdG può decidere che un incantesimo proposto non sia "corretto" per la sua campagna; troppo potente, di livello troppo basso, ecc. Invece di dare quest'informazione al giocatore ci sono due strategie possibili.

Nella prima l'AdG può rielaborare l'incantesimo, se il tiro di ricerca riesce l'AdG presenterà al giocatore l'incantesimo rielaborato con tutti gli aggiustamenti ritenuti opportuni ai fini di un gioco bilanciato.

Alternativamente, più appropriata quando l'AdG ritiene che l'incantesimo dovrebbe essere di un livello superiore a quelli utilizzabili dal personaggio giocante è comunque di effettuare 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 il personaggio raggiungerà un livello sufficiente ad utilizzarla. In questo caso, l'AdG può consentire di ridurre i costi o i tempi della metà quando la ricerca verrà ritenta al 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 che non corrispondono a nessun incantesimo conosciuto possono necessitare di ricerche aggiuntive (per elaborare l'incantesimo sconosciuto) se l'AdG così decide.

Alcuni oggetti magici richiedono uno o più componenti speciali che normalmente non possono essere acquistati. Tali componenti speciali si possono utilizzare una sola volta in tali progetti. Per esempio, l'AdG potrebbe richiedere la pelle di un Pantera Distorcente per la creazione di **mantello distorcente** o la saliva di un drago rosso per realizzare una **bacchetta delle palle di fuoco**. Si osservi che in seguito presentiamo regole specifiche per i componenti nel paragrafo sulla creazione di Altri Oggetti Magici.

La necessità di componenti speciali è interamente nelle mani dell'Arbitro di Gioco, e tale necessità viene solitamente utilizzata 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

A meno che non venga 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 un Mago o Saggezza se un Chierico. Quindi un incantatore di 9° livello con un Requisito Primario di 15 avrà una probabilità di successo del 75%.

Pergamene di Incantesimi

Un incantatore può creare una pergamena contenente qualsiasi incantesimo 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; ma se il personaggio prova di nuovo a trascrivere lo stesso incantesimo allora il costo o il tempo viene ridotto della metà (a scelta del personaggio).

Altri Oggetti Monouso

Le pergamene (oltre che quelle contenenti incantesimi), le 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 suggerito in precedenza). Per altri tipi di oggetti, l'AdG dovrebbe assegnare un livello d'incantesimo da lui reputato adatto, e raddoppiare il costo ed il tempo richiesto (compensando la necessità di 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 preparazione, composta da molte dosi che possono poi essere imbottigliate in fiale singole o in fiasche più grandi. Per ogni dose addizionale creata contemporaneamente si riducano le probabilità di successo del 5% e s'incrementino i tempi richiesti di una giornata. Si osservi 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 misti) ci vuole l'opera di un Mago o Chierico di livello 9° 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 manifesterà tutti i poteri già incantati con successo al suo interno ma non saranno possibili ulteriori incantamenti.

Gli oggetti magici permanenti, incluse le armi (descritte dettagliatamente di seguito), devono essere create da oggetti di alta qualità. Il costo di tali oggetti sarà tipicamente dieci volte il costo normale dell'oggetto.

Incantare Armi

Il costo base per incantare un'arma o un'armatura è di 1'000 MO per punto di bonus. Per le armi con due bonus si divide il bonus più grande per due (senza arrotondare) e si aggiunga il bonus minore; così una **spada +1, +3 contro i draghi** costerebbe 2500 MO per essere incantata. Incantare un'arma richiede una settimana più due giorni per punto di bonus, la spada appena descritta richiederebbe dodici giorni per essere incantata.

Le probabilità di successo vanno ridotte del 10% per punto di bonus; dunque una **spada +1** ridurrebbe le probabilità del 10% mentre una **spada +1, +3 contro i draghi** ridurrebbe la probabilità del 25%. Inoltre la probabilità di successo può essere incrementata del 25% raddoppiando il costo ed il tempo richiesto (questa decisione deve essere annunciata prima di fare il tiro).

Per dare poteri addizionali alle armi, combinate le regole appena fornite con le regole per creare oggetti permanenti. Tutti gli incantamenti dovranno essere applicati in una singola "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:

Generare un incantesimo o un effetto simile ad un incantesimo: Questa è la proprietà base di tutti gli oggetti magici che non siano armi. Il costo base di questo incantamento è di 500 MO per livello dell'incantesimo; il tempo necessario è di cinque giorni più due giorni per livello. Se l'oggetto magico può generare incantesimi o effetti d'incantesimi multipli, sommate i costi ed i tempi. Le probabilità di successo sono ridotte del 5% per livello dell'incantesimo.

Ha cariche multiple: Sono qui inclusi bastoni e bacchette ma anche altri oggetti magici possono avere cariche. Ogni incantesimo o effetto simile ha di solito un diverso totale di cariche (ma si veda dopo). La tabella che segue dettaglia le cariche massime ed 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. Ogni diverso totale di cariche nell'oggetto va calcolato separatamente.

Oggetti ricaricabili: Calcolate il costo ed il tempo aggiuntivi e la penalità alle probabilità di successo per gli oggetti ricaricabili moltiplicando per due i valori indicati nella tabella precedente; 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 invece ridotta del 10% invece che del 5%.

Oggetti auto-ricaricanti: Creare un oggetto auto-ricaricante è costoso; applicate i seguenti aggiustamenti al costo delle cariche, al tempo e alla probabilità di riuscita per gli oggetti che si ricaricano automaticamente. Per inciso gli oggetti auto-ricaricanti non sono mai "ricaricabili" nel senso che non sono mai ricaricabili se non da loro stessi.

Velocità di Carica	Costo	Tempo	Probabilità
1 al giorno	x 3	x 2	- 10%
Tutte al giorno	x 5	x 3	- 30%
Tutte alla settimana	x 4	x 2	- 20%

Cariche generiche: Ciò significa che tutti gli effetti dell'oggetto sono alimentati dalla stessa riserva di cariche; la maggioranza dei bastoni dei Maghi rientrano in questa categoria. Gli oggetti a cariche generiche sono automaticamente ricaricabili; non applicate il normale aggiustamento per la proprietà di ricarica. Invece sommate tra loro i costi normali per la riserva di cariche di ogni effetto (che devono tutti avere lo stesso numero di cariche), e quindi dividete 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 capace di crearli; conseguentemente una **bacchetta delle palle di fuoco** può essere usato solo da un Mago, o un **bastone della guarigione** solo dai Chierici. Questa proprietà consente di far utilizzare l'oggetto da ogni classe di personaggio, e prevede l'assegnazione di semplici gesti e parole di comando per l'oggetto. Aggiungere questa proprietà costa 1'000 MO per effetto. Si consideri 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 resteranno utilizzabili solo dalla classe del creatore.

Oggetto operante continuamente o automaticamente: Questa proprietà sopravviene sia le cariche che le proprietà d'uso dell'oggetto. L'oggetto funziona quando indossato nel modo appropriato, o si attiva automaticamente quando richiesto. Un **anello della resistenza al fuoco** è un buon esempio; anche un **anello dell'invisibilità** rientra in questa categoria. Per aggiungere questa proprietà bisogna moltiplicare il costo ed il tempo finale per cinque ed applicare una penalità del 40% alle probabilità di successo.

Ognuna delle proprietà descritte applicata ad un oggetto magico richiederà 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; sono due proprietà relativamente ordinarie, così il Mago che sta creando l'oggetto propone un legno raro per l'asta ed un rubino dal valore di 1'000 MO per la punta. L'AdG può naturalmente chiedere qualcosa di maggior valore o rarità se l'oggetto magico è particolarmente potente.

Il costo base di una proprietà che ha come effetto un incantesimo si può ridurre del 25% applicando dei limiti ai suoi effetti. Ad esempio un **anello controlla driadi** è un esempio di un effetto incantesimo **Ammalia Persone** limitato, che si qualificherebbe per questa riduzione. Tale riduzione non riguarda le probabilità di successo o il tempo necessario.

Le armi che debbono essere incantate con poteri aggiuntivi oltre il normale bonus richiedono che si combinino le normali regole d'incantamento delle armi con le regole appena fornite. Si proceda prima con l'incantamento dell'arma se questo riesce allora il personaggio che sta incantando l'arma deve immediatamente (entro due giorni, come indicato in precedenza) cominciare il processo d'incantamento per assegnare poteri di un incantesimo o assimilabili ad un incantesimo.

Oggetti Maledetti

Alcuni oggetti maledetti, come le pergamene maledette, sono appositamente create in quel modo dall'incantatore. La difficoltà di creare questi oggetti è all'incirca uguale a quella di creare una pergamena con l'incantesimo **Infliggi maledizione**.

Altri oggetti magici maledetti possono risultare dal tentativo di creare un oggetto utile. Sarà l'AdG a decidere se un progetto di ricerca fallimentare creerà o meno un oggetto maledetto.

Avventure nei Sotterranei

1. Interrogatevi sul Perché

La prima domanda cui 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 normale nei romanzi d'avventura. Uno o più dei personaggi giocanti ha sentito di qualche antico sito, e vuole esplorarlo per solo desiderio di conoscenza. Alcuni degli altri personaggi potrebbero essere coinvolti per ragioni differenti.

Per Combattere Attacchi Malvagi: I goblin stanno razziando le fattorie della zona ed 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: Alcuni amici dei personaggi giocanti sono stati rapiti, ed ora dovranno intrufolarsi o conquistare la torre/caverna/sotterraneo del criminale per salvare le vittime. Oppure la vittima è il figlio o la figlia del Barone locale o di un ricco mercante che offrono una lauta ricompensa a chi riporterà sano e salvo il loro discendente.

Per Completare una Cerca: La chiesa locale, a cui i personaggi giocanti devono un favore, vorrebbe che un antica reliquia sia recuperata da fortezza perduta tra le montagne, e il Gran Sacerdote chiede loro di farlo; o compiti simili, la cui particolarità sarà legata al creditore dei personaggi.

Per Conquistare un Bottino: Questa è una risposta sorprendentemente comune (in realtà non così sorprendentemente). 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 Prigione: I personaggi giocanti sono stati catturati da un nemico, e si trovano incarcerati senza le loro armi, armature o equipaggiamento. È uno scenario da usare con cautela per evitare che l'AdG sembri "instradare" troppo i personaggi nell'avventura.

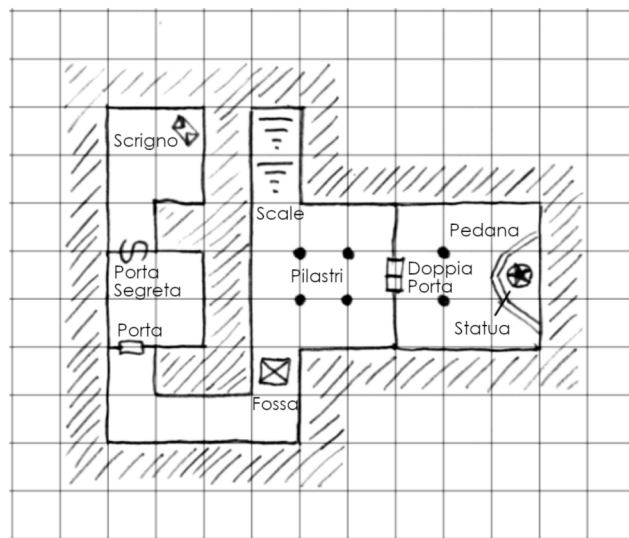
Ci sono molte altri possibili scenari, ognuno con molte variazioni. Sapere la risposta a questa prima domanda renderà più facile rispondere alla prossima.

2. Interrogatevi sull'Ambientazione

Il sotterraneo si trova sotto una fortezza in rovina o sotto l'antica torre di un mago? O forse è una grotta naturale, allargata dai coboldi... o forse 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, dovrete decidere quale tipo particolare di mostri 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, forse zombie e scheletri.



4. Disegnate la Mappa del Sotterraneo

Le mappe dei sotterranei si possono disegnare a matita su carta quadrettata, o create sul computer uno qualsiasi dei tanti programmi per disegnare sotterranei. Quando si progetta un sotterraneo per uso personale non c'è alcuna buona ragione per non usare carta e matita. Ecco un esempio di mappa di sotterraneo disegnata a mano, con i simboli più usati ed i loro significati:

5. Rifornite il Sotterraneo

"Rifornire" il sotterraneo significa mettere qualcosa in ogni stanza. Ci sono tante 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 “indifeso”, 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 Indifeso
21-60	Mostro
61-84	Mostro con Tesoro
85-88	Singularità
89-96	Trappola
97-00	Trappola con Tesoro

Un **tesoro indifeso** normalmente sarà nascosto (in una stanza segreta, dentro un contenitore insolito, ecc.) o protetto da una trappola (un ago avvelenato nella serratura della cassa, o un contenitore di gas velenose che esplode se si apre il contenitore, o qualcosa di simile); questo tipo di tesoro può anche essere nascosto e protetto da una trappola! Se si usa una trappola si dovrebbe prevedere un Tiro Salvezza di qualche tipo. Non è una cattiva idea nascondere un tesoro così bene che i personaggi probabilmente non lo troveranno; non preoccupatevi se non lo trovano.

Un **mostro** potrebbe essere scelto dal l'AdG o tirato sulla tabella degli incontri casuali. Tradizionalmente il primo livello (sotto terra) 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 qualsiasi disposizione per il suo sotterraneo.

Un **mostro con tesoro** può indicare una tana, o un gruppo di mostri che trasporta un bottino, forse accampatisi per qualche ragione prima di riprendere a muoversi.

Una **trappola** è, ovviamente, un qualche tipo di strumento progettato per ferire i personaggi, tra esse ci sono 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, che può essere nella stanza dopo la trappola o nella trappola stessa (come in una buca). Un qualche Tiro Salvezza dovrebbe essere consentito per evitare o ridurre il danno fatto dalla trappola.

Una **singularità** 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 forse mente); 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: la singolarità agisce una sola volta su ogni singola creatura, o causa più spesso danni che benefici) per evitare qualsiasi abuso. In genere una stanza “singolare” è una stanza qualsiasi che contiene qualcosa che interessa o ostacola i personaggi ma che non sia un mostro, una trappola o un tesoro indifeso.

Le stanze **vuote** non contengono mostri, trappole, tesori indifesi o singolarità. 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 indifeso; in altre parole una stanza per essere vuota non deve contenere nulla d'interessante per i personaggi giocanti.

6. Rifiniture

L'AdG può creare una o più tabelle di mostri vaganti specifiche per il sotterraneo; ronde di mostri, se esistenti, si possono descrivere; e alcune locazioni possono avere strani suoni, odori, graffiti, e altro da segnalare. Non sprecate troppo tempo su questi dettagli però.

Ricordatevi se dettagliate solo le cose “interessanti” i vostri giocatori cominceranno ad intuire cosa può esserci in una stanza. Qualche descrizione in più aiuterà a creare incertezza nei giocatori. Per esempio una stanza con un tesoro indifeso:

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 ovvio, vero? Forse potrebbe essere più interessante così:

Arbitro di Gioco: *In questa stanza vedete una sedia in tappezzeria dall'aspetto confortevole, uno scrittoio ed 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 poggiatesta 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.

Avventure nelle Lande 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, un tempio o una chiesa 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 ricompense (per fermare 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 territorio più civilizzati, quale è il clima, quante città, e di quali dimensioni sono presenti, ecc.

Potete progettare il nuovo territorio basandovi sugli obiettivi dei personaggi nella vostra campagna. Se i personaggi decidono di cercare fortuna nella città più ricca del mondo, dovrete decidere dove è situato e cominciare a descriverne le ricchezze e splendori tramite i racconti di mercanti provenienti da lontano. Se questi racconti appassioneranno i personaggi abbastanza da indurli a cercare di raggiungere la città avrete il tempo necessario per decidere il tipo di territori – ed i pericoli – che troveranno lungo il loro cammino.

D'altra parte la vostra ambientazione deve apparire sensata in modo da rendere possibile ai giocatori fare scelte ragionevoli per i loro viaggi. Per esempio, zone sotto il controllo umano saranno civilizzate, con terreni agricoli, strade, fortezze, ecc. 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 artigiani ed 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 programmi per disegnare una mappa con un computer. È una buona idea fornire una **scala** per la mappa, che 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 (vedete le **Velocità di Movimento nelle Lande Selvagge**), cosa che aiuta molto nel 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: ad esempio il lato sottovento di una catena montuosa riceverà una gran quantità di pioggia, mentre l'altro lato sarà secco. Potete anche creare zone di clima anormale rispetto alla sua locazione, come un deserto sabbioso nel mezzo di una foresta pluviale, ma questa dovrebbe essere l'eccezione, un indizio per il giocatore attento che qualche strana magia è all'opera.

Completate la mappa inserendo luoghi d'interesse quali città, rovine e le tane di mostri significativi. Ricordatevi anche che la vostra banda d'avventurieri necessiterà di una base operativa, sia posta in una città, paese, villaggio o fortezza di confine.

4. Dettagliate Luoghi e Genti Interessanti

Descrivete almeno la città base, ed il sotterraneo dove pensate si recheranno inizialmente i personaggi. Dettagliate anche gli incontri predisposti o localizzati che avete preparato nel passo precedente. Qui c'è ampio spazio per la creatività: una città lontana e sconosciuta potrebbe avere leggi, tradizioni o moneta diverse. Dovreste anche descrivere PNG di spicco e le connessioni tra di loro. I PNG hanno i loro obiettivi e progetti, che possono coinvolgere i PC o meno e le azioni dei personaggi verso una persona influenzeranno spesso come gli altri li trattano. Non esagerate cercando di dettagliare ogni singolo punto della mappa... lasciate spazio per futuri approfondimenti, una volta che vi siate fatti un'idea dei vostri giocatori e dei loro personaggi.

5. Tabelle degli Incontri

Nel progettare una Landa Selvaggia, un tocco che la farà spiccare è una tabella degli incontri specifica. Scegliete quei 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 includere le loro pattuglie sulla tabella specifica.

Un altro metodo è quello di generare sei, otto o dieci incontri casuali con le tabelle "generiche" per il terreno della zona in questione ed usare quella lista come tabella d'incontri della zona. Quando si usa questo metodo si dovrebbero ritirare i duplicati.

Roccaforti

Molti personaggi dei giocatori al raggiungimento dei livelli più alti decidono di fermarsi e costruire una **roccaforte**. Di solito questo viene concesso quando il personaggio raggiunge, o supera, il 9° livello. Il personaggio giocante deve ottenere le terre su cui costruire; in alcuni luoghi il territorio di frontiera può essere disponibile a tutti gli uomini liberi (o donne libere) che riescano a domarlo; in altri luoghi invece la terra può essere a disposizione di chi abbia abbastanza oro; mentre in altri casi ancora il personaggio dovrà richiedere una concessione di territorio al Conte, Duca o Re locale.

Normalmente, i Guerrieri costruiscono **castelli**, i Maghi **torri**, i Chierici **templi** ed i Ladri **sedi di gilde**, ma non è sempre così. Ogni personaggio che costruisce un rifugio consono alla sua classe attirerà seguaci di 1° livello e della sua stessa classe nei seguenti numeri:

Classe:	Numero di Seguaci
Guerriero	3d6
Mago	1d8
Chierico	2d8
Ladro	2d6

Tali seguaci aiuteranno il personaggio ma di solito non parteciperanno ad avventure lontano dal rifugio (specialmente se si tratta di pericolose avventure sotterranee). Vivono con le risorse generate dal rifugio, la fonte primaria di queste risorse sono le tasse sui contadini per i castelli, le rette per gli studenti ed i compensi per opere di magia per le torri, le offerte dei fedeli per i templi e le attività criminali per le sedi di gilda. Un rifugio deve avere almeno 18 mq di spazio abitabile per ogni seguace, oltre a stanze per gli ospiti, stalle per i cavalli ecc.

Un giocatore che vuole un rifugio per il suo personaggio dovrebbe progettare la sua planimetria. Ogni piano è altro all'incirca 3 m. I costi di costruzione del rifugio sono determinati dai metri quadri dei suoi muri, piani, e soffitti, dai materiali usati e lo spessore dei muri.

Fate attenzione a non contare due volte gli angoli dei muri con spessore pari o superiore a 1,5 metri – contate la lunghezza di una sola faccia. Quando determinate la lunghezza di mura rotonda e torri, approssimate π a 3, dato che il lato interno avrà una circonferenza minore. Le tabelle che seguono danno in costi in MO per ogni sezione di 3 mq del muro. Il numero affianco al materiale è la sua **durezza (D)**, che viene sottratta ai danni inflitti al muro.

	spessore			
Materiale del muro	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/p	n/p	n/p
Mattoni (D 8)	20 MO	50 MO	n/a	n/p
Pietra friabile (D 12)	30 MO	70 MO	200 MO	n/p
Pietra dura (D 16)	40 MO	90 MO	260 MO	350 MO

Un muro di 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 ed uno interno di 0,6 m che comprimono 1,2 m di terra e detriti, e possono arrivare a 24 m. Un muro spesso 4,5 m consiste di un muro esterno di 1,8 m ed 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 il rifugio, si consideri che le strutture alte sono più difficili da progettare e costruire. Per ogni elemento del rifugio (muro, torre e altro), ogni 3 m d'altezza aumenta sia il costo che i tempi del 10%. L'AdG si senta libero di aggiungere un moltiplicatore per tener conto delle difficoltà nel costruire in un area remota, ottenere i materiali, ecc. In particolare, se i materiali debbono 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 alto più di 12 m deve avere fondamenta solide, e se supera i 18 m deve poggiare sulla roccia.

Un rifugio 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 ad un singolo lavoratore. Si considerino 140 giorni di lavoro all'anno (sette mesi con 20 giorni di lavoro ognuno) se il clima è temperato.

Solai 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 di 0,3 m. Tetti in legno raddoppia il costo ed i tempi, mentre una copertura in ardesia quadruplica il costo ed i tempi (Non è necessario

calcolare l'aumento di area dovuto all'inclinazione del tetto, dato che l'aumento dell'altezza aumenta i costi in modo sufficiente a coprire l'aumento di superficie).

Questi costi includono normali elementi di un edificio quali scale, porte e finestre. Le mura interne non sono incluse; queste sono usualmente mura spesse 0,3 m. I **parapetti**, che forniscono copertura ai difensori in cima alle mura di castelli e torri, sono solitamente alti 1,5 m e spessi 0,3 m (il loro costo è dunque la metà di un muro).

Si osservi che le sedi di gilde sono quasi sempre costruite nelle città e dunque sono normalmente costruite con mura esterne di 0,3 m, ma i costi ed i tempi sono doppi per le trappole e per i passaggi segreti implementati al loro interno. La torre di un Mago costa il triplo per esser costruita a causa della necessità di libri antichi, equipaggiamenti alchemici ed altre forniture per la ricerca.

Ad esempio, Sir Marcus, un Guerriero di 9° livello, vuole costruire una fortezza alta 18 m (mura di 15 m e un tetto inclinato che raggiunge l'apice a 3 m) con una base quadrata con lati di 15 m. La fortezza avrà quattro piani ed un sottotetto, inoltre il primo piano che conterrà la gran sala, sarà alto 6m. Sir Marcus desidera che la sua fortezza sia costruita solidamente, così dice al suo architetto di costruirla con pietra dura ed usa mura di 3 m per i primi due piani e di 1,5 m per gli altri. Il primo ed il secondo piano saranno allora quadrati con lato di 9 m ovvero 81 metri quadri, ed il terzo e quarto piano saranno quadrati con lato di 12 m ovvero 144 metri quadri. Con una superficie totale di 450 metri quadri, la fortezza di Sir Marcus potrà ospitare lui ed altre 24 persone (o animali, ad esempio cavalli che durante un attacco possono essere ospitati nella gran sala!) con un buon livello di comodità. I progetti dei vari piani sono mostrati nella prossima pagina.

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 7'800 MO, e 9 sezioni quadrate con lato di 3 m di solai, che costano 90 MO, per un costo totale di 7'890 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 4'250 MO. Il terzo e quarto piano richiedono ognuno 18 sezioni di muri in pietra dura spessi 1,5 m, per un costo di 1'620 MO oltre a 16 sezioni di solai per un costo di 160 MO, arrivando ad un totale di 1'780 MO per piano. Il soffitto quadrato con base di 15 m avrà un costo totale di $4 \times 25 \times 10 = 1'000$ MO, ed il solaio per il sottotetto quadrato con lato di 12 m aggiunge 160 MO. Il progetto richiede inoltre un totale di 231 m di muri interni dello spessore di 0,3 m e di porte che avrebbero un costo di 30'800 MO se fatti di pietra dura; Sir Marcus opta per il legno che ha un costo di appena 7'700 MO. Il costo totale ammonta a 24'560 MO, ma dato che la fortezza è alta 18 m il suo costo viene incrementato del 60% arrivando così a 39'296 MO. La

fortezza richiederà dunque 39'296 giorni-lavoratore. Sir Marcus 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: Un rifugio può anche avere un sotterraneo scavato al di sotto. Un sotterraneo è un ottimo posto dove conservare beni deteriorabili, un buon riparo se il castello viene conquistato, e spesso incorpora una via di fuga se tutto è perduto per i difensori o una via segreta da cui lanciare attacchi. I Maghi fanno in modo che i mostri prendano residenza a volte incoraggiano i mostri a prendere residenza nei loro sotterranei in quanto rappresentano una buona fonte di rifornimento per la ricerca magica ed 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: A. Una sezione del muro di un rifugio ha tanti Punti Danno per il suo costo base in MO (ad esempio, una sezione di muro di 3 m in pietra morbida ha 200 punti danno). Muri in pietra o mattoni subiscono danni solo da colpi da impatto, mentre i muri in legno subiscono danni anche dal fuoco e da attacchi da taglio. Se una data sezione di muro perde tutti i suoi punti danni, è sbracciata, e gli attaccanti possono passarle attraverso. Se una breccia riguarda una parte inferiore di un muro, c'è una probabilità del 40% che la sezione di 3 m sopra di essa sia sbracciata per crollo, ed un 20% di probabilità che anche la sezione sottostante venga sbracciata. Queste brecce secondarie hanno le stesse probabilità d'influire sulle sezioni di 3 m sopra o sotto con un effetto dominio fino a raggiungere la cima o la base del muro. Se una breccia si forma su di un angolo retto o acuto (di 90 gradi o meno), le probabilità di breccia raddoppiano in ogni direzione.

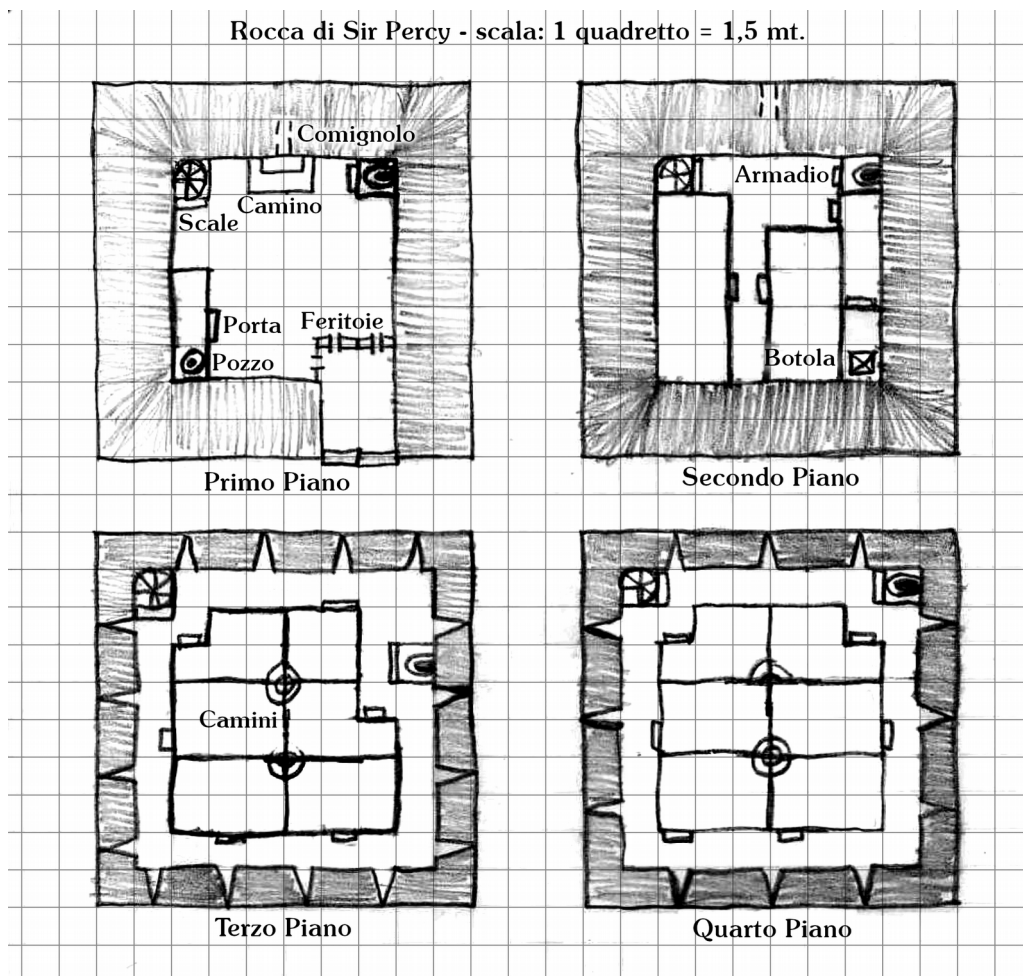
Attaccare un Castello: S. Le macchine d'assedio non sono precise ma dato che i castelli non schivano ogni lancio successivo fatto dalla stessa squadra della stessa macchina ha una probabilità maggiore di colpire. Per rappresentare ciò il primo attacco contro il muro di un castello è fatto contro Classe d'Armatura 20; ogni attacco successivo con la stessa arma, effettuato dalla stessa squadra verso lo stesso punto del muro è fatto contro una Classe d'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 d'attacco se stanno sui parapetti, ed 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. C'è un altro -2 sui tiri d'attacco se i difensori sono più in alto di almeno 6 m rispetto agli attaccanti; questa penalità non è legata 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 proiettili sugli attaccanti in prossimità della base del castello; questi proiettili infliggono 2d10 punti di danno, ma hanno una penalità 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 separatamente i danni per ogni personaggio nel quadrato con lato di 3 m colpito dal proiettile. Naturalmente il tiro d'attacco deve essere abbastanza alto per colpire ognuno di loro; un tiro di 19 contro due personaggi con Classe d'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, poi si dà fuoco ai supporti del tunnel per far crollare il muro. È anche un metodo lento, e se il castello ha un fossato il tunnel lo deve evitare, il che richiede che venga scavato ad una profondità maggiore, richiedendo il doppio del tempo. Un tunnel viene scavato come un sotterraneo, ed una volta che i supporti sono incendiati 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 azionata sotto un **scrofa**, o tetto portatile, data la sua lentezza (una scrofa normalmente costa circa 100 MO). L'apparecchio infligge 1d8 punti danno ogni turno, ma ignora la durezza. Una breccia causata da una vite è piccola, ed infatti ha solo la metà della normale probabilità di propagarsi al muro superiore a meno che non venga poi allargata dai minatori.



INDICE ANALITICO

Abilità dei ladri.....	155	Danni da caduta.....	54	Mostri Erranti.....	146	Riparare un veicolo.....	54
Abilità dei Ladri.....	9	Danni non letali.....	50	Movimento.....	48, 56	Riposo e guarigione.....	53
Acqua santa.....	51	Denaro.....	10	Movimento.....	13	Risorgere i Morti.....	153
Addestratore.....	42	Denaro iniziale.....	3	Movimento difensivo.....	48	Risucchio d'energia.....	53
AdG.....	1	Descrizione dell'Equipaggiamento.....	12	Muoversi Silenziosamente.....	9	Ritirata in combattimento.....	48
Alchimista.....	42	Destrezza.....	8, 47, 48	N° di Mostri.....	56	Ritmo di fuoco delle armi a distanza.....	49
Arbitrare i Desideri.....	153	Destrezza.....	4, 5	Nani.....	6, 11, 39	Role-Playing.....	166
Arbitro di Gioco.....	1	Elfi.....	5, 11, 39, 45	Nascondersi.....	9	Round.....	45
Armaiolo (o Fabbro).....	42	Equipaggiamento.....	3, 10	Nobili.....	150	Round di combattimento.....	38, 45
Armature e Scudi.....	10	Fattore movimento.....	38, 56	Non-morti.....	7	Saggezza.....	7
Armi.....	11	Fattore movimento all'aperto.....	40	Oggetti magici.....	42, 56	Saggezza.....	4
Ascoltare.....	9	Forza.....	7, 38, 48, 50	Oggetti Magici.....	142	Sapiente.....	42
Attaccare alle spalle.....	48	Forza.....	4, 5	Olio.....	51	Scacciare i Non-morti.....	7, 52
Attaccare un veicolo.....	54	Fuga e inseguimento.....	47	Paralisi o Pietrificazione.....	5	Scalare Pareti.....	9
Attaccare un Veicolo.....	13	Geniere.....	42	PE.....	56	Scassinare Serrature.....	9
Attacchi.....	56	Gittata delle Armi a Distanza.....	11	PE.....	3, 42, 56	Scurovisione.....	39
Attacchi a distanza.....	49	Gregari.....	41	Pellegrini.....	151	Scururovisione.....	5, 6
Attacco Furtivo.....	9	Gruppi di Semi-umani.....	151	Perdersi.....	41	Semi-umani.....	3, 4, 48
Attrezzi da Scasso.....	12	Guerriero.....	7	Personaggi giocanti.....	1	Sequenza di gioco.....	45
Avanzamento del Personaggio.....	44	Halfing.....	5, 11, 38	Personaggi Ingiccabili.....	152	Soffio del Drago.....	5, 6
Avventurieri.....	150	Incantesimi.....	15	Personaggi non giocanti.....	2	Sopravvivere nei sotterranei.....	39
Bacchette Magiche.....	5	Incantesimi.....	5, 6	PG.....	2	Sordità e cecità.....	54
Bacchette Magiche.....	5, 6	Incontri in città, nei paesi e nei villaggi.....	148	Picchiare.....	50	Sorpesa.....	45
Bacchette, Bastoni e Verghe.....	141	Incontri nei sotterranei.....	146	Pietrificazione o Paralisi.....	5	Specialisti.....	42
Banditi, Briganti e Rapinatori.....	150	Incontri nelle Terre Selvagge.....	147	Pietrificazione o Paralisi.....	6	Svuotare Tasche.....	9
Bonus d'attacco dei mostri.....	49	Iniziativa.....	45, 46, 47	PNG.....	2	Taglia delle Armi.....	11
Bonus dei punteggi di abilità.....	3	Intelligenza.....	4, 8, 39, 155	Porte.....	39	Tempo.....	38
Bonus di Attacco.....	56	Intelligenza.....	4, 5	Porte Segrete.....	39	Tipo di Tesoro.....	56
Bucanieri e Pirati.....	150	Ladri.....	8, 39	Preparare l'arma.....	47	Tiri d'Abilità.....	154
Capacità di carico.....	38	Ladro.....	8	Proiettili che mancano.....	50	Tiri Salvezza.....	3, 54, 56
Caricare.....	46, 47	Linguaggi.....	4	Punti Esperienza.....	44	Tiri Salvezza.....	5, 6
Carico.....	38	Lottare.....	50	Punti Ferita.....	3, 4, 50, 153	Tiro Salvezza contro la Morte.....	154
Carisma.....	41	Luce.....	38	Punti Ferita.....	5, 39, 56	Trappole.....	39
Carisma.....	4, 6, 41, 45	Macchine d'assedio.....	14	Punti Ferita Negativi.....	154	Trasporto via Mare.....	13
Chierici.....	7, 15, 52	Maghi.....	15	Raggio della Morte.....	47	Trasporto via Terra.....	13
Ciurma.....	42	Manovrabilità.....	46	Raggio della Morte.....	154	Turni di gioco.....	38
Classe Armatura.....	45, 48	Mappare.....	38	Razza.....	3, 4	Turno.....	8
Classe Armatura.....	4, 56	Mercanti.....	150	Reazioni dei mostri.....	45	Umani.....	4, 6, 11
Classi Combinate.....	6	Mercenari.....	43	Regole Opzionali.....	153	Uomini comuni.....	48
Combattimento.....	46	Monete d'Argento.....	10	Requisito Primario.....	7, 8	Veicoli.....	13
Combattimento in mischia.....	49	Monete d'Oro.....	10	Requisito Primario.....	3	Veleno o Raggio della Morte.....	5, 6
Come attaccare.....	48	Monete di Electrum.....	10	Restrizioni di Armi ed Armature.....	152	Viaggi sull'acqua.....	40
Comune.....	4	Monete di Rame.....	10	Ricerca degli Incantesimi.....	156	Viaggi via terra.....	40
Copertura e occultamento.....	49	Monete di Rame.....	10	Ricerca magica.....	155	Viaggiare in volo.....	41
Costituzione.....	3, 4, 46	Morale.....	51, 56	Ricerca Magica.....	155	Acqua Santa.....	12
Costituzione.....	4, 5, 6	Morale.....	41	Ricercare Oggetti Magici.....	156	PE.....	56
Creare un gruppo di PNG.....	150	Morte e Morire.....	153	Rimuovere Trappole.....	9		
Dadi Vita.....	56						
Danni.....	50, 56						

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 by law to do so, but be advised 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 phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including 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.

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 Role-Playing Game Copyright © 2006-2008 Chris Gonnerman.

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 the "make mine Basic" logo, provided on the Basic Fantasy Role-Playing Game website:

<http://basicfantasy.org/logo.html>

The logo may be resized as needed, but must not be distorted and may not be altered other than to resize it.

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**" 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.

END OF LICENSE