

Disegnato da Guglielmo il Saggio in persona

Guglielmo il Saggio

## NOTE A ME STESSO (DUNGEON MASTER)

*Dovremmo essere in grado di finire questa storia in una sola notte (o forse in un lungo fine settimana, se Giorgio si fa coinvolgere fino in fondo in questo gioco di ruolo), ma non c'è fretta. Fino a quando ognuno di noi si diverte, prendiamoci tutto il tempo che occorre. Dobbiamo solo giocare!*

*Descrivi con cura ogni scena. All'inizio, dì agli avventurieri cosa vedono, sentono o provano i loro personaggi e poi lasciali andare. Saranno loro a raccontare cosa stiano facendo i propri personaggi e tu gli spiegherai cosa succederà. Ma non assumere mai il controllo dei loro personaggi. Tu controlli tutto il resto: i mostri, i personaggi che non appartengono ad alcun giocatore (PNP, personaggi non partecipanti, come Sir Tristan) e persino gli elementi che si trovano nell'ambiente (come le trappole; saranno i dadi a rivelare ciò che accadrà!).*

*Tutte le creature, il cui nome è sottolineato, sono descritte nella sezione del manuale del giocatore dedicata ai mostri.*

*Non preoccuparti troppo di seguire correttamente le regole o di essere un DM (l'abbreviazione che d'ora in avanti useremo per Dungeon Master) infallibile, rilassati, lascia che le cose avvengano in maniera naturale e goditi tutto il divertimento della partita. Se le cose si complicano,*

*specialmente nei combattimenti, fai quello che ti sembra più corretto e continua a giocare.*

*Come dice il manuale del giocatore, “il tuo ruolo di DM è assicurarti che tutti si divertano... e l'avventura prosegua in modo coinvolgente.*

**P. 5**

## **LA VICENDA**

*I personaggi, che chiameremo anche avventurieri, sono stati chiamati a raccolta da Sir Tristan, signore di un piccolo territorio in una landa isolata fra le montagne. Un orribile mostro chiamato Thessalhydra ha sferrato un attacco contro il suo reame: questa strana e orripilante creatura ha otto teste che circondano una sorta di bocca circolare di dimensioni enormi, contornata da una fila di denti frastagliati, dal suo stomaco gocciola acido e la sua coda termina con un paio di tenaglie affilate. Sir Tristan chiede ai personaggi di aiutarlo a liberarsi da questa terribile minaccia.*

*L'ultimo avvistamento di Thessalhydra risale al momento in cui si è rifugiata in un dedalo di caverne, territorio incontrastato di una tribù ostile di trogloditi. Personaggi devono entrarvi e trovare un accordo con questi esseri maleodoranti. Seguendo le tracce di Thessalhydra, gli avventurieri finiscono in un labirinto, su cui grava una maledizione, dove incontrano il Cavaliere perduto. Il nobile guerriero li aiuterà a fuggire solo se riusciranno a risolvere i suoi enigmi.*

*La via di fuga è rappresentata da un varco mistico che conduce in una strana e oscura dimensione parallela, Upside Down. Qui, i personaggi incontrano la Principessa indomita, una potente eroina, con una propria missione, che nulla vuole avere a che fare con i personaggi. Sarà tuttavia proprio lei a indicare loro come abbandonare Upside Down e il percorso che li condurrà all'orrida tana di Thessalhydra.*

*Se i personaggi sconfiggeranno Thessalhydra e porteranno le sue disgustose teste a Sir Tristan, avranno terminato con successo l'avventura.*

## L'UDIENZA CON SIR TRISTAN

*Tutto inizia nella sala del trono di Sir Tristan. In precedenza i personaggi hanno già incontrato il signore: Sir Tristan aveva infatti già richiesto e sostenuto i personaggi in una precedente avventura, dimostrando di essere un sovrano giusto per i suoi sudditi e un amico degno di fiducia per gli avventurieri, che possono quindi fidarsi di lui.*

*Sir Tristan racconta agli avventurieri che un mostro chiamato Thessalhydra è apparso dal nulla e ha attaccato senza pietà fattorie isolate, villaggi e addirittura il suo stesso castello: solo con grande spirito di sacrificio, i suoi prodi soldati sono riusciti a metterlo in fuga. Dopo ogni attacco, Thessalhydra scompare nei boschi senza lasciare tracce.*

*Tristan non può inviare le proprie truppe all'inseguimento del mostro: esse devono infatti proteggere il castello (sapendo, fra l'altro, di non essere sufficientemente forti per sconfiggere una volta per tutte l'orripilante creatura).*

*Chiede quindi ai personaggi di dare la caccia a Thessalhydra, ucciderla e tornare con le sue teste, perché vuole imbalsamarle ed esporle sopra il suo trono.*

*La scena si svolge durante l'incontro: i personaggi parlano con Sir Tristan ma vi sono anche altre persone presenti nella sala del trono, come i consiglieri reali, le guardie che hanno affrontato il mostro e altri personaggi. I presenti trattano gli avventurieri con estremo rispetto: sono di fatto gli eroi a cui Sir Tristan si è rivolto nei momenti di necessità. Dai loro la fiducia necessaria per compiere azioni audaci (qualche volta bisogna ricordare a Guglielmo che interpreta anche un personaggio, non solo il ruolo di DM).*

**P. 6**

## **I DONI DI SIR TRISTAN**

*Sir Tristan offre ai personaggi una lauta ricompensa per imbarcarsi in questa rischiosissima missione. Inizia offrendo 100 monete d'oro a ciascuno e lascia che siano loro a negoziare, se vogliono di più. Se il gruppo diventa troppo avido, Sir Tristan ricorda che sono vecchi amici.*

*Una volta stretto l'accordo, Sir Tristan potrebbe avere una sorpresa per il gruppo di avventurieri. Se i personaggi hanno negoziato un accordo ragionevole, e mostrato rispetto per l'amicizia di vecchia data che li lega, Sir Tristan darà loro qualche dotazione magica che potrebbe tornare utile nel corso dell'avventura. Se invece il gruppo si è dimostrato troppo attaccato al vile denaro, o poco rispettosi della storica relazione con Sir Tristan, il signore non darà loro nulla di più.*

*Se l'accordo soddisfa entrambe le parti, Sir Tristan consegnerà due borse a tenuta stagna, in modo da poter trasportare facilmente le teste mozzate di Thessalhydra, donerà due armi: una bacchetta per controllare i dardi magici e lo spadone Oscuro Morso dell'Inverno, realizzato in un metallo sconosciuto di colore nero e fornirà ogni personaggio di un anello di protezione e di una pozione curativa. Nella maggior parte dei casi, lo spadone vale +1, ma quando viene utilizzato contro Thessalhydra il suo valore aumenta a +3 e quando ci si trova su Upside Down, arriva a valere +4.*

## INCONTRI LUNGO LA STRADA

*Mentre i personaggi sono alla ricerca di Thessalhydra, lungo il cammino incontrano altre persone. Suggerisci loro qualche breve incontro per dare più vita al gioco. Alcuni PNP sono in possesso di informazioni utili e altri rappresentano solo una distrazione. In ogni caso, assicurati che le scene siano sempre divertenti, altrimenti il gruppo potrebbe ignorarle (specialmente Luca: lui è uno che va direttamente all'obiettivo!).*

- Un mercante offre a ciascuno di loro una mela, raccontando che le mele del luogo erano molto più saporite prima della comparsa di Thessalhydra. Per questa ragione, è sicuro che la tana del mostro si trovi nei frutteti verso nord.*
- Un religioso in pellegrinaggio gli racconta che spesso mostri minori adorano mostri più grandi e che, in un reticolo di caverne lì vicino, vi sono dei trogloditi che potrebbero sapere qualcosa di Thessalhydra.*

- *Un taglialegna li mette in guardia: alcune grotte della zona sono state colpite da una maledizione. “Una volta che sarete entrati, potreste smarrirvi in tunnel contorti e non riuscire più a uscirne”.*
- *Un vecchio contadino gli confida di non credere nell’esistenza di Thessalhydra; pensa che si tratti piuttosto di un enorme guforso che razzia i villaggi per procurarsi il cibo. “Di Thessalhydra non ne ho mai viste, ma in compenso di gufori, qui nei paraggi, ne abbiamo tanti!”.*

*Quando i giocatori mostrano i primi segni di stanchezza per il gioco, è il momento di fargli trovare le caverne dei trogloditi. Se hanno vagato fuori rotta, seguendo indicazioni errate o addirittura false, falli “fortunatamente” inciampare nella caverna giusta.*

**P. 7**

## **LE CAVERNE DEI TROGLODITI**

*Se gli avventurieri stanno cercando le grotte dei trogloditi, fai fare, a un personaggio a scelta del gruppo, una prova del talento con CD 12: di intelligenza (nella conoscenza della natura) oppure di saggezza (nella sopravvivenza), se stanno cercando le tracce di Thessalhydra, o in un’altra abilità corrispondente alle loro azioni.*

*Se la prova ha successo, i personaggi raggiungono le caverne dei trogloditi. Usa la mappa per descrivere cosa vedono i personaggi, lascia che scelgano liberamente in che ordine esplorare le caverne e quando raggiungono un’area numerata, fai riferimento alla descrizione di quell’area nelle pagine seguenti.*

## *Il labirinto maledetto*

*Se la prova di abilità fallisce, i personaggi raggiungono comunque le caverne, purtroppo contemporaneamente a otto trogloditi che stanno tornando da una battuta di caccia. Prima di poter entrare nelle caverne, gli avventurieri dovranno sconfiggere questo manipolo di cacciatori.*

*Area 1: entrata della caverna. Una prova di intelligenza (investigazione) o di saggezza (sopravvivenza), con CD 15, superata rivela che l'ingresso della grotta è stato recentemente visitato da circa 25 trogloditi, da Thessalhydra e da un guforso.*

*Area 2: caverna vuota. Qui, nulla di interessante. Il suolo diventa troppo roccioso per continuare a seguire le impronte.*

*Area 3: atrio con trappole. La caverna è vuota ma l'atrio che conduce all'area 4 presenta delle trappole, che richiedono di superare una prova del talento nell'intelligenza (investigazione), con CD 10, per essere individuate o una prova della destrezza per essere disinnescate. Se le trappole scattano, il tetto collassa e crolla e tutti coloro che si trovano nell'atrio devono effettuare un tiro di salvataggio nella destrezza con CD 10. Chi fallisce subisce un danno di 2d6 + 2 da randellate. Chi invece supera la prova subisce la metà del danno indicato. L'atrio diventa impraticabile.*



Area 4: stanza del tesoro. Questo è il luogo in cui i trogloditi custodiscono i loro pochi oggetti di valore. Vi si trovano 200 mo sotto forma di gemme e monete, opere d'arte e altri oggetti per altri 200 mo. Per individuare la porta segreta, di collegamento con l'area 6, si deve superare una prova del talento con CD 15 usando l'intelligenza (investigazione); per aprirla invece è necessaria una prova utilizzando la destrezza.

Area 5: camera comune. La maggior parte dei trogloditi dorme qui. Vi si trovano al momento 10 trogloditi, sono terrorizzati e, non appena vedono sopraggiungere i personaggi, cercano di scappare nell'area 6.

**P. 8**

Area 6: camera nobile. Qui dormono i 5 capi trogloditi. Il capo è un sovrano nobile ed equo (praticamente una versione troglodita di Sir Tristan). Preferirebbe parlare invece di combattere (a differenza della maggior parte dei trogloditi, parla la lingua Universale). Ma se il gruppo di personaggi lo fa arrabbiare, tutti i trogloditi attaccano e combattono fino alla morte. Se gli avventurieri gli pongono educatamente delle domande su Thessalhydra, gli risponderà che il mostro arriva attraverso le foreste, passa nelle caverne ed entra nel labirinto maledetto. Thessalhydra non compie mai questo percorso in direzione opposta.

Area 7: falsa stanza del tesoro. Questo locale è come l'area 4, ma tutto ciò che vi è contenuto è rotto e senza valore. Un vaso nasconde una trappola e richiede di superare una prova di intelligenza (investigazione) con CD 10 per essere individuata e una prova di destrezza, sempre con CD 10, per



*essere disinnescata. Se la trappola s'innesci, l'atrio che porta verso l'area 5 crolla e tutti coloro che si trovano nell'atrio devono effettuare un tiro di salvataggio nella destrezza con CD 10. Chi fallisce subisce un danno di 2d6 + 2 randellamenti. Chi invece supera la prova subisce la metà del danno indicato. L'atrio diventa impraticabile.*

*Area 8: posto di guardia. Otto guardie troglodite stazionano qui. Se i personaggi entrano oppure fanno troppo rumore in una camera adiacente (per esempio, per un combattimento o una discussione accesa), le guardie attaccano.*

*Area 9: stanza del guforso. Un guforso si trova in quest'area, e vi sta dormendo. I personaggi possono tentare prove di destrezza nell'invisibilità contro la sua percezione passiva (13). Fallire nelle prove significa sveglia il guforso, che attacca.*

*Area 10: piscina. Una sorgente naturale alimenta una piscina d'acqua limpida e fresca, profonda circa 3 metri. Nella piscina vive una rana gigante, che salta fuori e attacca il primo personaggio che tocca l'acqua.*

*Area 11: santuario. Qui i trogloditi vengono ad adorare la loro oscura divinità, Laogzed, c'è un altare e la statua di una creatura orribile, simile a una rana. Sull'altare vi sono dei pezzi di carne stantia, oltre a monete e piccole gemme del valore di 50 mo.*

## **IL LABIRINTO MALEDETTO**

*Potrebbe sembrare un normale labirinto con corridoi che curvano, si piegano e si intrecciano, invece non vi è*

*possibilità di uscita. Il percorso è completamente ispirato dal caso e se vuoi ripercorrere al contrario il tuo tragitto, scopri che, dopo il tuo passaggio, il percorso si è modificato.*

*Percorso casuale. Usa uno dei primi corridoi, come illustrato sulla mappa (qualche pagina indietro in questo manuale, quelle con il nastro adesivo), ma quando i personaggi escono dalla mappa, usa la tabella riportata di seguito per scoprire a cosa andranno incontro. Se i personaggi guardano indietro, il labirinto rimane lo stesso fino a quando svoltano oppure aprono una porta e da quel momento, il labirinto crea un nuovo percorso, del tutto casuale.*

d20	Risultato
1-2	<i>1d10 la mappa torna dritta, poi segue una via senza uscita</i>
3-5	<i>1d6 la mappa torna dritta, poi lancia di nuovo</i>
6-8	<i>1d4 la mappa torna dritta, poi volta a sinistra</i>
9-11	<i>1d4 la mappa torna dritta, poi volta a destra</i>
12-14	<i>Incontri speciali (descritti alla pagina successiva)</i>
15-16	<i>1d4 la mappa torna dritta, poi volta a sinistra e segue un'intersezione a T</i>
17-18	<i>1d6 la mappa torna dritta, poi segue un'intersezione a quattro vie</i>
19	<i>lancia di nuovo ma aggiungi una porta</i>
20	<i>lancia di nuovo ma aggiungi una porta segreta</i>

**P. 9**

## **INCONTRI SPECIALI**

*Mentre passano attraverso il labirinto maledetto, i personaggi fanno incontri particolarmente interessanti. Lancia il dado e segui le indicazioni della tabella seguente*

*(se ottieni lo stesso risultato due volte, lancia di nuovo oppure scegli un incontro a tuo piacere).*

d6	Incontri
1	<i>Muri danneggiati</i>
2	<i>Tesoro</i>
3	<i>Buca trappola</i>
4	<i>Trogloditi</i>
5	<i>Scheletri</i>
6	<i>Il Cavaliere perduto</i>

*Muri danneggiati. Il corridoio successivo, dove entrano i personaggi, mostra segni evidenti di danneggiamento, come se una belva potente e furibonda vi si fosse scatenata. Il gruppo può tranquillamente raccontare che il danno è stato prodotto da Thessalhydra.*

*Tesoro. Gli esploratori trovano i resti di un antico avventuriero, morto cercando di scappare dal labirinto. Sul corpo c'è un tesoro del valore di 3d20 mo.*

*Buca trappola. In un punto del corridoio c'è una trappola, rappresentata da una buca. I personaggi devono superare una prova di intelligenza (investigazione) con CD 12 per individuarla e una prova di destrezza, sempre con CD 12, per passare oltre in tutta sicurezza. Chi non supera la prova di destrezza vi cade dentro e subisce un danno da randellate di 1d6. La risalita dalla buca è un compito facile.*

*Trogloditi. Quattro trogloditi, membri della tribù delle caverne corsi nel labirinto per sfuggire a Thessalhydra, sono stati intrappolati qui per due settimane, sono impazziti per la fame e attaccano immediatamente.*

Scheletri. *Otto scheletri, resti non-morti di altrettanti avventurieri, avanzano dinoccolando lungo il corridoio per attaccare i personaggi.*

Il Cavaliere perduto. *Fai riferimento alla pagina seguente per i dettagli.*

## **IL CAVALIERE PERDUTO**

*I personaggi incontrano il Cavaliere perduto, una misteriosa figura che indossa un'armatura completa, intrappolato nel labirinto maledetto.*

*Il Cavaliere si trova al termine di un lungo corridoio (20 metri dal gruppo) e riferisce al gruppo di essere al corrente dello scopo della loro ricerca: l'uccisione di un mostro enorme e spaventoso. Il cavaliere li aiuterà se riusciranno a risolvere i suoi due enigmi.*

*Il primo enigma è semplice. Tutto ciò che dovranno fare è rincorrerlo e prenderlo. Il Cavaliere scappa, gira un angolo e grida al loro indirizzo:*

*“Alle mie calcagna veloci vi state muovendo,  
in questo gioco a cui stiamo giocando.  
Maledetto è il labirinto e io mi sono smarrito.  
Io o voi? Chi insegue chi? Chi lo sa?  
Tutto il contrario di tutto!*

*Se i personaggi lo inseguono, usa la tabella del percorso casuale per generare i corridoi (risultati dei rilanci di 1 e 2). Ogni volta che girano un angolo, i personaggi vedono il Cavaliere fuggire all'altra estremità del corridoio.*

*La soluzione è smettere di inseguire il Cavaliere perduto,*

*tornare indietro e ripercorrere la via a ritroso. Una volta tornati indietro di una stanza, il gruppo si imbatte automaticamente nel secondo enigma del Cavaliere.*

*Secondo enigma. I personaggi vedono il Cavaliere perduto in piedi al centro di un portone che si trova all'estremità opposta di una vasta sala. "Avete risolto il mio primo enigma." dice "Ora, riuscirete a trovare il pezzo mancante per finire la mia collezione?"*

*Il Cavaliere indica tre ripiani al di sopra del portone; quindi passa attraverso la porta, che si chiude e magicamente si blocca dietro di lui (la porta non può essere presa a picconate né abbattuta).*

**P. 10**

*I primi due ripiani hanno ciascuno due piccole statue, mentre il terzo ne regge una sola.*

*Statue dello scaffale 1. Un uomo con una corona e una borsa piena di monete.*

*Statue dello scaffale 2. Una donna con una corona e un recipiente di miele.*

*Statua dello scaffale 3. Una donna semplice che indossa un grembiule e uno spazio vuoto per una seconda statua.*

*Nella stanza si trova un ampio tavolo pieno di un gran numero di piccole statue, fra cui quelle di un dolce, di una torta, di una ruota girevole, di un cesto per la biancheria, di un piatto con una bistecca, di un soldato giocattolo, di una spada e di 24 corvi.*

*Per risolvere l'enigma, i personaggi devono scegliere la statua corretta, fra quelle che si trovano sul tavolo, e metterla nello*

*spazio vuoto sullo scaffale 3. Se scelgono la statua sbagliata, tutti i presenti nella stanza subiscono un danno fulmine di 1d4. I personaggi dovranno provare di nuovo. Se collocano sul ripiano la statua giusta, la porta si apre.*

*Soluzione. Il cesto per la biancheria. Questi sono i protagonisti dell'antica filastrocca britannica "Sing a Song of Sixpence."*

*Indizi:*

- 1. La soluzione si basa su una filastrocca.*
- 2. Nella filastrocca non vi sono uccelli neri.*
- 3. Rivela ai giocatori il nome della filastrocca e falli riflettere sulla correlazione fra le due statue di ciascun ripiano.*

*Il premio del Cavaliere. Dopo che il gruppo ha risolto entrambi gli enigmi del Cavaliere perduto, il nobiluomo si congratula con i personaggi per essere stati così acuti.*

*Il Cavaliere spiega che il labirinto maledetto non si trova nel nostro mondo, ma è stato costruito su un piano intermedio. Thessalhydra ha trovato un modo per attraversarlo e arrivare in un luogo chiamato Upside Down. Il Cavaliere perduto mostra ai personaggi come questo è potuto accadere, ma li avvisa che questo è un passaggio a senso unico: dovranno poi trovare da soli una via per fare ritorno a casa.*

## **IL UPSIDE DOWN**

*Upside Down è una sorta di dimensione alternativa, un pianeta, un'eco del piano materiale (dove noi tutti viviamo). Questo significa che in qualche modo è molto simile al nostro mondo, ma per altri versi è completamente diverso.*

*Upside Down è un luogo freddo e oscuro, è sempre notte e*

*anche l'aria è perennemente fredda (proprio come avviene prima di una tempesta di neve). Su Upside Down non si percepisce il calore, mentre si è sul pianeta, non si gode mai di una guarigione naturale: non importa quanto si riesca a riposare, perché non si riuscirà a recuperare alcun punto ferita e non si potrà usare i dadi rigeneranti. Mentre ogni pratica magica di guarigione continua ad avere i suoi effetti.*

*Nei luoghi in cui il nostro mondo entra in contatto con Upside Down, Upside Down assomiglia al nostro mondo, con gli stessi edifici, gli alberi e le altre strutture, a parte il fatto che sono sempre rotti o in rovina. Puoi anche passare da un mondo all'altro, se sai come farlo.*

*Nei luoghi dove invece i mondi non si toccano, Upside Down assomiglia a una foresta infestata da spettri.*

**P. 11**

## **L'OSCURO MORSO DELL'INVERNO SU UPSIDE DOWN**

*La spada che i personaggi potrebbero aver ricevuto da Sir Tristan, l'Oscuro Morso dell'Inverno, è stata forgiata con un metallo estratto da Upside Down: per questa ragione, è ancora più potente quando viene usata in quel mondo. Mentre si trova su Upside Down, l'Oscuro Morso dell'Inverno assume la potenza di uno spadone +4.*

## **GLI INCONTRI SU UPSIDE DOWN**

*Si suppone che questa parte dell'avventura sia per lo più spaventosa ma non pericolosa. Quando i personaggi*



*arrivano per la prima volta su Upside Down, fallo avvenire nei boschi (un'area non in contatto con il nostro mondo), descrivi quanto solitario, oscuro e desolato sia questo ambiente, con un vento freddo senza fine.*

*Lascia che i personaggi facciano qualche esplorazione. Descrivi le sezioni in cui Upside Down tocca il nostro mondo, in luoghi che il gruppo ha già visitato, in modo che gli avventurieri le possano vedere nelle loro versioni spaventose e infestate da fantasmi. Fai in modo che vi siano strani rumori inquietanti, con il vento che fischia, facendoli rabbrivire e dai la sensazione che qualcosa li stia osservando, mentre striscia nell'oscurità, lontano dai loro sguardi.*

*Gli avventurieri trovano le tracce lasciate da Thessalhydra, ma anche quelle di altri mostri. Tuttavia, è impossibile seguirle, perché vanno e vengono e qualche volta sembrano tornare su se stesse. Nessuna di esse ha quindi senso. Quando è ora di far procedere la narrazione, presenta la Principessa indomita.*

**P. 12**

## **LA PRINCIPESSA INDOMITA**

*Anticipata dal lampo di un fulmine e dal rombo di un tuono, la Principessa indomita appare su un colle accanto ai personaggi, ha un aspetto fiero e intrepido, da vera guerriera, che osserva i personaggi e istantaneamente capisce che non rappresentano alcun pericolo per lei. (Non vi sono statistiche relative alla Principessa Gli avventurieri non devono combattere contro di lei. Se però i personaggi insistono, possono colpirla solo con un colpo critico ma, anche dopo questo attacco, la Principessa si*

*scrolla di dosso senza problemi qualsiasi danno le abbiano provocato. I suoi attacchi, viceversa, colpiscono sempre gli avventurieri e producono un danno da taglio di 2d6 + 6).*

*La Principessa indomita è impegnata in un'impresa personale, anche se non rivelerà loro alcun dettaglio e li intima di tenersi alla larga dal suo cammino per la loro stessa incolumità. Con il solo scopo di tenerli lontani, la Principessa gli suggerisce come trovare Thessalhydra.*

*Thessalhydra usa Upside Down per fare ritorno alla sua tana, senza lasciare tracce, che altro non è che una caverna dove il nostro mondo e Upside Down entrano in contatto. Nella sua tana cresce una pianta particolare, i cui fiori sbocciano in entrambi i mondi.*

*Questi fiori possono essere usati per far incrociare i due mondi, se compi un preciso rituale. Un elemento chiave del rituale è il sangue di una mostruosità (un tipo di creatura). Thessalhydra è una creatura mostruosa, per cui può usare il suo stesso sangue per aprirsi un passaggio.*

*La Principessa indomita può indirizzare gli avventurieri verso la caverna dove crescono questi fiori, ma se i personaggi vogliono aprirsi un passaggio, avranno bisogno del sangue di una mostruosità. Fortunatamente, la Principessa ne conosce una, perché recentemente ha imperversato su Upside Down: un Demogorgone!*

*Rivela quindi agli avventurieri che il Demogorgone è attratto dall'odore del sangue. Il modo più semplice per richiamare la sua attenzione è lasciarne gocciolare un po' sul terreno.*

*Tuttavia, poiché vi sono così poche creature su Upside Down, l'unica fonte per reperire sangue sono i personaggi stessi.*

*Usando un'arma con la massima cautela, un personaggio può*

*provocarsi una ferita di piccola entità (per esempio, tagliarsi un palmo della mano), producendosi un danno di 1 punto ferita e facendo gocciolare a terra una piccola quantità di sangue. Se il gruppo fa gocciolare il sangue equivalente a 3 punti ferita complessivi, il Demogorgone arriverà 1d6 minuti più tardi, sbucando con un balzo dall'oscurità e attaccando il gruppo.*

*Se i personaggi non vogliono versare il proprio sangue, possono dare la caccia al Demogorgone ma è molto difficile. Un personaggio dovrebbe tentare una prova di saggezza (sopravvivenza) con CD 15 per tutto il gruppo. Se si conclude con successo, i personaggi hanno trovato il Demogorgone. Se invece la prova fallisce, il gruppo può provare ancora (con lo stesso personaggio o uno diverso) e se fallisce per tre volte, il Demogorgone trova gli avventurieri e li attacca di sorpresa (fai riferimento al capitolo 2 del manuale del giocatore per capire come funziona l'effetto sorpresa).*

**P. 13**

## **IL DEMOGORGONE**

*Il Demogorgone è una mostruosità con sembianze e dimensioni di un essere umano adulto, ma la sua bocca riempie completamente il suo volto e si apre come un fiore che sboccia. Attualmente un Demogorgone vive su Upside Down e nessuno sa da dove provenga originariamente. Questa creatura è incredibilmente forte e può guarire se stessa dai danni che subisce (persino su Upside Down). Come uno squalo, un Demogorgone è attratto dall'odore del sangue e diventa frenetico quando gli è vicino.*

*La Principessa indomita avvisa gli avventurieri che, per aprirsi un passaggio, avranno bisogno solo di poche gocce di*

*sangue della creatura (riempire una fialetta da pozione va assolutamente bene, ma lascia che siano i personaggi a risolvere il problema). Se il Demogorgone viene ucciso, potranno ottenere il sangue facilmente ma lascia che i giocatori provino altri modi, se non vogliono combattere fino alla morte. Per esempio, possono ricavare del sangue dalla lama di una spada dopo aver colpito e ferito la creatura (ma per avere sangue a sufficienza devono farlo per quattro volte consecutive).*

### **COME USARE IL SANGUE DI DEMOGORGONE**

*Dopo aver raccolto sufficiente sangue del Demogorgone, i personaggi possono finalmente portarlo nella caverna fiorita. Se versano il sangue su uno dei fiori, questo si aprirà con un'esplosione violenta (chiunque si trovi accanto deve superare una prova nella destrezza con CD 12 oppure verrà sbalzato e finirà prono), creando un passaggio interplanare. Attraversando questo passaggio si finisce nell'area 1 della tana di Thessalhydra.*

### **LA TANA DELLA THESSALHYDRA**

*Quando i personaggi escono da un fiore dalle dimensioni giganti (come quello in cui si sono imbattuti su Upside Down), significa che sono tornati nel piano materiale: ossia, a casa. Infatti, sono piuttosto vicini al castello di Sir Tristan (possono addirittura scorgere le torri al di sopra degli alberi). Le impronte nella sporcizia confermano che Thessalhydra è passata spesso e le tracce conducono in una caverna vicina.*

Area 1. *Ingresso alla caverna. Alcuni dei fiori interplanari crescono fra queste rocce.*

Area 2. *Questa caverna è completamente piena di ragnatele, dal suolo alla volta. Qui infatti vivono tre ragni giganti. Se i giocatori non li infastidiscono, i ragni li lasceranno in pace.*

Area 3. *Qui, si trova una fossa ampia 6 metri. Per saltarla, occorre superare una prova di forza (atletica) con CD 12. Fallire un salto senza una fune di sicurezza legata al corpo significa smarrirsi nell'oscurità e subire un danno da randellamento di 3d10. La fossa è profonda 10 metri. Nelle vicinanze vi è un passaggio segreto (contrassegnato con una "S" sulla mappa). Per notarlo, occorre superare una prova di saggezza (percezione) con CD 12. Una volta scoperto, il passaggio segreto può essere usato liberamente.*

Area 4. *Qui vive una tribù di dieci trogloditi. Quando Thessalhydra vi entra, i trogloditi iniziano ad adorarla come una divinità, per poi proteggerla durante il sonno. Se i personaggi hanno già ucciso Thessalhydra, i trogloditi inizieranno a venerare gli avventurieri come i loro nuovi dei.*

Area 5. *Sul fondo di questa caverna si trova un'area che appare bagnata, come una zona piena di fango o una pozzanghera poco profonda, che di tanto in tanto si increspa o produce delle bollicine. Si tratta in realtà di una gelatina oca, se i personaggi non la infastidiscono, non disturberà gli avventurieri.*

Area 6. Questa è la zona dove i trogloditi lasciano le proprie offerte per venerare *Thessalhydra*. Le pareti sono letteralmente ricoperte di piccole nicchie, ciascuna delle quali contiene un'offerta. Fai riferimento al paragrafo "La conclusione", qui di seguito.

Area 7. Questa è la caverna dove *Thessalhydra* si annida. Il mostro si trova qui e sta dormendo. Se i personaggi riescono a passarle sopra, possono coglierla di sorpresa (fai riferimento al capitolo 2 del manuale del giocatore per capire come funziona l'effetto sorpresa).

**P. 15**

## LA CONCLUSIONE

Se i personaggi uccidono *Thessalhydra*, terminano con successo questa avventura. Quando avranno mozzato le teste della creatura e le avranno riportate a Sir Tristan, il gentiluomo darà loro il benvenuto come si conviene agli eroi e ai conquistatori, li ricoprirà di tesori dalla testa ai piedi e assicurerà a ciascuno di loro un vantaggio (finché è in suo potere farlo). Inoltre, nell'area 6 della tana di *Thessalhydra*, i personaggi troveranno monete, gemme e opere d'arte per un valore di 1.000 mo, più un oggetto magico a scelta del DM, selezionato fra quelli presenti nell'appendice A del manuale del giocatore.

## NOTE

**P. 16**

## NOTE

## ENGLISH

CHARACTER NAME  
Bard 3  
CLASS & LEVEL  
Entertainer  
BACKGROUND  
PLAYER NAME  
Hill Dwarf  
RACE  
Neutral Good  
ALIGNMENT  
EXPERIENCE POINTS

## ITALIAN

NOME DEL PERSONAGGIO  
Bardo 3  
CLASSE E LIVELLO  
Intrattenitore  
ESPERIENZA  
NOME DEL GIOCATORE  
Nano delle colline  
RAZZA  
Positivo neutrale  
ORIENTAMENTO  
PUNTI ESPERIENZA

## COLUMN 1

**STRENGTH**  
**DEXTERITY**  
**CONSTITUTION**  
**INTELLIGENCE**  
**WISDOM**  
**CHARISMA**

**FORZA**  
**DESTREZZA**  
**ROBUSTEZZA**  
**INTELLIGENZA**  
**SAGGEZZA**  
**CARISMA**

INSPIRATION  
PROFICIENCY BONUS  
STRENGTH  
DEXTERITY  
CONSTITUTION  
INTELLIGENCE  
WISDOM  
CHARISMA  
**SAVING THROWS**

ISPIRAZIONE  
BONUS MAESTRIA  
FORZA  
DESTREZZA  
ROBUSTEZZA  
INTELLIGENZA  
SAGGEZZA  
CARISMA  
**TIRI DI SALVATAGGIO**

ACROBATICS (DEX)  
ANIMAL HANDLING (WIS)  
ARCANA (INT)  
ATHLETICS (STR)  
DECEPTION (CHA)  
HISTORY (INT)  
INSIGHT (WIS)  
INTIMIDATION (CHA)  
INVESTIGATION (INT)  
MEDICINE (WIS)  
NATURE (INT)  
PERCEPTION (WIS)  
PERFORMANCE (CHA)  
PERSUASION (CHA)  
RELIGION (INT)

ACROBATICA (DST)  
GESTIONE DEGLI ANIMALI (SGZ)  
MATERIE ARCANE (ITL)  
ATLETICA (FRZ)  
INGANNO (CRS)  
STORIA (ITL)  
INTUITO (SGZ)  
INTIMIDAZIONE (CRS)  
INVESTIGAZIONE (ITL)  
PRATICA MEDICA (SGZ)  
SCIENZE NATURALI (ITL)  
PERCEZIONE (SGZ)  
ARTI PERFORMATIVE (CRS)  
PERSUASIONE (CRS)  
RELIGIONE (ITL)



SLEIGHT OF HAND (DEX)	GIOCHI DI PRESTIGIO (DST)
STEALTH (DEX)	INVISIBILITÀ (DST)
SURVIVAL (WIS)	SOPRAVVIVENZA (SGZ)
*SEE YOUR EQUIPMENT	*VEDI IL TUO EQUIPAGGIAMENTO
<b>SKILLS</b>	<b>ABILITÀ</b>

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION) SAGGEZZA PASSIVA (PERCEZIONE)

**Linguaggi.** Universale, Nanico

**Maestrie.** Acrobazia, armatura leggera, armi semplici, arpa, maestrie, ascia, ascia da battaglia, attrezzi del fabbro, balestra a mano, corno, investigazione (competenza), invisibilità, kit di travestimento, liuto, martello, martello da guerra, materie arcane (competenza), spada corta, spada lunga, stocco, tamburo

**Abilità nella lavorazione della pietra.** Ogni volta che fai una prova di intelligenza (storia) relativa alle origini della lavorazione della pietra, vieni considerato maestro nell'abilità storiografica e aggiungi il doppio del tuo bonus maestria alla prova, anziché il normale bonus maestria.

**ALTRE MAESTRIE E LINGUAGGI**

## COLUMN 2

<b>ARMOR CLASS</b>	<b>CLASSE DI ARMATURA</b>
<b>INITIATIVE</b>	<b>INTRAPRENDENZA</b>
<b>SPEED</b>	<b>VELOCITÀ</b>
Hit Points Maximum	Punti ferita massimi
<b>CURRENT HIT POINTS</b>	<b>PUNTI FERITA CORRENTI</b>
<b>TEMPORARY HIT POINTS</b>	<b>PUNTI FERITA TEMPORANEI</b>
Total	Totale
<b>HIT DICE</b>	<b>DADI RIGENERANTI</b>
SUCSESSES	SUCCESSI
FAILURES	INSUCCESSI
DEATH SAVES	SALVATAGGI DALLA MORTE
NAME	NOME
ATK BONUS	BONUS D'ATTACCO
DAMAGE/TYPER	DANNO/TIPO
Dagger*	Pugnale
+4	+4
1d4 +2 piercing	1d4 +2 squarciameto
Rapier	Stocco
+4	+4
1d8 +2 piercing	1d8 +2 squarciameto

\*Puoi lanciare un pugnale fino a 6 metri, oppure fino a 20 metri con uno svantaggio sul lancio d'attacco.

**Spazi per gli incantesimi.** Hai quattro spazi incantesimo di primo livello e due di secondo livello. Per scagliare un incantesimo di primo livello o superiore, devi spendere uno spazio di quel livello di incantesimo o superiore.

**Incantesimi conosciuti.** Conosci i seguenti incantesimi: trucchi – *scherno vizioso, prestidigitazione*; primo livello – *avverti magia, comprendi le lingue, persona di fascino, sonno*; secondo livello – *invisibilità, suggestione*. Le descrizioni degli incantesimi si trovano nel manuale del giocatore.

#### ATTACCHI E INCANTESIMI

CP - MR  
SP - MA  
EP - ME  
GP - MO  
PP - MP

- Armatura di pelle
- Pugnale
- Stocco
- Inchiostro (1 flacone da 30 grammi)
- Penna
- Custodia per mappa o pergamena (2)
- Scrigno
- Vestiario raffinato (2)
- Lanterna
- Olio (1 fiaschetta) (2)
- Carta (1 foglio) (5)
- Profumo (1 fialetta)
- Ceralacca
- Sapone
- Tamburo
- Liuto
- Kit di travestimento

#### ATTREZZATURA

### COLUMN 3

**Talento nello scagliare gli incantesimi.** Il tuo talento nello scagliare gli incantesimi è rappresentato dal carisma. La CD del tiro di salvataggio per resistere a un incantesimo scagliato da te è di 12. Il tuo bonus d'attacco quando effettui un attacco con un incantesimo è +4. Fai riferimento al manuale del giocatore per le regole che disciplinano il lancio degli incantesimi.

**Ispirazione del bardo.** Hai la possibilità di ispirare le altre creature con parole o musiche suadenti. Usa un'azione bonus al tuo turno per affidare un dado di ispirazione del bardo (1d6) a una sola creatura – diversa da te – che si trovi entro 20 metri di distanza da te e che ti possa sentire. Una sola volta entro i 10 minuti successivi, la creatura può lanciare il dado e aggiungere il numero ottenuto a una prova di talento, a un lancio d'attacco o a un tiro di salvataggio. Puoi fare ricorso all'ispirazione del bardo per due volte. Riotterrai gli utilizzi spesi quanto terminerai un riposo lungo.

**Canto del riposo.** Durante un riposo breve puoi usare della musica lenitiva o un'orazione per aiutare la rivitalizzazione dei tuoi alleati feriti. Tu o qualsiasi creatura amichevole che spenda uno o più dadi rigeneranti potrete inoltre riguadagnare 1d6 punti ferita.

**Parole taglienti.** Sai come usare la tua arguzia per distrarre e confondere gli altri. Quando una creatura che puoi vedere entro 20 metri di distanza da te effettua un lancio d'attacco, una prova di talento o un lancio di danneggiamento, puoi usare la tua reazione per spendere uno dei tuoi utilizzi dell'ispirazione del bardo, lanciando un dado di ispirazione del bardo e sottraendo il numero ottenuto dal lancio della creatura. La creatura è immune se non può sentirti oppure se è immune dall'essere ammaliata.

**Scurovisione.** Con luce attenuata tu puoi vedere entro un raggio di 20 metri da te come se ci fosse luce intensa e, sempre nello stesso raggio, puoi vedere nell'oscurità come se ci fosse luce attenuata. Nell'oscurità non puoi distinguere i colori, ma solo le sfumature di grigio..

**Resilienza nanica.** Hai un vantaggio sui tiri di salvataggio contro il veleno, e hai resistenza contro i danni da veleno.

#### CARATTERISTICHE E TRATTI

##### TRATTI DELLA PERSONALITÀ

##### IDEALI

VINCOLI

DIFETTI

## Nano

Regni ricchi di antiche grandiosità, saloni intagliati nelle radici delle montagne, l'eco di picconi e martelli nelle miniere e nelle fucine sfolgoranti, una dedizione assoluta al clan e alla tradizione, e l'odio per goblin e orchi: questi filoni comuni sono l'eredità genetica di ogni nano.

Audaci e resistenti, i nani sono noti per essere abili guerrieri, forti minatori e raffinati lavoratori della pietra e del metallo. Possono vivere fino a oltre 400 anni di età: per questo, i più vecchi nani viventi spesso rammentano un mondo molto differente.

I nani sono solidi e mantengono nel tempo la loro forza, come le montagne che amano, e affrontano i secoli con stoica resistenza.

Come individui, i nani sono determinati e leali, mantengono la parola data e si impegnano a fondo in ogni azione, arrivando a volte al limite della testardaggine.

**Robustezza nanica.** Il massimo dei tuoi punti ferita aumenta di 1, per poi aumentare ancora di 1 ogni volta che aumenti di livello.

## Bardo

Che sia uno studioso, un compositore di poemi o una canaglia, un bardo tesse la magia con musica e parole per ispirare gli alleati, demoralizzare i nemici e persino risanare le ferite. Non ogni menestrello che canti in una caverna o giullare che faccia capriole in una corte reale si può considerare un bardo. Scoprire la magia che nasconde nella musica richiede studi approfonditi e una qualche misura di talento naturale di cui la maggior parte dei trovatori e dei giullari manca. La vita di un bardo trascorre vagando per i paesi raccogliendo le tradizioni, narrando storie e vivendo della gratitudine del pubblico. Dopo aver raccontato così tante storie di eroi che portano a compimento le proprie poderose missioni, molti bardi prendono a cuore questi temi con tale immedesimazione da assumere essi stessi ruoli eroici.

**Abilità negli incantesimi.** Hai imparato come districare e ritessere la trama e l'ordito della realtà in armonia con i tuoi desideri e la tua musica. Fai riferimento al capitolo 4 del manuale del giocatore per le regole generali che disciplinano il lancio degli incantesimi.

**Tuttofare.** Puoi aggiungere la metà del tuo bonus maestria, arrotondato per difetto, a qualsiasi prova di talento che effettui, che non includa già il tuo bonus maestria.

## Esperienza e caratteristiche

Tu prosperi di fronte a un pubblico. Sai come catturare la loro attenzione, come divertirli e persino come ispirarli. La tua poetica può muovere il cuore di coloro che ti ascoltano, risvegliando dolore o gioia, sorrisi o rabbia. La tua musica innalza i loro spiriti o interpreta il loro dolore. I tuoi passi di danza sono accattivanti, i tuoi motti di spirito colpiscono emotivamente chiunque. Qualunque sia la tecnica che utilizzi, la tua arte è la tua stessa vita.

**A grande richiesta.** Riesci sempre a trovare un luogo per esibirti, di solito in una locanda o una taverna, ma se possibile in un circo, in un teatro o persino in una corte nobiliare. In questi contesti, tu ottieni gratuitamente alloggio e cibo di livello modesto o sufficiente (in funzione della qualità del luogo) se ti esibisci ogni sera. Inoltre, le tue esibizioni ti rendono una sorta di celebrità a livello locale. Quando degli stranieri ti riconoscono in una città dove ti sei esibito, essi tipicamente ti prendono in simpatia.

## Aumenti di livello

Via via che prosegui nell'avventura e superi le varie sfide, conquisti punti esperienza (PX), come illustrato nel manuale del giocatore.

A ogni aumento di livello, ottieni un dado rigenerante addizionale e aggiungi 1d8 (oppure 5) + 2 al tuo numero massimo di punti ferita.

Quando aumenti di livello, ottieni l'accesso a un maggior numero di incantesimi. La tabella di avanzamento negli incantesimi mostra quanti trucchi da bardo conosci, così come quanti spazi per incantesimi hai a disposizione per scagliare i tuoi incantesimi di primo livello e superiori.

## AVANZAMENTO NEGLI INCANTESIMI

— Spazi per incantesimi per livello di incantesimi—					
Livello	Trucchi conosciuti	Incantesimi conosciuti	1°	2°	3°
3°	2	6	4	2	—
4°	3	7	4	3	—
5°	3	8	4	3	2

### 4° LIVELLO: 2.700 PX

**Incantesimi.** Impari un trucco da bardo aggiuntivo a tua scelta. Inoltre, apprendi un incantesimo da bardo in più, sempre a tua scelta, oltre a conquistare uno spazio per incantesimi di secondo livello aggiuntivo.

**Ispirazione del bardo.** Puoi usare questa caratteristica 3 volte prima di aver bisogno di riposare e di poter riconquistare i tuoi utilizzi.

**Miglioramento dei punteggi di talento.** Il tuo carisma aumenta a 16, con gli effetti riportati di seguito.

- Il tuo modificatore del carisma diventa +3.
- La CD dei tuoi tiri di salvataggio dagli incantesimi aumenta a 13.
- Il bonus per i tuoi incantesimi d'attacco aumenta a +5.
- Il tuo modificatore ai tiri di salvataggio del carisma aumenta di 1.
- Il tuo modificatore delle abilità basate sul carisma aumenta di 1.

### 5° LIVELLO: 6.500 PX

**Incantesimi.** Impari un altro incantesimo da bardo a tua scelta. Inoltre, ora puoi scagliare incantesimi di 5° livello e ottenere 2 spazi per incantesimi di terzo livello.

**Ispirazione del bardo.** Il bonus assicurato dal tuo dado di ispirazione bardica cambia in 1d8.

**Fonte di ispirazione.** Riotti tutti gli impieghi di ispirazione del bardo che hai speso quando finisci un riposo breve o uno lungo.

**Bonus maestria.** Il tuo bonus maestria aumenta a +3, con gli effetti riassunti di seguito.

- Il tuo bonus d'attacco aumenta di 1 per i tuoi incantesimi d'attacco e per le armi nel cui uso sei un maestro.
- La CD dei tuoi tiri di salvataggio dagli incantesimi aumenta di 1.
- Il modificatore dei tuoi tiri di salvataggio e delle abilità in cui sei maestro (indicate con un •) aumenta di 1.

## COME MIGLIORARE LA TUA ARMATURA

Quando entri in possesso di un tesoro, puoi comprare un'armatura di qualità superiore per migliorare la tua CA. Il manuale del giocatore contiene tutte le informazioni sull'equipaggiamento, comprese le armature.

P. 19

## ENGLISH

CHARACTER NAME

Cleric 3

CLASS & LEVEL

Acolyte

BACKGROUND

PLAYER NAME

Wood Elf

RACE

Lawful Good

ALIGNMENT

EXPERIENCE POINTS

## ITALIAN

NOME DEL PERSONAGGIO

Chierico 3

CLASSE E LIVELLO

Assistente del celebrante

ESPERIENZA

NOME DEL GIOCATORE

Elfo dei boschi

RAZZA

Positivo conforme alle leggi

ORIENTAMENTO

PUNTI ESPERIENZA

## COLUMN 1

STRENGTH

DEXTERITY

CONSTITUTION

INTELLIGENCE

FORZA

DESTREZZA

ROBUSTEZZA

INTELLIGENZA

**WISDOM  
CHARISMA**

INSPIRATION  
PROFICIENCY BONUS  
STRENGTH  
DEXTERITY  
CONSTITUTION  
INTELLIGENCE  
WISDOM  
CHARISMA

**SAVING THROWS**

ACROBATICS (DEX)  
ANIMAL HANDLING (WIS)  
ARCANA (INT)  
ATHLETICS (STR)  
DECEPTION (CHA)  
HISTORY (INT)  
INSIGHT (WIS)  
INTIMIDATION (CHA)  
INVESTIGATION (INT)  
MEDICINE (WIS)  
NATURE (INT)  
PERCEPTION (WIS)  
PERFORMANCE (CHA)  
PERSUASION (CHA)  
RELIGION (INT)  
SLEIGHT OF HAND (DEX)  
STEALTH (DEX)  
SURVIVAL (WIS)  
\*SEE YOUR EQUIPMENT

**SKILLS**

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

**SAGGEZZA  
CARISMA**

ISPIRAZIONE  
BONUS MAESTRIA  
FORZA  
DESTREZZA  
ROBUSTEZZA  
INTELLIGENZA  
SAGGEZZA  
CARISMA

**TIRI DI SALVATAGGIO**

ACROBATICA (DST)  
GESTIONE DEGLI ANIMALI (SGZ)  
MATERIE ARCANE (ITL)  
ATLETICA (FRZ)  
INGANNO (CRS)  
STORIA (ITL)  
INTUITO (SGZ)  
INTIMIDAZIONE (CRS)  
INVESTIGAZIONE (ITL)  
PRATICA MEDICA (SGZ)  
SCIENZE NATURALI (ITL)  
PERCEZIONE (SGZ)  
MAESTRIE (CRS)  
PERSUASIONE (CRS)  
RELIGIONE (ITL)  
GIOCHI DI PRESTIGIO (DST)  
INVISIBILITÀ (DST)  
SOPRAVVIVENZA (SGZ)  
\*VEDI IL TUO EQUIPAGGIAMENTO

**ABILITÀ**

SAGGEZZA PASSIVA (PERCEZIONE)

**Linguaggi.** Universale, Elfico, Orchesco, Nanico

**Maestrie.** Arco corto, arco lungo, armatura leggera, armatura media, armatura pesante, armi semplici, intuito, percezione, pratica medica, religione, scudi, spada corta, spada lunga, storia

**ALTRE MAESTRIE E LINGUAGGI**

**COLUMN 2**

**ARMOR CLASS**

**INITIATIVE**

**SPEED**

Hit Points Maximum

**CURRENT HIT POINTS**

**TEMPORARY HIT POINTS**

Total

**HIT DICE**

SUCCESSSES

FAILURES

**CLASSE DI ARMATURA**

**INTRAPRENDENZA**

**VELOCITÀ**

Punti ferita massimi

**PUNTI FERITA CORRENTI**

**PUNTI FERITA TEMPORANEI**

Totale

**DADI RIGENERANTI**

SUCCESSI

INSUCCESSI

## DEATH SAVES

NAME  
ATK BONUS  
DAMAGE/TYPE

Crossbow, light  
+5  
1d8 +3 piercing

Mace  
+2  
1d6 bludgeoning

Spiritual Weapon  
+4  
1d8 +2 Force

## SALVATAGGI DALLA MORTE

NOME  
BONUS D'ATTACCO  
DANNO / TIPO

Balestra, luce  
+5  
1d8 +3 squarciamento

Mazza ferrata  
+2  
1d6 martellamento

Arma spirituale  
+4  
1d8 +2 forza

**Trucchi.** Conosci *guida*, *luce e fiamma consacrata* e puoi scagliarli a tuo piacimento. Le descrizioni dei trucchi si trovano nel manuale del giocatore.

**Spazi per gli incantesimi.** Hai 4 spazi per gli incantesimi di primo livello e 2 spazi per gli incantesimi di secondo livello che puoi usare per scagliare i tuoi incantesimi preparati.

**Incantesimi a disposizione.** Prepari 5 incantesimi di primo o secondo livello, in qualsiasi combinazione, per averli pronti da scagliare, scegliendoli dall'elenco degli incantesimi del chierico, riportati nel manuale del giocatore. Inoltre, hai sempre 4 incantesimi preparato di dominio: *arma spirituale*, *benedizione*, *cura ferite* e *ristabilimento inferiore*.

## ATTACCHI E INCANTESIMI

CP - MR  
SP - MA  
EP - ME  
GP - MO  
PP - MP

- Scudo
- Cotta di maglia
- Mazza ferrata
- Balestra leggera
- Quadrelli (20)
- Zaino
- Sacco a pelo
- Vestiario comune
- Kit per scompiglio
- Razioni (1 giorno) (10)
- Corda di canapa (15 metri)
- Polveriera
- Torcia (10)
- Otre
- Amuleto
- Emblema

## EQUIPAGGIAMENTO

## COLUMN 3

**Talento nello scagliare gli incantesimi.** Il tuo talento nello scagliare gli incantesimi è rappresentato dalla saggezza. La CD del tiro di salvataggio per resistere a un incantesimo scagliato da te è di 12. Il tuo bonus d'attacco quando effettui un attacco con un incantesimo è +4. Fai riferimento al manuale del giocatore per le regole che disciplinano il lancio degli incantesimi.

**Discepolo della vita.** I tuoi incantesimi di guarigione sono particolarmente efficaci. Ogni volta che fai recuperare punti ferita a una creatura, con un incantesimo di primo livello o superiore, quella creatura riconquista punti ferita aggiuntivi equivalenti a 2 + il livello dell'incantesimo.

**Indirizzamento dell'energia divina.** Puoi incanalare l'energia divina che proviene direttamente dalla tua divinità e usarla per alimentare uno o due effetti magici: *allontanare i non-morti* oppure *conservazione della vita*; entrambi richiedono che tu usi un'azione e che presenti il simbolo sacro; scegli tu quale effetto vuoi generare. Dovrai poi terminare un riposo breve o lungo per usare l'indirizzamento dell'energia divina di nuovo.

**Allontanare i non-morti.** Quando usi questo effetto di allontanamento dei non-morti, ogni non-morto che possa vederti o sentirti entro 10 metri da te dovrà effettuare un tiro di salvataggio nella saggezza (con CD 12). Se la creatura fallisce, viene allontanata per 1 minuto o fino a quando non subisce un danno. Una creatura che subisce questo effetto deve impiegare il proprio turno di gioco per allontanarsi il più possibile da te e non può muoversi volontariamente verso uno spazio che si trovi a meno di 10 metri di distanza da te. Questo non-morto, inoltre, non può compiere reazioni. Come azione, il non-morto può utilizzare solo uno slancio oppure cercare di fuggire da un effetto che gli impedisca di muoversi. Se non ha a disposizione alcun luogo dove potersi muovere, può utilizzare l'elusione.

**Conservazione della vita.** Quando usi la conservazione della vita, scegli una o più creature da guarire entro 10 metri da te, poi distribuisce loro fino a 15 punti ferita. Questa caratteristica può far guarire una creatura non oltre la metà del numero massimo dei suoi punti ferita. Al quarto livello, puoi distribuire fino a 20 punti ferita e, al quinto livello, fino a 25.

**Scurovisione.** Con luce attenuata puoi vedere entro un raggio di 20 metri da te come se ci fosse luce intensa e, sempre nello stesso raggio, puoi vedere nell'oscurità come se ci fosse luce attenuata. Nell'oscurità non puoi distinguere i colori, ma solo le sfumature di grigio.

**Ascendenza aliena.** Hai un vantaggio nei tiri di salvataggio contro gli incantesimi che tentano di ammaliarti, e la magia non può farti addormentare.

**Maschera della natura.** Puoi tentare di nasconderti anche quando sei solo leggermente oscurato dalle foglie, dalla pioggia fitta, dalla neve che cade, dalla foschia e da altri fenomeni naturali.

## CARATTERISTICHE E TRATTI

### TRATTI DELLA PERSONALITÀ

#### IDEALI

#### VINCOLI

#### DIFETTI

## Elfo

Gli elfi sono creature dalla grazia ultra-terrena, che vivono in questo mondo senza farne veramente parte, vivono in luoghi di eterea bellezza, nel mezzo di antiche foreste o su pinnacoli argentati che scintillano di luci fatate, dove dolci melodie attraversano l'aria e soavi fragranze soffiano nella brezza. Gli elfi amano la natura e la magia, l'arte e l'artigianato, la musica e la poesia e possono vivere oltre 700 anni. Sono spesso divertiti che emozionati e tendono a essere più curiosi che avidi. Gli elfi cercano sempre di restare distaccati e impassibili rispetto a qualsiasi avvenimento meschino, mentre hanno una fiducia assoluta nella diplomazia, cercando di risolvere le controversie con compromessi prima di far ricorso alla violenza.

La maggior parte degli elfi abita in piccoli villaggi nelle foreste, nascosti nel fitto degli alberi. I loro contatti con esseri provenienti dall'esterno sono solitamente limitati, benché alcuni conducano una vita agiata, commerciando articoli artigianali e scambiandoli con metalli, poiché non hanno interesse per le attività di estrazione mineraria.

**Trance.** Gli elfi non hanno bisogno di dormire, meditano profondamente, rimanendo in uno stato di semincoscienza, per 4 ore al giorno, e ne ricavano il medesimo beneficio che un essere umano ottiene con 8 ore di sonno.

## Chierico

I chierici sono intermediari fra il mondo dei mortali e i remoti piani degli dei. Differenti come sono diverse le divinità che servono, i chierici cercano con tutte le loro forze di incorporare le opere delle loro divinità. Non si tratta di sacerdoti ordinari o servitori del tempio: i chierici sono permeati di magia divina.

**Dominio divino.** Trai la magia dal dominio divino, una sorta di sfera di influenza magica, associata alla tua divinità.

Il tuo dominio ti permette di avere sempre a disposizione determinati incantesimi, come *benedizione* e *cura ferite*.

Il tuo dominio è la Vita, affiliata a molte divinità del Bene. Collabora con il tuo DM per decidere qual è la tua specifica divinità, o il tuo pantheon, e quali ulteriori caratteristiche ne possono derivare.



## Esperienza e caratteristiche

Hai speso la tua esistenza nel servire un tempio dedicato a un particolare dio o a un pantheon di dei. Sei un intermediario fra il reame del sacro e il mondo dei mortali. Ma non sei un chierico.

Collabora con il tuo DM per definire nel dettaglio la natura del tuo servizio religioso. Eri per caso un funzionario di livello inferiore in un tempio, allevato fin dalla giovinezza e addestrato a servire i sacerdoti nei riti sacri? Oppure eri un alto sacerdote che improvvisamente ha ricevuto una chiamata per servire il proprio dio, in modo completamente diverso? Forse eri la guida di un piccolo culto estraneo a qualsiasi struttura religiosa codificata o addirittura il riferimento di un gruppo occulto, che serviva una malvagia divinità che ora rinneghi.

**Rifugio del fedele.** Come assistente dei celebranti, esigi e ottieni il rispetto di coloro che condividono la tua stessa fede e sei in grado di amministrare i riti religiosi della tua divinità. Tu e tuoi compagni avventurieri potete attendervi di ricevere gratuitamente cure e attenzione nei templi, nei santuari e in tutte le altre strutture, che simboleggiano la presenza della tua fede. Coloro che seguono la tua stessa religione ti supporteranno (bada bene, te e solo te) per permetterti uno stile di vita modesto.

## Aumenti di livello

Via via che prosegui nell'avventura e superi le varie sfide, conquisti punti esperienza (PX), come illustrato nel manuale del giocatore.

A ogni aumento di livello, ottieni un dado rigenerante addizionale e aggiungi 1d8 (oppure 5) + 2 al tuo numero massimo di punti ferita.

Quando aumenti di livello, ottieni l'accesso a un maggior numero di incantesimi. Puoi preparare un numero di incantesimi uguale al tuo livello + il tuo modificatore della saggezza, come indicato nella tabella di avanzamento negli incantesimi. Di pari passo, guadagni anche più spazi per incantesimi.

### AVANZAMENTO NEGLI INCANTESIMI

— Spazi per incantesimi per livello di incantesimi—				
Livello	Incantesimi preparati	1°	2°	3°
3°	5	4	2	—
4°	7	4	3	—
5°	8	4	3	2

#### 4° LIVELLO: 2.700 PX

**Incantesimi.** Impari un trucco da chierico aggiuntivo a tua scelta. Inoltre, il numero di incantesimi che puoi preparare sale a 7.

**Miglioramento dei punteggi di talento.** Il tuo carisma aumenta a 16, con gli effetti riportati di seguito.

- Il tuo modificatore della saggezza diventa +3.
- La CD dei tuoi tiri di salvataggio dagli incantesimi aumenta a 13.
- Il bonus per i tuoi incantesimi d'attacco aumenta a +5.
- Il tuo bonus di danneggiamento nel caso dell'arma spirituale diventa +3.
- Il tuo modificatore ai tiri di salvataggio della saggezza aumenta di 1.
- Il tuo modificatore delle abilità basate sulla saggezza aumenta di 1.
- Dal momento che il modificatore della tua abilità percettiva è aumentato, il punteggio della tua saggezza passiva (di percezione) aumenta di 1.

#### 5° LIVELLO: 6.500 PX

**Incantesimi.** Ora puoi preparare e scagliare incantesimi di terzo livello, e il numero di incantesimi che puoi preparare aumenta a 8. In aggiunta agli incantesimi che scegli di preparare, hai sempre due incantesimi di dominio aggiuntivi a disposizione: *faro della speranza* e *rivivifica*.

**Bonus maestria.** Il tuo bonus maestria aumenta a +3, con gli effetti riassunti di seguito.

- Il tuo bonus d'attacco aumenta di 1 per i tuoi incantesimi d'attacco e per le armi nel cui uso sei un maestro.
- La CD dei tuoi tiri di salvataggio e la CD per il tuo effetto di allontanamento dei non-morti aumentano ciascuna di 1.
- Il modificatore dei tuoi tiri di salvataggio e delle abilità in cui sei maestro (indicate con un •) aumenta di 1.

**Distruzione dei non-morti.** Quando un non-morto fallisce il suo tiro di salvataggio contro il tuo effetto di allontanamento dei non-morti, la creatura viene istantaneamente distrutta, se la sua valutazione di sfida è 1/2 o inferiore.

## COME MIGLIORARE LA TUA ARMATURA

Quando entri in possesso di un tesoro, puoi comprare un'armatura di qualità superiore per migliorare la tua CA. Il manuale del giocatore contiene tutte le informazioni sull'equipaggiamento, comprese le armature.

**P. 20**

### ENGLISH

CHARACTER NAME

Paladin 3

CLASS & LEVEL

Soldier

BACKGROUND

PLAYER NAME

Human

RACE

Lawful Good

ALIGNMENT

EXPERIENCE POINTS

### ITALIAN

NOME DEL PERSONAGGIO

Paladino 3

CLASSE E LIVELLO

Soldato

ESPERIENZA

NOME DEL GIOCATORE

Umano

RAZZA

Positivo conforme alle leggi

ORIENTAMENTO

PUNTI ESPERIENZA

### COLUMN 1

**STRENGTH**

**DEXTERITY**

**CONSTITUTION**

**INTELLIGENCE**

**WISDOM**

**CHARISMA**

**FORZA**

**DESTREZZA**

**ROBUSTEZZA**

**INTELLIGENZA**

**SAGGEZZA**

**CARISMA**

INSPIRATION

PROFICIENCY BONUS

STRENGTH

DEXTERITY

CONSTITUTION

INTELLIGENCE

WISDOM

CHARISMA

**SAVING THROWS**

ISPIRAZIONE

BONUS MAESTRIA

FORZA

DESTREZZA

ROBUSTEZZA

INTELLIGENZA

SAGGEZZA

CARISMA

**TIRI DI SALVATAGGIO**

ACROBATICS (DEX)

PERFORMANCE (CHA)

ATHLETICS (STR)

ANIMAL HANDLING (WIS)

SLEIGHT OF HAND (DEX)

DECEPTION (CHA)

INTIMIDATION (CHA)

INSIGHT (WIS)

INVESTIGATION (INT)

STEALTH (DEX)

ARCANA (INT)

PERCEPTION (WIS)

PERSUASION (CHA)

MEDICINE (WIS)

RELIGION (INT)

NATURE (INT)

SURVIVAL (WIS)

HISTORY (INT)

\*SEE YOUR EQUIPMENT

**SKILLS**

ACROBATICA (DST)

ARTI PERFORMATIVE (CRS)

ATLETICA (FRZ)

GESTIONE DEGLI ANIMALI (SGZ)

GIOCHI DI PRESTIGIO (DST)

INGANNO (CRS)

INTIMIDAZIONE (CRS)

INTUITO (SGZ)

INVESTIGAZIONE (ITL)

INVISIBILITÀ (DST)

MATERIE ARCANE (ITL)

PERCEZIONE (SGZ)

PERSUASIONE (CRS)

PRATICA MEDICA (SGZ)

RELIGIONE (ITL)

SCIENZE NATURALI (ITL)

SOPRAVVIVENZA (SGZ)

STORIA (ITL)

\*VEDI IL TUO EQUIPAGGIAMENTO

**ABILITÀ**

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION) SAGGEZZA PASSIVA (PERCEZIONE)

**Linguaggi.** Elfico, Universale

**Maestrie.** Armatura leggera, armatura media, armatura pesante, armi marziali, armi semplici, atletica, gioco dei dadi, intuito, intimidazione, persuasione, scudi, veicoli (di terra)

**ALTRE MAESTRIE E LINGUAGGI**

## COLUMN 2

<b>ARMOR CLASS</b>	<b>CLASSE DI ARMATURA</b>
<b>INITIATIVE</b>	<b>INTRAPRENDENZA</b>
<b>SPEED</b>	<b>VELOCITÀ</b>
Hit Points Maximum <b>CURRENT HIT POINTS</b>	Punti ferita massimi <b>PUNTI FERITA CORRENTI</b>
<b>TEMPORARY HIT POINTS</b>	<b>PUNTI FERITA TEMPORANEI</b>
Total <b>HIT DICE</b>	Totale <b>DADI RIGENERANTI</b>
SUCCESSSES FAILURES DEATH SAVES	SUCCESSI INSUCCESSI SALVATAGGI DALLA MORTE
NAME ATK BONUS DAMAGE/TYPO	NOME BONUS D'ATTACCO DANNO / TIPO
Javelin +5 1d6 +3 piercing	Giavellotto +5 1d6 +3 squarciamento
Longsword +5 1d8 + 3 slashing	Spada lunga +5 1d8 + 3 squarciamento

**Punizione divina.** Quando colpisci una creatura, in un attacco con un'arma da mischia, puoi spendere uno spazio per gli incantesimi per infliggere un danno radiante da 2d8, in aggiunta al danno prodotto dall'arma. Il danno aumenta di 1d8 se il bersaglio è un non-morto o un demone.

**Spazi per gli incantesimi.** Hai 3 spazi per gli incantesimi di primo livello che puoi usare per scagliare gli incantesimi a tua disposizione.

**Incantesimi a disposizione.** Prepari 3 incantesimi in modo da averli pronti da scagliare, scegliendoli dall'elenco riportato di seguito: *avverti magia, benedizione, cura ferite, eroismo, ordine, scudo della Fede*. Inoltre, hai sempre a disposizione 2 incantesimi del giuramento: *protezione dal bene e dal male* e *santuario*.

### ATTACCHI E INCANTESIMI

CP - MR  
SP - MA  
EP - ME  
GP - MO  
PP - MP

- Amuleto
- Corda di canapa (15 metri)
- Cotta di maglia
- Giavellotto (5)
- Kit per scompiglio

- Otre
- Polveriera
- Razioni (1 giorno) (10)
- Sacco a pelo
- Scudo
- Spada lunga
- Torcia (10)
- Vestiario comune
- Zaino

## EQUIPAGGIAMENTO

### COLUMN 3

**Percezione divina.** Come azione, puoi espandere la tua consapevolezza per percepire la presenza del male più potente e del bene più vigoroso. Fino alla fine del tuo turno successivo, conosci esattamente la posizione di qualsiasi celestiale, demone o non-morto entro 20 metri da te, che non sia nascosto una copertura totale. Conosci la tipologia di ogni essere (celestiale, demone o non-morto), di cui percepisci la presenza, ma non la sua identità (per esempio, il nome di un particolare vampiro). All'interno dello stesso raggio, puoi anche percepire la presenza di qualsiasi luogo od oggetto che siano stati consacrati o sconacrati e puoi usare questa caratteristica per 3 volte. Quando termini un lungo riposo, riottieni tutti gli impieghi che hai speso.

**Imposizione delle mani.** Possiedi una serie di poteri lenitivi che si rigenerano quando fai un lungo riposo. Grazie a essi, puoi far recuperare un totale di 15 punti ferita. Come azione, puoi toccare una creatura e trarre energia vitale da questi poteri per farle recuperare un certo numero di punti ferita, fino all'ammontare massimo che resta nei tuoi poteri. In alternativa, puoi spendere 5 punti ferita, presi dai tuoi poteri lenitivi, per curare il vittima di una malattia o neutralizzare un veleno che l'abbia intossicata. Puoi curare più malattie e neutralizzare più veleni con un unico uso dell'imposizione delle mani, spendendo un punto ferita per ciascuno di essi. Questa caratteristica non ha effetto sui non-morti e sui costrutti.

**Talento nello scagliare gli incantesimi.** Il tuo talento nello scagliare gli incantesimi da paladino è rappresentato dal carisma. La CD del tiro di salvataggio per resistere a un incantesimo scagliato da te è di 12. Il tuo bonus d'attacco, quando effettui un attacco con un incantesimo, è +4. Fai riferimento al manuale del giocatore per le regole che disciplinano il lancio degli incantesimi.

**Salute divina.** La magia divina, che passa attraverso te, ti rende immune alla malattia.

**Indirizzamento dell'energia divina.** Puoi incanalare l'energia divina che proviene direttamente dalla tua divinità e usarla per alimentare uno o due effetti magici: *allontanare i non-morti* oppure *conservazione della vita*. Entrambi gli effetti richiedono che l'uso della tua azione e la presentazione del tuo simbolo sacro; scegli tu quale effetto vuoi generare. Dovrai poi terminare un riposo, breve o lungo, per riusare il tuo indirizzamento dell'energia divina.

## CARATTERISTICHE E TRATTI

### TRATTI DELLA PERSONALITÀ

IDEALI

VINCOLI

DIFETTI

## Umano

Quella umana è la più giovane fra le razze comuni, ultima ad arrivare sulla scena del mondo e dalla storia e più breve a paragone di nani, elfi e draghi. Tuttavia, gli uomini sono innovatori, determinati a raggiungere i propri obiettivi, e sono i pionieri del mondo.

## Paladino

Qualunque sia la loro origine e la loro missione, i paladini sono uniti dalla finalità comune di opporsi alle forze del Male. Che sia stato fatto davanti all'altare di un dio e con la testimonianza di un sacerdote, in una sacra radura davanti agli spiriti della Natura e a esseri ultraterreni, oppure in un momento di disperazione e dolore con la morte come sola testimone, il giuramento di un paladino è un potente vincolo: è una fonte di potere che trasforma un devoto guerriero

in un campione benedetto.

I paladini vengono addestrati per anni nell'arte del combattimento e conoscono profondamente una grande varietà di armi e armature. Tuttavia, le loro capacità marziali sono secondarie rispetto al potere magico che possono brandire: la capacità di far guarire i malati e le persone ferite, punire i malvagi e i non-morti e proteggere gli innocenti e coloro che si uniscono a essi nella battaglia per la Giustizia.

**Conoscenza degli incantesimi.** Hai imparato ad attrarre la magia divina attraverso la meditazione e la preghiera e sai scagliare incantesimi come può fare un chierico. Fai riferimento al capitolo 4 del manuale del giocatore per le regole generali che disciplinano il lancio degli incantesimi.

**Sacro giuramento.** Hai prestato un sacro Giuramento di Devozione che vincola un paladino ai più elevati ideali di giustizia, virtù e ordine. Chiamati talvolta cavalieri, cavalieri bianchi o sacri guerrieri, i paladini incarnano gli ideali della cavalleria in armature scintillanti e agiscono con onore in nome della giustizia e di un Bene superiore. I paladini si conformano ai più alti livelli etici e alcuni valutano il resto del mondo con gli stessi criteri, sia nel bene sia nel male.

**Stile di combattimento (difesa).** Quando indossi un'armatura, ottieni un bonus di +1 nella tua CA.

**Arma consacrata.** Come azione, puoi permeare un'arma, che tieni in mano, di energia positiva. Per 1 minuto, aggiungi il tuo modificatore del carisma ai lanci d'attacco effettuati con quell'arma (con un bonus minimo di +1). Inoltre, l'arma emette luce intensa in un raggio di 6 metri da te e una luce più tenue in un successivo raggio di 6 metri. Se l'arma non è già magica lo diventa per tutta la durata dell'azione.

**Allontanare gli empi.** Come azione, puoi mostrare il tuo simbolo sacro e recitare una preghiera. Ogni demone o non-morto che possa vederti o sentirti entro 10 metri da te dovrà effettuare un tiro di salvataggio nella saggezza (con CD 12). Se la creatura fallisce, viene allontanata per 1 minuto o fino a quando non subisce un danno. La creatura che subisce questo effetto deve impiegare il proprio turno di gioco per allontanarsi il più possibile da te e non può muoversi volontariamente verso uno spazio che si trovi a meno di 10 metri di distanza da te, oltre a non poter compiere reazioni. Per la propria azione, la creatura può utilizzare solo 1 slancio oppure cercare di fuggire da un effetto che gli impedisca di muoversi. Se non ha alcun luogo verso il quale potersi muovere, può utilizzare l'azione di elusione.

## Esperienza e caratteristiche

La guerra ha rappresentato la tua vita per tutto il passato che ti interessa ricordare. Sei stato addestrato da giovane, hai studiato l'uso delle armi e delle armature, imparato le tecniche di sopravvivenza di base, incluso come rimanere in vita sul campo di battaglia. Puoi aver fatto parte di un esercito nazionale di difesa o di una compagnia di mercenari o essere stato anche un membro di una milizia locale che ha assunto grande visibilità durante un recente conflitto.

**Grado militare.** La carriera di soldato ti ha fatto conquistare un grado. I soldati appartenenti alla tua precedente organizzazione militare continuano a riconoscere la tua autorità e la tua influenza e ti mostrano deferenza, come se appartenessero a un grado inferiore. Puoi invocare il tuo grado per esercitare influenza su altri soldati e requisire equipaggiamenti semplici o cavalli per impieghi temporanei. Di solito, puoi anche avere accesso a fortezze e accampamenti militari amici, dove il tuo grado è riconosciuto.

## Aumenti di livello

Via via che prosegui nell'avventura e superi le varie sfide, conquisti punti esperienza (PX), come illustrato nel manuale del giocatore.

A ogni aumento di livello, ottieni un dado rigenerante supplementare e aggiungi 1d10 (oppure 6) + 2 al tuo numero massimo di punti ferita.

Quando aumenti di livello, ottieni l'accesso a un maggior numero di incantesimi. La tabella di avanzamento negli incantesimi indica quanti spazi hai a disposizione per scagliare i tuoi incantesimi di primo livello o superiori.

## AVANZAMENTO NEGLI INCANTESIMI

— Spazi per incantesimi per livello di incantesimi—

Livello	1°	2°	3°
3°	3	-	—
4°	3	-	—
5°	4	2	-

### 4° LIVELLO: 2.700 PX

**Incantesimi a disposizione.** Il numero di incantesimi che puoi preparare sale a 5.

**Percezione divina.** Puoi usare questa caratteristica quattro volte prima di aver bisogno di riposare e riconquistare i tuoi utilizzi.

**Imposizione delle mani.** Il numero totale di punti ferita che puoi far recuperare sale a 20.

**Miglioramento dei punteggi di talento.** Il tuo carisma aumenta a 16, con gli effetti riportati di seguito.

- Il tuo modificatore del carisma diventa +3.
- La CD dei tuoi tiri di salvataggio dagli incantesimi aumenta a 13.
- Il bonus per i tuoi incantesimi d'attacco aumenta a +5.
- Il tuo modificatore ai tiri di salvataggio del carisma aumenta di 1.
- Il tuo modificatore delle abilità basate sul carisma aumenta di 1.

### 5° LIVELLO: 6.500 PX

**Incantesimi conosciuti.** Aggiungi 2 incantesimi da paladino di secondo livello all'elenco degli incantesimi che puoi preparare: *aiuto* e *arma magica*.

**Imposizione delle mani.** Il numero totale di punti ferita che puoi far recuperare sale a 25.

**Punizione divina.** Il danno aggiuntivo aumenta di 1d8 per ogni livello di incantesimo superiore al primo, fino a un massimo di 5d8.

**Incantesimi.** Ora puoi scagliare incantesimi di secondo livello e ottenere 1 spazio per incantesimi di primo livello e 2 spazi di secondo livello. In aggiunta agli incantesimi che scegli di preparare, hai sempre 2 incantesimi di giuramento supplementari a disposizione: *ristabilimento inferiore* e *zona di verità*.

**Attacco aggiuntivo.** Puoi attaccare 2 volte anziché 1 ogni volta che compi un'azione d'attacco nel corso del tuo turno.

**Bonus maestria.** Il tuo bonus maestria aumenta a +3, con gli effetti riassunti di seguito.

- Il tuo bonus d'attacco aumenta di 1 per i tuoi incantesimi d'attacco e per le armi nel cui uso sei un maestro.
- La CD dei tuoi tiri di salvataggio aumenta di 1.
- Il modificatore dei tuoi tiri di salvataggio e delle abilità in cui sei maestro (indicate con un •) aumenta di 1.

## COME MIGLIORARE LA TUA ARMATURA

Quando entri in possesso di un tesoro, puoi comprare un'armatura di qualità superiore per migliorare la tua CA. Il manuale del giocatore contiene tutte le informazioni sull'equipaggiamento, comprese le armature.

**P. 21**

## ENGLISH

CHARACTER NAME  
Ranger 3  
CLASS & LEVEL  
Outlander  
BACKGROUND  
PLAYER NAME  
Half-Orc  
RACE  
Neutral Good

## ITALIAN

NOME DEL PERSONAGGIO  
Esploratore 3  
CLASSE E LIVELLO  
Straniero  
ESPERIENZA  
NOME DEL GIOCATORE  
Mezzorco  
RAZZA  
Positivo neutrale

ALIGNMENT  
EXPERIENCE POINTS

ORIENTAMENTO  
PUNTI ESPERIENZA

## COLUMN 1

**STRENGTH**  
**DEXTERITY**  
**CONSTITUTION**  
**INTELLIGENCE**  
**WISDOM**  
**CHARISMA**

**FORZA**  
**DESTREZZA**  
**ROBUSTEZZA**  
**INTELLIGENZA**  
**SAGGEZZA**  
**CARISMA**

INSPIRATION  
PROFICIENCY BONUS  
STRENGTH  
DEXTERITY  
CONSTITUTION  
INTELLIGENCE  
WISDOM  
CHARISMA  
**SAVING THROWS**

ISPIRAZIONE  
BONUS MAESTRIA  
FORZA  
DESTREZZA  
ROBUSTEZZA  
INTELLIGENZA  
SAGGEZZA  
CARISMA  
**TIRI DI SALVATAGGIO**

ACROBATICS (DEX)  
PERFORMANCE (CHA)  
ATHLETICS (STR)  
ANIMAL HANDLING (WIS)  
SLEIGHT OF HAND (DEX)  
DECEPTION (CHA)  
INTIMIDATION (CHA)  
INSIGHT (WIS)  
INVESTIGATION (INT)  
STEALTH (DEX)  
ARCANA (INT)  
PERCEPTION (WIS)  
PERSUASION (CHA)  
MEDICINE (WIS)  
RELIGION (INT)  
NATURE (INT)  
SURVIVAL (WIS)  
HISTORY (INT)  
\*SEE YOUR EQUIPMENT

ACROBATICA (DST)  
ARTI PERFORMATIVE (CRS)  
ATLETICA (FRZ)  
GESTIONE DEGLI ANIMALI (SGZ)  
GIOCHI DI PRESTIGIO (DST)  
INGANNO (CRS)  
INTIMIDAZIONE (CRS)  
INTUITO (SGZ)  
INVESTIGAZIONE (ITL)  
INVISIBILITÀ (DST)  
MATERIE ARCANE (ITL)  
PERCEZIONE (SGZ)  
PERSUASIONE (CRS)  
PRATICA MEDICA (SGZ)  
RELIGIONE (ITL)  
SCIENZE NATURALI (ITL)  
SOPRAVVIVENZA (SGZ)  
STORIA (ITL)  
\*VEDI IL TUO EQUIPAGGIAMENTO

**SKILLS**

**ABILITÀ**

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION) SAGGEZZA PASSIVA (PERCEZIONE)

**Linguaggi.** Universale, Orchesco, Parlata profonda, Elfico

**Maestrie.** Armatura leggera, armatura media, armi marziali, armi semplici, atletica, corno, gestione degli animali, intuito, intimidazione, percezioni, scudi, sopravvivenza

**ALTRE MAESTRIE E LINGUAGGI**

## COLUMN 2

**ARMOR CLASS**

**CLASSE DI ARMATURA**

**INITIATIVE**

**INTRAPRENDENZA**

**SPEED**

**VELOCITÀ**

Hit Points Maximum

Punti ferita massimi

**CURRENT HIT POINTS****PUNTI FERITA CORRENTI****TEMPORARY HIT POINTS****PUNTI FERITA TEMPORANEI**

Total

Totale

**HIT DICE****DADI RIGENERANTI**

SUCCESES

SUCCESSI

FAILURES

INSUCCESSI

DEATH SAVES

SALVATAGGI DALLA MORTE

NAME

NOME

ATK BONUS

BONUS D'ATTACCO

DAMAGE/TYPO

DANNO / TIPO

Longbow

Arco lungo

+6

+6

1d8 +2 piercing

1d8 +2 squarciamento

Shortsword

Spada corta

+5

+5

1d6 + 3 piercing

1d6 + 3 squarciamento

**Uccisore di colossi.** La tua tenacia è in grado di abbattere persino i nemici più potenti. Quando colpisci una creatura con un attacco armato, subisce un danno aggiuntivo di 1d8, se è al di sotto del massimo dei suoi punti ferita. Puoi provocare questo danno extra solo una volta per turno.

**Spazi per gli incantesimi.** Hai 3 spazi per gli incantesimi di primo livello. Per scagliare un incantesimo, devi spendere 1 spazio del livello dell'incantesimo o superiore.

**Incantesimi conosciuti.** Conosci i seguenti incantesimi: *cura ferite*, *segno del cacciatore* e *passo lungo*.

**ATTACCHI E INCANTESIMI**

CP - MR

SP - MA

EP - ME

GP - MO

PP - MP

- Arco lungo

- Bastone

- Corda di canapa (15 metri)

- Frecce (20)

- Kit per scompiglio

- Maglia scalare

- Otre

- Polveriera

- Razioni (1 giorno) (10)

- Sacco a pelo

- Spada corta

- Torcia (10)

- Trappola da caccia

- Vestiario da viaggiatore

- Zaino

**EQUIPAGGIAMENTO****COLUMN 3**

**Nemico privilegiato (Mostruosità).** Hai maturato una significativa esperienza nello studio, nel tracciamento e nella caccia delle mostruosità. Hai un vantaggio nelle prove di saggezza (sopravvivenza) per individuare le mostruosità, così come nelle prove di intelligenza quando devi ricordare le informazioni su di esse.



**Esploratore della Natura (Foreste).** Hai una particolare familiarità con le foreste e un'attitudine unica a viaggiare e sopravvivere nelle regioni che ne sono ricche. Quando esegui una prova di intelligenza o saggezza relativa alle foreste, il tuo bonus di maestria viene raddoppiato, se usi un'abilità in cui sei maestro. Se viaggi per un'ora o più in una foresta ottieni i benefici riassunti di seguito.

- Il terreno difficoltoso non rallenta gli spostamenti del tuo gruppo.
- Il tuo gruppo non si può perdere, eccetto per ragioni magiche.
- Anche quando sei impegnato in un'altra attività (come sfamare gli animali, navigare o seguire delle tracce), mantieni sempre l'attenzione ai segnali di pericolo.
- Se stai viaggiando da solo, puoi muoverti in modo quasi invisibile a un ritmo normale.
- Quando devi sfamare gli animali, trovi il doppio del cibo che troveresti normalmente.
- Quando stai seguendo le tracce di altre creature, puoi conoscerne il numero esatto, le dimensioni e da quanto tempo sono passate in quella zona.

**Stile di combattimento (tiro con l'arco).** Hai diritto a +2 nei lanci d'attacco, che effettui con armi a distanza.

**Talento nello scagliare gli incantesimi.** Il tuo talento nello scagliare gli incantesimi da esploratore è rappresentato dalla saggezza, poiché la tua magia deriva dalla sintonia che hai con la natura. La CD del tiro di salvataggio per resistere a un incantesimo scagliato da te è di 11. Il tuo bonus d'attacco, quando effettui un attacco con un incantesimo, è +3. Fai riferimento al manuale del giocatore per le regole che disciplinano il lancio dei tuoi incantesimi.

**Consapevolezza primordiale.** Puoi usare la tua azione e spendere uno spazio per incantesimi da esploratore per focalizzare l'attenzione sulla regione intorno a te. Per 1 minuto, per ciascun livello dello spazio per incantesimi che desideri spendere, puoi percepire se i seguenti tipi di creature sono presenti entro 1,5 km di distanza da te (o fino a 9 km, se ti trovi in una foresta): aberranti, celestiali, demoni, draghi, elementali, indifferenti e non-morti, senza conoscerne però la posizione o il numero.

**Resistenza inflessibile.** Quando i tuoi punti ferita sono ridotti a 0 ma non sei ancora stato ucciso, puoi scendere solo fino a 1 punto ferita. Puoi riutilizzare questa caratteristica solo quando avrai terminato un riposo lungo.

**Attacchi selvaggi.** Quando porti a segno un colpo critico, grazie a un attacco con armi da mischia, puoi lanciare ancora una volta uno dei dadi di danneggiamento di quell'arma e aggiungere il risultato al danno extra.

## CARATTERISTICHE E TRATTI

### TRATTI DELLA PERSONALITÀ

#### IDEALI

#### VINCOLI

#### DIFETTI

## Mezzorco

Talvolta le tribù di orchi e umani danno vita ad alleanze, unendo le forze per creare temibili orde che terrorizzano le terre civilizzate dei dintorni. Quando queste alleanze vengono sancite da matrimoni, nascono i mezzorchi. Alcuni si sviluppano fino a diventare superbi comandanti, perché il loro sangue umano gli assicura un vantaggio rispetto ai loro rivali orchi di sangue puro. Altri si avventurano nel mondo per dimostrare il loro valore fra gli umani e le altre razze, quelle maggiormente civilizzate. Molti diventano avventurieri, conquistando importanza per le loro formidabili gesta e assicurandosi una temibile notorietà per i loro costumi barbari e furia selvaggia.

La pigmentazione grigiastra, le fronti spioventi, le mascelle sporgenti, i denti prominenti e le costruzioni torreggianti dei mezzorchi rendono l'identità orchica evidente e inconfondibile per tutti. Gli orchi considerano le ferite subite durante le varie battaglie alla stregua di simboli di orgoglio e le cicatrici come segni ornamentali, addirittura della cui bellezza andarne fieri. I mezzorchi sentono le emozioni in maniera potente: la rabbia non si limita ad accelerare le loro pulsazioni, può bruciarne perfino i corpi; un insulto offende come l'acido e la tristezza dà nuova linfa alla loro forza bruta. Ma i mezzorchi sono anche capaci di ridere di gusto e fragorosamente e i più semplici piaceri del corpo, come festeggiare, bere, lottare, suonare i tamburi e ballare selvaggiamente, riempiono i loro cuori di gioia. Tendono a essere scontroso e qualche volta piuttosto irascibili, più inclini all'azione che alla contemplazione e al combattimento che alla discussione. I mezzorchi che hanno raggiunto i traguardi più prestigiosi sono quelli con sufficiente autocontrollo per farsi strada in terra civilizzata.

## Esploratore

Guerrieri della natura selvaggia, gli esploratori sono specializzati nella caccia ai mostri che minacciano i confini della

civiltà; imparano a seguire le tracce della preda come farebbe un predatore, si muovono in modo invisibile attraverso le terre selvagge e si nascondono nella boscaglia e in mezzo al pietrisco. Gli esploratori focalizzano il proprio addestramento nel combattimento con tecniche particolarmente utili contro specifici nemici.

Anche se un esploratore potesse condurre un'intera esistenza come cacciatore, guida o seguio, la sua autentica vocazione è difendere i confini della civiltà dalle razzie di mostri e orde umanoidi, che partono dai propri rifugi per impazzire nelle aree più selvagge. I talenti e le capacità di un esploratore vengono raffinati focalizzandosi sul compito estremo di protezione delle terre di confine.

**Abilità negli incantesimi.** Grazie alla loro familiarità con la natura selvaggia, gli esploratori acquisiscono la capacità di scagliare incantesimi, che controllano la forza della Natura, proprio come fanno i druidi. I loro incantesimi, come il loro talento nel combattimento, enfatizzano aspetti come la velocità, l'invisibilità e la caccia. Fai riferimento al capitolo 4 del manuale del giocatore per le regole generali che disciplinano il lancio degli incantesimi.

## Esperienza e caratteristiche

Sei cresciuto nelle terre selvagge, lontano dalla civiltà e dalle comodità delle città e della tecnologia. Sei stato testimone delle migrazioni di mandrie più grandi di intere foreste, sei sopravvissuto a condizioni climatiche più estreme di quelle che qualsiasi abitante di città potrebbe mai comprendere e hai assaporato il piacere della solitudine, data dalla consapevolezza di essere l'unica creatura pensante per chilometri e chilometri in tutte le direzioni. Le terre selvagge sono nel tuo stesso sangue, che tu sia un nomade, un esploratore, un eremita, un raccogliatore-cacciatore, o addirittura un predone. Anche nei luoghi di cui non conosci le caratteristiche specifiche sai riconoscere d'istinto le vie della Natura.

**Vagabondo.** Hai un'eccellente memoria per le mappe e uno spiccato senso di orientamento, oltre a ricordare sempre la disposizione generale del territorio, degli insediamenti e di tutti gli altri elementi naturali intorno a te. Ogni giorno sai come trovare cibo e acqua fresca per te e altre persone, fino a un massimo di 5 oltre a te, purché la landa che stai esplorando ne offra, come frutti di bosco, erbe commestibili, acqua e così via.

## Aumenti di livello

Via via che prosegui nell'avventura e superi le varie sfide, conquisti punti esperienza (PX), come illustrato nel manuale del giocatore.

A ogni aumento di livello, ottieni un dado rigenerante supplementare e aggiungi 1d10 (oppure 6) + 2 al tuo numero massimo di punti ferita.

Quando aumenti di livello, ottieni l'accesso a un maggior numero di incantesimi. La tabella di avanzamento negli incantesimi indica quanti incantesimi da esploratore conosci, così come quanti spazi hai a disposizione per scagliare i tuoi incantesimi di primo livello o superiori.

### AVANZAMENTO NEGLI INCANTESIMI

— Spazi per incantesimi per livello di incantesimi—

Livello	1°	2°	3°
3°	3	-	—
4°	3	-	—
5°	4	2	-

#### 4° LIVELLO: 2.700 PX

**Miglioramento dei punteggi di talento.** La tua saggezza aumenta a 14, con gli effetti riportati di seguito.

- Il tuo modificatore della saggezza diventa +2.
- La CD dei tuoi tiri di salvataggio dagli incantesimi aumenta a 12.
- Il bonus per i tuoi incantesimi d'attacco aumenta a +4.
- Il tuo modificatore ai tiri di salvataggio della saggezza aumenta di 1.
- Il tuo modificatore delle abilità basate sulla saggezza aumenta di 1.

#### 5° LIVELLO: 6.500 PX

**Incantesimi conosciuti.** Impari 1 incantesimo da esploratore supplementare. Aggiungine 1 dei seguenti alla lista dei tuoi incantesimi conosciuti: *passare senza tracce*, *ristabilimento inferiore* o *silenzio*.

**Incantesimi.** Ora puoi scagliare incantesimi di secondo livello e ottenere 2 spazi per incantesimi di secondo livello.

**Attacco aggiuntivo.** Puoi attaccare 2 volte anziché 1, ogni volta che compi un'azione d'attacco nel corso del tuo turno.

**Bonus maestria.** Il tuo bonus maestria aumenta a +3, con gli effetti riassunti di seguito.

- Il tuo bonus d'attacco aumenta di 1 per i tuoi incantesimi d'attacco e per le armi nel cui uso sei un maestro.
- La CD dei tuoi tiri di salvataggio dagli incantesimi aumenta di 1.
- Il modificatore dei tuoi tiri di salvataggio e delle abilità in cui sei maestro (indicate con un •) aumenta di 1.

## COME MIGLIORARE LA TUA ARMATURA

Quando entri in possesso di un tesoro, puoi comprare un'armatura di qualità superiore per migliorare la tua CA. Il manuale del giocatore contiene tutte le informazioni sull'equipaggiamento, comprese le armature.

**P. 22**

## ENGLISH

CHARACTER NAME

Wizard 3

CLASS & LEVEL

Acolyte

BACKGROUND

PLAYER NAME

Half-Elf

RACE

Neutral Good

ALIGNMENT

EXPERIENCE POINTS

## ITALIAN

NOME DEL PERSONAGGIO

Mago 3

CLASSE E LIVELLO

Assistente al celebrante

ESPERIENZA

NOME DEL GIOCATORE

Mezzelfo

RAZZA

Positivo neutrale

ORIENTAMENTO

PUNTI ESPERIENZA

## COLUMN 1

STRENGTH

DEXTERITY

CONSTITUTION

INTELLIGENCE

WISDOM

CHARISMA

FORZA

DESTREZZA

ROBUSTEZZA

INTELLIGENZA

SAGGEZZA

CARISMA

INSPIRATION

PROFICIENCY BONUS

STRENGTH

DEXTERITY

CONSTITUTION

INTELLIGENCE

WISDOM

CHARISMA

SAVING THROWS

ISPIRAZIONE

BONUS MAESTRIA

FORZA

DESTREZZA

ROBUSTEZZA

INTELLIGENZA

SAGGEZZA

CARISMA

TIRI DI SALVATAGGIO

ACROBATICS (DEX)

PERFORMANCE (CHA)

ATHLETICS (STR)

ANIMAL HANDLING (WIS)

SLEIGHT OF HAND (DEX)

DECEPTION (CHA)

INTIMIDATION (CHA)

INSIGHT (WIS)

INVESTIGATION (INT)

ACROBATICA (DST)

ARTI PERFORMATIVE (CRS)

ATLETICA (FRZ)

GESTIONE DEGLI ANIMALI (SGZ)

GIOCHI DI PRESTIGIO (DST)

INGANNO (CRS)

INTIMIDAZIONE (CRS)

INTUITO (SGZ)

INVESTIGAZIONE (ITL)

STEALTH (DEX)	INVISIBILITÀ (DST)
ARCANA (INT)	MATERIE ARCANE (ITL)
PERCEPTION (WIS)	PERCEZIONE (SGZ)
PERSUASION (CHA)	PERSUASIONE (CRS)
MEDICINE (WIS)	PRATICA MEDICA (SGZ)
RELIGION (INT)	RELIGIONE (ITL)
NATURE (INT)	SCIENZE NATURALI (ITL)
SURVIVAL (WIS)	SOPRAVVIVENZA (SGZ)
HISTORY (INT)	STORIA (ITL)
*SEE YOUR EQUIPMENT	*VEDI IL TUO EQUIPAGGIAMENTO
<b>SKILLS</b>	<b>ABILITÀ</b>

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION) SAGGEZZA PASSIVA (PERCEZIONE)

**Linguaggi.** Universale, Elfico, Nanico, Orchesco, Parlata profonda

**Maestrie.** materie arcane, balestra leggera, pugnale, dardi, gioco dei dadi, intuito, investigazione, pratica medica, religione, bastone, sopravvivenza e fionda.

#### ALTRE MAESTRIE E LINGUAGGI

## COLUMN 2

<b>ARMOR CLASS</b>	<b>CLASSE DI ARMATURA</b>
<b>INITIATIVE</b>	<b>INTRAPRENDENZA</b>
<b>SPEED</b>	<b>VELOCITÀ</b>
Hit Points Maximum	Punti ferita massimi
<b>CURRENT HIT POINTS</b>	<b>PUNTI FERITA CORRENTI</b>
<b>TEMPORARY HIT POINTS</b>	<b>PUNTI FERITA TEMPORANEI</b>
Total	Totale
<b>HIT DICE</b>	<b>DADI RIGENERANTI</b>
SUCCESES	SUCCESSI
FAILURES	INSUCCESSI
DEATH SAVES	SALVATAGGI DALLA MORTE
NAME	NOME
ATK BONUS	BONUS D'ATTACCO
DAMAGE/TYPE	DANNO / TIPO
Dagger	Pugnale
+4	+4
1d4 +2 piercing	1d4 +2 squarciamento
Ray of Frost	Raggio di gelo
+5	+5
1d8 cold	1d8 freddo
Shocking Grasp	Stretta folgorante
+5	+5
1d8 lightning	1d8 fulmine

**Trucchi.** Conosci *mano del mago*, *raggio di gelo* e *stretta folgorante* e puoi scagliarli a tuo piacimento.

**Spazi per gli incantesimi.** Hai 4 spazi per gli incantesimi di primo livello e 2 spazi per gli incantesimi di secondo livello, che puoi usare per scagliare gli incantesimi preparati.

**Libro degli incantesimi.** Possiedi un libro degli incantesimi contenente i seguenti: primo livello: *avverti magia, dardo incantato, mani incendiarie, mano del mago, onda tonante, scudo, sonno*; secondo livello: *passi nella nebbia, sfera fiammeggiante*. Le relative descrizioni si trovano nel manuale del giocatore.

#### ATTACCHI E INCANTESIMI

- CP - MR
- SP - MA
- EP - ME
- GP - MO
- PP - MP
- Bastoncini di incenso (5)
- Corda di canapa (15 metri)
- Cristallo
- Kit per scompiglio
- Libro degli incantesimi
- Libro delle preghiere
- Marsupio degli elementi
- Otre
- Paramenti
- Polveriera
- Pugnale
- Razioni (1 giorno) (10)
- Sacco a pelo
- Simbolo sacro
- Torcia (10)
- Vestiario comune
- Vestiario da viaggiatore
- Zaino

#### EQUIPAGGIAMENTO

### COLUMN 3

**Talento nello scagliare gli incantesimi.** Il tuo talento nello scagliare gli incantesimi è rappresentato dall'intelligenza. La CD del tiro di salvataggio per resistere a un incantesimo scagliato da te è di 13. Il tuo bonus d'attacco quando esegui un attacco con un incantesimo è +5. Fai riferimento al manuale del giocatore per le regole che disciplinano il lancio dei tuoi incantesimi.

**Ricupero arcano.** Puoi riottenere parte dell'energia magica studiando il tuo libro degli incantesimi. Una volta al giorno, durante un riposo breve, puoi scegliere di recuperare gli spazi per incantesimi spesi con un livello combinato uguale a meno della metà del tuo livello di mago (arrotondato per difetto).

**Scurovisione.** Con luce attenuata puoi vedere entro un raggio di 20 metri da te come se ci fosse luce intensa e, sempre nello stesso raggio, puoi vedere nell'oscurità come se ci fosse luce attenuata. Nell'oscurità non puoi distinguere i colori, ma solo le sfumature di grigio.

**Ascendenza indifferente.** Hai un vantaggio nei tiri di salvataggio contro gli incantesimi che tentano di ammaliarti e la magia non può farti addormentare.

**Sapienza evocativa.** L'oro e il tempo, che devi spendere per copiare un incantesimo evocativo nel tuo libro degli incantesimi, è dimezzato.

**Incantesimi impeccabili.** Quando scagli un incantesimo evocativo che colpisce altre creature che puoi vedere, puoi sceglierne un numero pari a 1 + il livello dell'incantesimo. Le creature prescelte hanno automaticamente successo nei tiri di salvataggio contro l'incantesimo e non subiscono danni; in condizioni normali subirebbero la metà del danno se il loro tiro di salvataggio avesse successo.

#### CARATTERISTICHE E TRATTI

##### TRATTI DELLA PERSONALITÀ

##### IDEALI

##### VINCOLI

## Mezzelfo

Vivendo in due mondi ma non appartenendo veramente a nessuno di essi, i mezzelfi combinano, a detta di qualcuno, le migliori qualità dei loro genitori umani ed elfici: curiosità umana, inventiva, ambizione moderata da una sensibilità raffinata, amore per la natura e gusto artistico degli elfi. Alcuni mezzelfi vivono tra gli uomini, distinti dalle loro differenze emotive e fisiche, osservando gli amici e le persone amate invecchiare mentre il tempo a stento lascia un segno su di loro. Altri vivono con gli elfi, crescendo nell'irrequietudine quando raggiungono la condizione adulta, nei reami elfici senza tempo, mentre i loro compagni continuano a vivere come bambini. Molti, incapaci di trovare una propria collocazione in una di queste società, scelgono una vita di vagabondaggio solitario o si uniscono ad altri disadattati ed emarginati, per condurre esistenze avventurose.

## Mago

I maghi sono i supremi utilizzatori della magia. Traendo energia dalla sottile trama di magia che permea il cosmo, essi scagliano incantesimi caratterizzati da fiamme esplosive, fulmini arcuati, inganni sottili e controllo della mente esercitato con forza bruta. I maghi più potenti imparano a evocare elementali da altri piani dell'esistenza, intravedono il futuro o trasformano in zombie i nemici caduti.

## Esperienza e caratteristiche

Hai speso la tua esistenza per servire un tempio dedicato a un particolare dio o a un pantheon di dei. Sei un intermediario fra il reame del sacro e il mondo dei mortali ma non sei un chierico.

Collabora con il tuo DM per definire nel dettaglio la natura del tuo servizio religioso. Eri per caso un funzionario di livello inferiore in un tempio, allevato fin dalla giovinezza e addestrato a servire i sacerdoti nei riti sacri? Oppure eri un alto sacerdote che ha improvvisamente ricevuto una chiamata per servire il proprio dio in un modo completamente diverso? Forse eri la guida di un piccolo culto, esterno a qualsiasi struttura religiosa codificata, o addirittura il riferimento di un gruppo occulto che serviva una malvagia divinità che ora rinneghi.

**Rifugio del fedele.** In quanto assistente dei celebranti, esigi e ottieni il rispetto di coloro che condividono la tua stessa Fede e sei in grado di amministrare i riti religiosi della tua divinità. Tu e i tuoi compagni avventurieri potete attendervi di ricevere gratuitamente cure e attenzione nei templi, nei santuari e in tutte le altre strutture che simboleggiano la presenza della tua Fede. Coloro che seguono la tua stessa religione ti supporteranno (bada bene, te e solo te) per permetterti uno stile di vita modesto.

## Aumenti di livello

Via via che prosegui nell'avventura e superi le varie sfide, conquisti punti esperienza (PX), come illustrato nel manuale del giocatore.

A ogni aumento di livello, ottieni un dado rigenerante addizionale e aggiungi 1d6 (oppure 4) + 2 al tuo numero massimo di punti ferita.

Quando aumenti di livello, ottieni l'accesso a un maggior numero di incantesimi. Puoi preparare un numero di incantesimi uguale al tuo livello + il tuo modificatore dell'intelligenza, come indicato nella tabella di avanzamento negli incantesimi. Di pari passo, guadagni anche più spazi per incantesimi.

### AVANZAMENTO NEGLI INCANTESIMI

— Spazi per incantesimi per livello di incantesimi —				
Livello	Incantesimi preparati	1°	2°	3°
3°	6	4	2	—
4°	8	4	3	—
5°	9	4	3	2

### LE AGGIUNTE AL TUO LIBRO DEGLI INCANTESIMI

Ogni volta che conquisti un livello nella tua carriera, puoi aggiungere 2 incantesimi da mago a tua scelta al tuo libro degli incantesimi, scelti dall'elenco corrispondente riportato nel manuale del giocatore. Ciascuno di questi incantesimi deve essere di un livello per il quale hai spazi adeguati. Nel corso delle tue avventure, potresti anche imbatterti in

rotoli di pergamene o libri contenenti altri incantesimi, che avrai la possibilità di aggiungere al tuo libro degli incantesimi.

**Come si copia un incantesimo nel libro.** Quando trovi un incantesimo da mago, puoi aggiungerlo al tuo libro degli incantesimi, se è di un livello per il quale hai a disposizione degli spazi corrispondenti e se puoi dedicare del tempo a decifrarlo e copiarlo.

Per ciascun livello dell'incantesimo, il processo richiede 2 ore e costa 50 mo. Il costo dipende dagli elementi materiali che devi utilizzare per sperimentare l'incantesimo, prima di poterlo padroneggiare, e dai raffinati inchiostri di cui hai bisogno per trascriverlo. Una volta speso tempo e denaro, puoi preparare l'incantesimo esattamente come procedi per tutti gli altri incantesimi.

#### 4° LIVELLO: 2.700 PX

**Incantesimi.** Impari un altro trucco da mago a tua scelta. Inoltre, ottieni 1 spazio per incantesimi di secondo livello.

**Miglioramento dei punteggi di talento.** La tua intelligenza aumenta a 18, con gli effetti riportati di seguito.

- Il tuo modificatore dell'intelligenza diventa +4.
- La CD dei tuoi tiri di salvataggio dagli incantesimi aumenta di 1.
- Il bonus per i tuoi incantesimi d'attacco aumenta a +6.
- Il tuo modificatore ai tiri di salvataggio dell'intelligenza aumenta di 1.
- Il tuo modificatore delle abilità basate sull'intelligenza aumenta di 1.

#### 5° LIVELLO: 6.500 PX

**Incantesimi.** Ora puoi preparare e scagliare incantesimi di terzo livello e ottieni 2 spazi per incantesimi di terzo livello.

**Bonus maestria.** Il tuo bonus maestria aumenta a +3, con gli effetti riassunti di seguito.

- Il tuo bonus d'attacco aumenta di 1 per i tuoi incantesimi d'attacco e per le armi nel cui uso sei un maestro.
- La CD dei tuoi tiri di salvataggio aumenta di 1.
- Il modificatore dei tuoi tiri di salvataggio e delle abilità in cui sei maestro (indicate con un •) aumenta di 1.

**P. 24**

NETFLIX

STRANGER THINGS

ETÀ: 14+

3+ GIOCATORI

E3702

D&D

STARTER SET

ISTRUZIONI

Dotazione:

1 Libro delle avventure di *Stranger Things* • 1 Manuale del giocatore •

5 Schede dei personaggi di *Stranger Things* • 6 Dadi •

1 Riproduzione di Demogorgone • 1 Riproduzione di Demogorgone da dipingere

DUNGEONS & DRAGONS®

### Capitolo 1 • Come si gioca .....2

Inizio del gioco .....3

I sei talenti .....4

### Capitolo 2 • Il combattimento .....8

L'ordine di combattimento .....8

Movimento e posizione .....9

Le azioni in combattimento ..... 10

Come sferrare un attacco ..... 11

La protezione .....12

Ferite e guarigioni .....12

## Capitolo 3 • Le avventure .....14

I viaggi .....	14
Il riposo .....	15
Le ricompense .....	15
L'equipaggiamento .....	15

## Capitolo 4 • Gli incantesimi .....20

Cos'è un incantesimo .....	20
Come lanciare un incantesimo .....	21
Elenco degli incantesimi .....	23
Gli incantesimi .....	23

## Appendice A • Gli oggetti magici .....32

## Appendice B • I mostri .....34

## Appendice C • Le condizioni fisiche ...43

**P. 25**

### CAPITOLO 1 • COME SI GIOCA

Il gioco di ruolo Dungeons & Dragons è una narrazione fantastica in un mondo incantato di spade e stregoneria. Come tutti i giochi di fantasia, D&D è guidato dall'immaginazione: tutto ruota intorno alla descrizione particolareggiata di un castello diroccato in una foresta su cui calano le ombre della sera, o immaginando come un avventuriero di fantasia potrebbe reagire alle sfide e agli imprevisti che si presentano sulla scena. In questo mondo fantastico, le possibilità sono infinite.

**Andrea (Dungeon Master):** *i resti del castello compaiono all'improvviso fra gli alberi, delimitati dalle rovine di sette torrioni tondi, che si ergono tutto intorno come un'inquietante fila di denti spezzati. Un'arcata disseminata di frammenti contorti di inferriate in metallo arrugginito si apre alla sommità di una breve sequenza di scalini. Due delle torri, costellate da oscure feritoie per le frecce, si stagliano accanto all'ingresso, mentre un androne altrettanto impenetrabile si spalanca subito dietro.*

**Giorgio (chierico):** *mandiamo subito lassù un esploratore in avanscoperta per dare un'occhiata e assicurarci che sia tutto tranquillo.*

**Luca (esploratore):** *OK, mi muoverò lateralmente strisciando lungo la parete della torre fino a quando riuscirò a sbirciare all'interno attraverso l'ingresso.*

A differenza di un normale gioco di fantasia, D&D dà una struttura alle storie: questa è una modalità per determinare le conseguenze delle azioni dei personaggi che partecipano all'avventura. I giocatori lanciano i dadi per definire se i loro attacchi vanno a segno o meno e se i loro personaggi possono scalare una scogliera, allontanarsi precipitosamente dalla caduta di un fulmine magico, oppure evitare qualche altro compito pericoloso. Tutto è possibile, ma i dadi rendono alcune cose più probabili di altre.

**Andrea:** *molto bene, Luca, vediamo quanto sei capace di muoverti senza farti beccare. Fai una prova di destrezza.*

**Luca:** *grazie al mio potere di invisibilità, giusto?*

**Andrea:** *esattamente.*

**Luca (lanciando un d20):** *sono piuttosto in gamba... ho ottenuto un 17.*

**Andrea:** *OK, non c'è alcun segnale che qualcuno ti abbia notato. Stai sbirciando dentro?*

Quando si gioca a D&D, ogni giocatore assume il ruolo di un avventuriero, come un chierico devoto, un paladino intrepido, un bardo ispirato o un abile esploratore, oppure ancora un mago capace di scagliare incantesimi potenti. Le schede dei personaggi contenute in questa confezione descrivono cinque eroi per permettervi di iniziare a giocare. Con alcuni amici e un pizzico di immaginazione, potrete partire verso epiche ricerche e avventure indimenticabili, mettendovi alla prova in una vasta serie di sfide contro mostri assetati di sangue.

Un giocatore assume il ruolo di Dungeon Master, il principale narratore del gioco e il suo arbitro. Il Dungeon Master – che d'ora in avanti chiameremo DM – ha la responsabilità dello svolgimento dell'avventura, che viene delineata nel libro delle avventure, mentre i vari personaggi si muovono fra i rischi e le incertezze dell'avventura e decidono cosa esplorare. Il DM potrebbe descrivere l'ingresso di un antico maniero, ormai caduto in rovina, mentre i giocatori decidono che comportamenti dovranno tenere i loro personaggi. Cammineranno spavaldi verso il cancello crollato, oppure cercheranno di sgattaiolare via per non farsi notare da qualcuno che potrebbe osservarli attraverso quelle inquietanti feritoie per gli arcieri? Aggireranno il castello alla ricerca di un altro ingresso? Oppure lanceranno un incantesimo per nascondersi sotto il mantello dell'invisibilità?



Il DM determina gli effetti delle azioni degli avventurieri e narra ciò che provano i vari personaggi. Dal momento che il DM può improvvisare per reagire a tutti ciò che i giocatori provano a fare, D&D è infinitamente flessibile, e ogni avventura può risultare emozionante e imprevedibile.

In D&D non vi sono vittorie o sconfitte, almeno nell'accezione con cui di solito vengono usati questi termini. Insieme, il DM e i giocatori creano una narrazione di avventure straordinarie che si dipanano fra pericoli mortali. Qualche volta, un avventuriero potrebbe andare incontro a una macabra fine, smembrato da mostri feroci o assassinato da un malvagio furfante. Ciò nonostante, gli altri avventurieri possono spingersi alla ricerca di potenti magie per resuscitare il compagno caduto, oppure quel giocatore potrebbe scegliere di impersonare un nuovo personaggio. Nell'intento di portare a termine con successo un'avventura, il gruppo potrebbe fallire ma se i giocatori si saranno divertiti dando vita a una storia memorabile, vorrà dire che avranno vinto tutti.

## Inizio del gioco

Se siete neofiti di Dungeons & Dragons, leggete con attenzione questo capitolo, vi illustrerà le regole più importanti che dovete conoscere per affrontare l'avventura.

Nella vostra prima esperienza di gioco, qualcuno dovrà impersonare il DM. Chi sta leggendo questo paragrafo può essere un buon candidato per il ruolo di DM. Se invece uno dei vostri amici sa già giocare a D&D, potreste chiedere a lui di coprire il ruolo di DM e aiutarvi a capire come funziona il gioco. Una volta letto questo capitolo, date un'occhiata alle prime pagine del libro delle avventure, vi aiuterà a comprendere il ruolo di DM e gli elementi di un'avventura nel mondo incantato di D&D. A quel punto, potrete proseguire nella lettura di queste istruzioni. Non occorre memorizzare ogni cosa prima della vostra prima partita, ma è utile sapere dove trovare le regole mentre si gioca. Iniziate a prendere confidenza con l'avventura... sarete pronti a chiamare a raccolta i vostri amici per giocare insieme. Ogni giocatore sceglie un personaggio fra le 5 possibili identità in dotazione. Spetta ai giocatori trasformare la descrizione essenziale di questi personaggi in persone vere e proprie, assegnando loro dei nomi, descrivendone l'aspetto e dando loro vita, mentre giocando vi calate sempre più nell'avventura. Se vi sono più di cinque giocatori, due di essi possono usare lo stesso personaggio, purché sappiano impiegare i dettagli necessari per tenerli distinti: un chierico potrebbe benissimo essere una donna gioviale di nome Sefris, mentre l'altro potrebbe essere un uomo adulto e altero di nome Albric.

## I dadi del gioco

Nel gioco si usano i dadi poliedrici in dotazione. In queste istruzioni, ci si riferirà ai dadi con la lettera *d* seguita dal numero di facce: d4, d6, d8, d10 (lo 0 sul dado rappresenta il numero 10), d12 e d20. Per esempio, quando leggerete d6 ci si riferirà al dado a 6 facce. Il dado percentuale, o d100, funziona in modo leggermente differente: i numeri da 1 a 100 vengono infatti generati lanciando il dado a 10 facce per due volte. Il primo lancio genera le decine, il secondo le unità. Se per esempio lanciate un 7 e un 1, il numero ottenuto è 71. Due 0 rappresentano 100.

Quando si devono lanciare i dadi, le istruzioni vi diranno quanti dadi lanciare e di che tipo, così come quali modificatori applicare. Per esempio, "3d8 + 5" significa che dovrete lanciare 3 volte il dado a 8 facce, sommare i valori usciti e aggiungere 5 per calcolare il totale.

## La struttura del gioco

Una partita di D&D si sviluppa sulle azioni di un gruppo di personaggi (controllati dai giocatori) che partono per un'avventura introdotta dal DM. L'avventura è il cuore stesso del gioco: questa si dipana come una vera e propria storia che DM e giocatori inventano e raccontano insieme usando i materiali contenuti nel libro delle avventure, in un'altra avventura fra quelle pubblicate, oppure in un contesto creato dal DM stesso. Il DM imposta lo scenario dell'avventura all'inizio della partita, dando agli avventurieri una ragione per cui debbano sentirsi coinvolti: saranno loro i veri protagonisti della storia! I giocatori controllano le azioni degli avventurieri, mentre il DM controlla i mostri e le altre persone che essi incontrano. Il DM decide inoltre come cambia il mondo attorno in funzione delle azioni degli avventurieri. Una tipica avventura si svolge secondo questa struttura:

**1. Il DM descrive l'ambientazione.** Il DM dice ai giocatori dove si trovano i loro avventurieri e cosa si trova attorno a loro, presentando al tempo stesso le principali opzioni disponibili per proseguire: quante porte conducono fuori da una stanza, cosa si trova su un tavolo, chi c'è nella taverna, e così via. I giocatori possono porre delle domande per assicurarsi di aver inteso bene cosa possono distinguere i loro personaggi.

**2. I giocatori descrivono cosa intendono fare.** Qualche volta un giocatore parla per l'intero gruppo, dicendo: "Prenderemo la porta a est", ad esempio. In altri casi, i diversi avventurieri faranno cose differenti. Un avventuriero potrebbe cercare un forziere del tesoro, mentre un secondo esamina un simbolo esoterico inciso su una parete e un terzo fa la guardia per evitare che sopraggiungano mostri all'improvviso. I giocatori non hanno turni di gioco assegnati, ma il DM ascolta ogni giocatore e decide come dare seguito alle loro azioni.

Qualche volta dare seguito a un compito è semplice. Se un avventuriero vuole attraversare una stanza e aprire una porta, il DM potrebbe semplicemente dire che la porta si apre e descrivere cosa si trova dietro. Ma la porta potrebbe essere chiusa, il pavimento potrebbe nascondere una trappola mortale o altre circostanze che rendano complicato per l'avventuriero portare a termine il proprio compito. In questi casi, il DM decide cosa succede, spesso affidandosi al lancio di un dado per determinare i risultati di un'azione.

**3. Il DM narra i risultati delle azioni degli avventurieri.** La descrizione di questi risultati spesso conduce a un punto dove occorre prendere un'altra decisione, il che riconduce il flusso del gioco nuovamente al punto 1.

Questa struttura di gioco si ripropone sia che gli avventurieri stiano cautamente esplorando un'antica rovina, parlando con un ambiguo principe, o siano impegnati in combattimento contro un drago. In certe situazioni, in particolare nel corso dei

combattimenti, l'azione è più strutturata e i giocatori (oltre al DM) devono alternarsi nei turni di gioco scegliendo diverse azioni e portandole a compimento. Tuttavia, il più delle volte il gioco è fluido e si adatta alle circostanze dell'avventura. Spesso l'azione di un'avventura si svolge completamente nella fantasia dei giocatori e del DM, affidandosi alle descrizioni verbali del DM per costruire la scenografia. Alcuni DM amano usare la musica, descrizioni artistiche o effetti sonori registrati per aiutarsi a creare la giusta atmosfera, così come molti giocatori e DM adottano voci differenti per i vari avventurieri, mostri e altri personaggi che impersonano nel gioco. Talvolta, un DM potrebbe stendere sul piano di gioco una mappa e utilizzare gettoni o miniature per rappresentare ogni creatura coinvolta in una scena per aiutare i giocatori a ricordare dove ciascuno si trova in qualsiasi momento della partita.

## P. 26

### COSA SUCCUDE DOPO?

Questa edizione è un'esperienza concreta di Dungeons & Dragons, in grado di assicurare ore e ore di gioco. Il libro delle avventure, inoltre, permette di giocare più partite: sarete sorpresi di constatare come le cose possano svilupparsi in modo diverso! Sicuramente, uno degli aspetti più gratificanti di D&D è la possibilità di dare vita a personaggi e addirittura a mondi di assoluta fantasia! Per altre idee, strumenti e prodotti per creare i vostri personaggi, visitate il sito [DungeonsandDragons.com](http://DungeonsandDragons.com), dove trovate anche le istruzioni base per il gioco, disponibili gratuitamente. Queste regole vi spiegheranno come creare un personaggio con le vostre caratteristiche preferite, sostituire quelli presenti nella confezione o integrare la squadra degli avventurieri, così come far avanzare un personaggio oltre il quinto livello. Se desiderate dare vita a una varietà ancora maggiore di personaggi oppure popolare le vostre avventure di nuovi mostri terrificanti, consultate la quinta edizione del Manuale dei giocatori (*Player's Handbook*), del Manuale dei mostri (*Monster Manual*) e della Guida del Dungeon Master (*Dungeon Master's Guide*). Questi manuali vi introdurranno al vasto universo di D&D e vi inviteranno a creare personaggi inimitabili e mondi unici in cui vivere tante avventure entusiasmanti!

## Dimezzamento

Ogni volta che il gioco impone di dividere un numero, arrotondatelo per difetto. Per esempio, se dovete dividere 15, ottenete un 7.

## I sei talenti

I sei talenti illustrano in maniera rapida ma completa le caratteristiche fisiche e mentali di ogni personaggio e di ogni mostro:

**Forza (FRZ):** misura la potenza fisica

**Destrezza (DST):** misura l'agilità

**Robustezza (RST):** misura la resistenza

**Intelligenza (ITL):** misura l'attitudine al ragionamento e la capacità di memoria

**Saggezza (SGZ):** misura la capacità di riflettere in profondità e giudicare

**Carisma (CRS):** misura la forza della personalità

Questo personaggio è tutto muscoli e intuizioni? Brillante e affascinante? Agile e ardimentoso? Per ciascuno dei sei talenti, ogni personaggio o mostro ha un **punteggio** per misurarlo, che tipicamente va da 3 a 18. Un avventuriero può raggiungere un punteggio di 20, mentre un mostro può arrivare a 30. La più importante funzione di tale punteggio è indicare un **modificatore del talento** che solitamente va da -1 (per i punteggi 8 e 9) a +4 (per un punteggio di 18). Questo modificatore si applica alle prove del talento, ai tiri di salvataggio e ai lanci dei dadi in attacco, come spiegato nei prossimi paragrafi.

### Punteggi del talento e modificatori

Punteggio	Modificatore
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2

Punteggio	Modificatore
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30	+10

## La regola fondamentale

La spada dell'avventuriero ferisce il drago o rimbalza sulla sua pelle coriacea? L'orco cade nel terribile tranello? Un avventuriero riesce ad attraversare a nuoto un fiume in piena? Un personaggio evita il colpo fatale di una palla infuocata o viene investito in pieno dalla fiammata? Quando il risultato di un'azione è incerto, il gioco si affida al lancio di un d20 per determinarne il successo o il fallimento. Le prove di talento, i lanci d'attacco e i tiri di salvataggio sono le tre tipologie

principali di lanci del d20. Per ciascuna di esse, tirate il dado d20 una volta, aggiungete bonus o penalità e confrontate il totale con un numero obiettivo. Se il totale lo eguaglia o lo supera, avete avuto successo! Ecco la sequenza di queste fasi in maggior dettaglio:

**1. Lanciate il dado.** Lanciate un d20 e sommate il modificatore del punteggio come specificato per la tipologia di lancio. Per esempio nel caso di un tiro di salvataggio di destrezza, usate il modificatore di destrezza.

**2. Applicate i bonus e le penalità del caso.** Un incantesimo, una circostanza particolare o alcuni altri effetti possono aggiungere un bonus o una penalità al lancio.

**3. Confrontate il totale ottenuto con il numero obiettivo.** Se il totale eguaglia o supera il numero obiettivo, il lancio ha avuto successo; diversamente, vi è andata male... Il numero obiettivo per una prova del talento o per un tiro di salvataggio viene denominato "classe di difficoltà" (CD) Per un lancio d'attacco, il numero obiettivo viene definito "classe di armatura" (CA) dell'obiettivo che viene attaccato. Il DM solitamente è il giocatore che stabilisce i numeri obiettivo e conferma agli altri giocatori se le prove di talento, i lanci d'attacco e i tiri di salvataggio hanno avuto successo o meno. Le prove di talento e i tiri di salvataggio vengono spiegati in dettaglio di seguito. I lanci d'attacco sono descritti nel capitolo 2.

## Vantaggi e svantaggi

Qualche volta un particolare talento o incantesimo vi rivelano che avete un vantaggio o uno svantaggio sul lancio di un d20. Quando questo succede, subito dopo un lancio di un d20 dovrete farne immediatamente un altro. Se possedete un vantaggio, potete usare il valore più alto dei due lanci, invece se siete afflitti da uno svantaggio, dovrete usare il valore più basso. Per esempio, se avete uno svantaggio e ottenete con il lancio dei dadi 17 e 5, dovrete usare il 5. Se invece avete un vantaggio, potrete usare il 17.

Se più situazioni condizionano un lancio e ognuna di queste assicura un vantaggio o impone uno svantaggio, dovrete lanciare solo un d20 aggiuntivo. Se due situazioni favorevoli garantiscono un vantaggio, dovrete lanciare un solo d20 in aggiunta al lancio normale. Se invece le circostanze fanno sì che un lancio abbia sia un vantaggio sia uno svantaggio, si chiude che non avrete né uno né l'altro, e quindi lancerete solo un d20. Questa regola si applica anche quando circostanze multiple impongono uno svantaggio e una sola assicura un vantaggio, o viceversa: in queste situazioni non avrete né vantaggi né svantaggi. Quando avete un vantaggio o uno svantaggio e qualcosa nel gioco – come il tratto fortunato del mezzuomo –, vi permette di lanciare nuovamente il d20, ma potrete lanciare solo uno dei due dadi, la scelta spetta a voi. Per esempio, se un mezzuomo ha un vantaggio su una prova di talento e ottiene un 1 e un 13, il mezzuomo potrebbe usare il suo tratto fortunato per rilanciare l'1.

## Le prove del talento

La prova del talento esamina il talento innato di un personaggio o di un mostro e lo mette alla prova nel momento che debba superare una sfida. Il DM richiede la prova di un talento quando un personaggio o un mostro tentano un'azione (diversa da un attacco) che potrebbe avere successo, ma anche fallire. Ad esempio, un personaggio potrebbe fare una prova della forza quando debba aprire con la forza una porta, una prova dell'intelligenza per analizzare degli indizi, oppure ancora una prova della saggezza per notare la presenza di goblin che stanno preparando un'imboscata lungo il percorso. Quando l'esito di simili prove è incerto, i dadi determinano il risultato.

Per fare una prova del talento, lanciate un d20 e applicate l'opportuno modificatore: per esempio, il modificatore della forza nel caso di una prova della forza. Se il totale eguaglia o supera la CD, la prova del talento si conclude con successo.

Diversamente, la prova è fallimentare, il che significa che il personaggio o il mostro non fanno alcun progresso verso l'obiettivo, oppure che procedono in quella direzione, ma in combinazione con un regresso stabilito dal DM. Spesso il libro delle avventure indica al DM quale tipo di prova può fare un personaggio, la CD della prova e cosa succede se il personaggio ha successo o fallisce. Tuttavia, dal momento che spesso i personaggi provano cose imprevedibili, il libro delle avventure fornisce anche consigli per aiutare il DM a decidere che tipo di prova del talento e quale CD applicare in situazioni particolari.

## I bonus maestria

Un personaggio potrebbe avere un'abilità particolare in determinati tipi di compiti connessi a una prova del talento. Il foglio dei personaggi elenca tali spiccate abilità nel portare a termine determinati compiti o nell'utilizzo di dati strumenti, mentre le statistiche dei mostri nell'appendice B riportano le maestrie dei mostri. Se siete maestri in particolari abilità, quali l'acrobazia o l'inganno (spiegati di seguito), dovrete aggiungere il vostro bonus maestria alle prove del talento che condurrete e che implicano l'uso di tale abilità. Se avete una particolare maestria nell'impiego di un determinato strumento o attrezzo, come quelli usati dai ladri o dai muratori, dovete aggiungere il vostro bonus maestria alle prove del talento che condurrete utilizzando tali strumenti. Non dovete mai aggiungere il vostro bonus maestria allo stesso lancio con il d20 più di una volta.

## Le contese

Qualche volta, gli sforzi di un personaggio o di un mostro sono direttamente opposti a quelli di un altro. Questo può succedere quando entrambi stanno cercando di fare la stessa cosa, ma solo uno di essi può avere successo, come ad esempio cercare di afferrare per primo un anello magico caduto sul pavimento. Questa condizione si prova anche quando uno dei due giocatori sta cercando di impedire all'altro di raggiungere un obiettivo – per esempio, quando un mostro cerca di aprire a forza una porta che un avventuriero tiene chiusa. In condizioni come queste, il risultato è determinato da una versione speciale della prova del talento che prende il nome di contesa. Entrambi i partecipanti alla contesa effettuano delle prove del talento adeguate a misurare il proprio sforzo: dovranno applicare i relativi bonus e le relative penalità, ma invece di paragonare il totale a una CD, dovranno confrontare i totali delle loro rispettive prove. Il partecipante con la prova più elevata vince la

contesa. Quello specifico personaggio o mostro, quindi, avrà successo nell'azione che sta compiendo, oppure impedirà all'altro di aver successo.

Se la contesa si risolve in parità, la situazione resta immutata, cioè nella condizione in cui si trovava prima della contesa. Per esempio, se due personaggi pareggiano in una contesa dove il vincitore sarebbe colui che riesce ad afferrare per primo un anello da terra, nessuno dei due vi riesce e l'anello resta a terra. Oppure, uno dei contendenti potrebbe vincere la contesa in modo predefinito: in una contesa fra un mostro che cerca di aprire una porta e un avventuriero che cerca di tenerla chiusa, un pareggio significa che la porta resta chiusa.

## Le abilità

Ogni abilità copre un'ampia gamma di capacità, incluse quelle abilità in cui un personaggio potrebbe vantare una particolare maestria. Un'abilità rappresenta uno specifico aspetto di un punteggio di capacità, mentre la maestria di un personaggio in una determinata abilità, dimostra una focalizzazione su quell'aspetto.

Una prova di destrezza potrebbe, per esempio, descrivere il tentativo di un personaggio di portare a termine un salto acrobatico, nascondere un oggetto nel palmo di una mano, oppure di restare nascosto. Ciascuno di questi aspetti di destrezza ha un'abilità associata: rispettivamente acrobazia, giochi di prestigio e invisibilità. Così un personaggio che ha maestria nell'abilità dell'invisibilità, sarà particolarmente bravo nelle prove di destrezza relative al nascondersi e allo sgattaiolare via. Talvolta, il DM potrebbe richiedere una prova del talento usando un'abilità specifica: ad esempio, "Fai una prova di saggezza (percezione)". In altri casi, un giocatore potrebbe chiedere al DM se la maestria in una particolare abilità possa essere considerata in una prova. In ogni caso, la maestria in un'abilità significa che un personaggio può aggiungere il proprio bonus di maestria alle prove del talento che mettono in gioco quella particolare abilità. Se non ha maestria nell'abilità, il personaggio effettuerà una normale prova del talento. Se per esempio un personaggio prova a scalare una scogliera rischiosa, il DM potrebbe chiedergli una prova di forza (atletica). Se il personaggio ha una maestria in atletica, il suo bonus di maestria viene aggiunto alla prova della forza. Se il personaggio difetta di tale maestria, dovrà semplicemente fare una prova della forza.

## Le prove di forza

La forza misura la potenza del corpo, l'addestramento atletico e l'estensione fino a cui potete esercitare l'energia fisica bruta. Una prova della forza può influire su qualsiasi tentativo di sollevare, spingere, tirare o spezzare qualcosa, di far passare con la forza il proprio corpo attraverso uno spazio, oppure di applicare la forza bruta in una certa situazione. L'abilità atletica riflette l'attitudine in certi tipi di prove della forza.

**Atletica.** Le vostre prove della forza atletica annoverano situazioni difficili che potreste incontrare scalando, saltando o nuotando. Alcuni esempi si ritrovano nelle attività seguenti:

- cercate di arrampicarvi su una scogliera a picco o scivolosa, di evitare i rischi mentre scalate una parete, oppure di aggrapparvi a una superficie mentre qualcosa sta cercando di farvi cadere;
- cercate di saltare una distanza insolitamente lunga o fare un salto particolarmente acrobatico;
- lottate per nuotare o restare a galla fra correnti infide, onde agitate dalla tempesta o zone di alghe compatte; oppure un'altra creatura cerca di spingervi o tirarvi sott'acqua o di interferire in qualsiasi altro modo con la vostra nuotata.

P. 27

## Le prove di destrezza

La destrezza misura l'agilità fisica, i riflessi e l'equilibrio. Una prova di destrezza può influire su qualsiasi tentativo di muovervi agilmente, rapidamente o in maniera silenziosa, oppure di riuscire a non cadere su sentieri ingannevoli. Le abilità di acrobazia, giochi di prestigio e invisibilità riflettono l'attitudine in certi tipi di prova della destrezza.

**Acrobatica.** La vostra prova di destrezza acrobatica annovera i tentativi di restare in piedi in situazioni complicate, come quando state cercando di correre su una superficie ghiacciata, restare in equilibrio su una fune, o rimanere in posizione verticale sul ponte di una nave durante una tempesta. Il DM potrebbe anche richiedere una prova della destrezza acrobatica per vedere se riuscite a fare salti acrobatici, come tuffi, rotazioni, capriole e ribaltamenti.

**Giochi di prestigio.** Ogni volta che provate un atto di prestidigitazione o destrezza manuale, come nascondere qualcosa nel palmo di una mano alla vista di qualcun altro, o celare un oggetto sulla vostra persona, fate una prova di destrezza nei giochi di prestigio.

Il DM potrebbe anche richiedere una prova di destrezza nei giochi di prestigio per determinare se potete sottrarre una sacca per le monete a un'altra persona o far scivolare qualcosa fuori dalla sua tasca.

**Invisibilità.** Fate una prova di destrezza nell'invisibilità quando cercate di nascondervi alla vista dei nemici, di aggirare di soppiatto delle guardie, sgattaiolare via senza essere notati, o raggiungere furtivamente qualcuno senza essere visti o sentiti.

## COME CI SI NASCONDE E COME SI PUÒ ESSERE VISTI

Il DM decide quando le circostanze siano appropriate per nascondersi. Quando cercate di nascondervi, fate una prova di destrezza nell'invisibilità. Fino a quando venite scoperti o smettete di nascondervi, il totale di quella prova viene conteso dalla prova di saggezza (percezione) di qualsiasi creatura che stia attivamente cercando segni della vostra presenza. Non potete nascondervi da una creatura che può vedervi chiaramente e se doveste fare un rumore (come urlare o inciampare) avrete immediatamente dichiarato la vostra posizione. Una creatura invisibile non può essere vista, quindi può sempre cercare di nascondersi; tuttavia, i segni del suo passaggio possono comunque essere notati e in ogni caso deve rimanere calma e silenziosa.

**La percezione passiva.** Quando vi nascondete, esiste sempre la possibilità che qualcuno vi noti, anche se non vi sta cercando. Per determinare se una creatura vi abbia notato, il DM paragona la vostra prova di destrezza nell'invisibilità con il punteggio di saggezza passiva (percezione), che equivale a 10 + il modificatore della saggezza della creatura, oltre a qualsiasi altro eventuale bonus o penalità. Se la creatura ha un vantaggio, aggiungete 5. Nel caso di uno svantaggio, sottraete 5. Per esempio, se un personaggio di primo livello (con un bonus di maestria di +2) ha una saggezza di 15 (un modificatore di +2) e la maestria nella percezione, avrà una saggezza passiva (percezione) di 14.

**Che cosa potete vedere?** Uno dei principali fattori per determinare se potete trovare una creatura o un oggetto nascosto è quanto bene potete vedere in una determinata area, che potrebbe essere leggermente o fortemente oscurata. In un'area **leggermente oscurata**, come nella penombra, nella nebbia irregolare o fra un moderato fogliame, le creature hanno uno svantaggio nelle prove di saggezza (percezione) che dipendono dalla vista. Nelle aree **fortemente oscurate**, come nell'oscurità, nella nebbia spessa o fra un denso fogliame, la vista risulta bloccata e impone con massima efficacia una condizione di cecità, come spiegato nell'appendice C.

## Le prove di robustezza

La robustezza misura salute, resistenza e forza vitale. Le prove di robustezza non sono una prassi consueta, e nessuna abilità si applica a tali prove, poiché l'attitudine rappresentata da questo talento è largamente passiva, anziché presupporre uno sforzo specifico da parte di un personaggio o di un mostro. Tuttavia, una prova di robustezza può influire sui tentativi di spingervi al di là dei normali limiti.

## Le prove di intelligenza

L'intelligenza misura l'acume mentale, la forza del richiamo e il ragionamento. Una prova dell'intelligenza viene richiesta quando dovete misurarvi sui temi della logica, dell'istruzione, della memoria o del ragionamento deduttivo. Le abilità nelle materie arcane, nella storia, nell'investigazione, nelle scienze naturali e nella religione riflettono l'attitudine in certi tipi di prove dell'intelligenza.

**Investigazione.** Quando vi guardate attorno alla ricerca di indizi e fate delle deduzioni basandovi su di essi state conducendo una prova sulla vostra intelligenza investigativa. Potreste dedurre il luogo in cui si trova un oggetto nascosto, discernere dall'aspetto di una ferita il tipo di arma che l'ha prodotta, oppure determinare il punto più debole di un tunnel che ne potrebbe provocare il collasso. Anche la consultazione di antiche pergamene alla ricerca di un frammento nascosto di conoscenza potrebbe richiedere una prova di intelligenza investigativa.

**Materie arcane.** Le prove della vostra intelligenza nelle materie arcane misura la vostra capacità di ricordare le tradizioni che riguardano incantesimi, oggetti magici, simboli oscuri, riti magici, i piani dell'esistenza e i loro abitanti,

**Religione.** La prova della vostra intelligenza nella religione misura la vostra capacità di ricordare ogni conoscenza su divinità, riti, preghiere, gerarchie religiose, simboli sacri e pratica di culti segreti.

**Storia.** Le prove della vostra intelligenza storica misura la vostra capacità di ricordare le tradizioni che riguardano eventi storici, personaggi leggendari, antichi regni, dispute passate, guerre recenti e civiltà perdute.

**Scienze naturali.** La prova della vostra intelligenza nelle scienze naturali misura la vostra capacità di ricordare tutto lo scibile su terreni, piante, animali, condizioni atmosferiche e cicli naturali.

## Le prove di saggezza

La saggezza riflette quanto siete in sintonia con il mondo attorno a voi, rappresentando la vostra percezione e sensibilità intuitiva. Una prova della saggezza potrebbe riflettere il vostro sforzo per leggere il linguaggio del corpo, comprendere i sentimenti di qualcuno, notare cose che riguardano l'ambiente circostante, oppure prendervi cura di una persona ferita. L'abilità nella gestione degli animali, l'intuito, la pratica medica, la percezione e l'abilità nella sopravvivenza riflettono l'attitudine in certi tipi di prova della saggezza.

**Gestione degli animali.** Quando vi sia qualche dubbio sulla vostra capacità di calmare un animale addomesticato, di fare sì che una cavalcatura non si spaventi, o intuire le intenzioni di un animale, il DM può richiedere una prova di saggezza nella gestione degli animali. Potete sottoporvi a questa prova anche per controllare la vostra cavalcatura quando vi apprestate a tentare una manovra rischiosa.

**Intuito.** La prova della vostra saggezza intuitiva decide se sarete in grado di determinare le vere intenzioni di una creatura, così come quando cercate di svelare una menzogna o prevedere la prossima mossa di qualcuno. Farlo presuppone la massima attenzione agli indizi più trascurabili che si possono raccogliere analizzando il linguaggio del corpo, le abitudini nel parlare e i cambiamenti nel comportamento.

**Percezione.** La prova della vostra saggezza percettiva vi permette di individuare, sentire o percepire in qualsiasi altra maniera la presenza di qualcosa. Essa misura la vostra consapevolezza generale su tutto ciò che vi sta intorno e l'acutezza dei vostri sensi. Per esempio, potreste cercare di ascoltare una conversazione attraverso una porta chiusa, di origliare dopo esservi messi sotto una finestra aperta, o ancora sentire dei mostri muoversi in maniera invisibile nella foresta. Oppure, potreste cercare di individuare cose che sono nell'oscurità o semplici da smarrire, siano esse orchi che si sono nascosti per tendervi un'imboscata, mascazzoni che si nascondono fra le ombre di un vicolo, o un lume di candela dietro una porta segreta chiusa.

**Pratica medica.** Una prova di questa saggezza vi permette di provare a stabilizzare un compagno che sta morendo o di diagnosticare una malattia.

**Sopravvivenza.** Il DM potrebbe chiedervi di fare questa prova di saggezza per seguire delle tracce, cacciare animali selvatici in condizioni estreme, guidare il vostro gruppo attraverso lande gelide e desolate, identificare i segni inequivocabili dei gufors che vivono nei dintorni, predire le condizioni atmosferiche o evitare sabbie mobili e altri rischi della natura.

## Le prove di carisma

Il carisma misura la vostra capacità di interagire in maniera efficace con gli altri, e ricomprende fattori quali la sicurezza di sé e l'eloquenza. Una prova del carisma potrebbe rendersi necessaria quando cercate di influenzare o intrattenere altri personaggi, di fare buona impressione o dire una menzogna in modo credibile, oppure quando state attraversando una situazione sociale rischiosa. Le abilità in termini di inganno, intimidazione, maestrie e persuasione riflettono la vostra attitudine in determinati tipi di prove del carisma.

**Arti performative.** La prova del vostro carisma nelle arti performative determina con quale efficacia riuscite a intrattenere il vostro pubblico con musica, danze, performance teatrali, narrazioni o qualsiasi altra forma di spettacolo.



**Inganno.** La prova del vostro carisma ingannatore determina se riuscite a nascondere la verità in maniera convincente, con le parole o attraverso le vostre azioni. Questi inganni possono ricomprendere qualsiasi cosa, dallo sviare gli altri personaggi con atteggiamenti ambigui al dire menzogne apertamente. Le tipiche situazioni in cui si mette in mostra quest'arte sono quelle in cui si usa la parlantina con una guardia, si truffa un mercante, si guadagna del denaro barando, si cela la propria identità con un travestimento, si attenuano i sospetti di qualcuno con false rassicurazioni, o ancora si mantiene un'espressione facciale impassibile mentre si dice una bugia evidentissima.

**Intimidazione.** Quando cercate di influenzare qualcuno attraverso aperte minacce, azioni ostili e violenza fisica, il DM potrebbe chiedervi di fare una prova del vostro carisma intimidatorio. Esempi di questa abilità sono cercare di estorcere informazioni da un prigioniero, convincere dei furfanti di strada di rinunciare allo scontro, oppure usare i bordi seghettati di una bottiglia rotta per convincere un visir beffardo a riconsiderare le proprie decisioni.

**Persuasione.** Quando cercate di influenzare qualcuno o un gruppo di persone con tatto, modi gentili o positiva inclinazione naturale, il DM potrebbe chiedervi di fare una prova del vostro carisma persuasivo. Di solito, si usa la persuasione quando si agisce in buona fede, quando si alimenta un'amicizia, quando si formulano richieste in modo educato o si esibisce la giusta *savoir faire* a seconda delle circostanze. Esempi di persuasione di altri personaggi includono il convincere un ciambellano a concedervi l'accesso a una festa per vedere il re, il negoziare la pace fra tribù in guerra, o ispirare con un discorso una folla di popolani.

## I tiri di salvataggio

Un tiro di salvataggio rappresenta un tentativo di resistere o evitare un incantesimo, una trappola, un veleno, una malattia o una minaccia analoga. Di solito non siete voi a decidere di fare un tiro di salvataggio: sarete piuttosto costretti a farlo perché il vostro personaggio, o il vostro mostro, è a rischio danni.

Per fare un tiro di salvataggio, lanciate un d20 e aggiungete al numero uscito il modificatore del talento appropriato. Per esempio, dovrete usare il modificatore della vostra destrezza per un tiro di salvataggio relativo alla destrezza. Un tiro di salvataggio può essere modificato da un bonus o da una penalizzazione legati a una specifica situazione, e può essere condizionato da un vantaggio o da uno svantaggio, come determinato dal DM.

La scheda di ciascun personaggio indica i livelli di maestria dei tiri di salvataggio del personaggio relativo. Come succede con la maestria riferita alle varie abilità, la maestria in un tiro di salvataggio permette a un personaggio di aggiungere il proprio bonus di maestria ai lanci di salvataggio effettuati utilizzando un particolare punteggio di capacità. Anche alcuni mostri hanno proprie maestrie da far valere nei tiri di salvataggio.

La CD per un tiro di salvataggio viene determinata dall'effetto che lo provoca. Quando un incantesimo permette un tiro di salvataggio, per esempio, la CD per quel tiro viene determinata dalla capacità e dal bonus di maestria negli incantesimi di colui che lo scaglia.

Il risultato di un tiro di salvataggio efficace o fallimentare viene anche dettagliato nell'effetto che costringe al tiro. Di solito, un tiro di salvataggio di successo significa che un personaggio o un mostro non subiscono danni – o ne subiscono in misura ridotta – da un effetto.

### COME SI TROVA UN OGGETTO NASCOSTO

Quando un personaggio cerca un oggetto nascosto, come una porta segreta o una trappola, il DM di norma vi chiederà di eseguire una prova di saggezza sulla vostra percezione. Questa prova può essere usata per trovare dettagli nascosti, altre informazioni o indizi che altrimenti potrebbero sfuggirvi. Nella maggior parte dei casi, dovrete descrivere dove state guardando per consentire al DM di determinare le vostre possibilità di successo. Per esempio, una chiave è nascosta al di sotto di una serie di indumenti piegati nel cassetto più in alto di un mobile; se dite al DM che state vagando per la stanza, osservando le pareti e i mobili alla ricerca di indizi, non avrete alcuna possibilità di recuperare la chiave, indipendentemente dal risultato della vostra prova di saggezza percettiva. Per avere una qualche possibilità di successo, avreste dovuto specificare che stavate aprendo tutti i cassetti o ispezionando il mobile.

P. 28

## CAPITOLO 2 • IL COMBATTIMENTO

Il combattimento spesso deflagra in tutta la sua violenza quando gli avventurieri si trovano di fronte ai loro nemici, siano essi mostri selvaggi o scaltri delinquenti. Questo capitolo illustra tutte le regole di cui avete bisogno per tali combattimenti.

Queste regole si rivolgono tanto al Dungeon Master quanto al singolo giocatore – sia che controlli un personaggio o un mostro. Il DM controlla tutti i mostri e tutti i personaggi che non rappresentano dei giocatori, ma che sono coinvolti nello scontro, mentre ciascun altro giocatore controlla il proprio avventuriero.

## L'ordine di combattimento

Un tipico incontro di combattimento è uno scontro fra due schieramenti, una raffica di colpi di armi, di finte, di parate, di rapidi movimenti di piedi e di incantesimi scagliati in maniera incrociata. Il gioco struttura il caos del combattimento in un ciclo di round e turni. Un **round** rappresenta circa 6 secondi nel mondo del gioco. Durante un round, ogni partecipante al combattimento disputa un **turno**. L'ordine dei turni viene determinato all'inizio di un incontro, quando ogni giocatore prende l'iniziativa. Una volta che tutti i partecipanti hanno giocato il proprio turno, il combattimento prosegue al round successivo se nessuno dei due schieramenti ha sconfitto l'altro.

### COME SI COMBATTE PASSO DOPO PASSO

**1. Determinate l'effetto sorpresa.** Il DM determina se uno o più giocatori coinvolti nel combattimento viene colto di sorpresa.

2. **Stabilite le posizioni.** Il DM decide dove sono collocati i personaggi e i mostri. Dato l'ordine di marcia degli avventurieri o fissata la loro posizione nella stanza nel luogo in cui si trovavano, il DM decide dove si trovano gli avversari, ossia quanto lontani e in quale direzione si trovano.
3. **Prendete l'iniziativa.** Ogni giocatore coinvolto prende l'iniziativa, determinando la successione dei turni dei combattenti.
4. **Giocate il vostro turno.** Ogni partecipante alla battaglia gioca il proprio turno, seguendo l'ordine dell'iniziativa.
5. **Iniziate il round successivo.** Quando tutti coloro che sono coinvolti nel combattimento hanno giocato un turno, il round termina. Ripetete il punto fino a quando il combattimento termina.

## L'effetto sorpresa

Il DM determina chi potrebbe essere colto di sorpresa. Se nessuno dei due schieramenti cerca di essere invisibile, i partecipanti automaticamente si noteranno gli uni gli altri. Diversamente, il DM confronta le prove di destrezza in termini di invisibilità di tutti coloro che si nascondono con il punteggio di saggezza percettiva passiva di ogni creatura appartenente al fronte avversario. Ogni personaggio o mostro che non nota una minaccia viene colto di sorpresa all'inizio dello scontro. Se siete stati colti di sorpresa, non potete muovervi o fare alcuna azione durante il vostro primo turno di combattimento, né potete avere una reazione fino al termine di quel turno. Un membro di un gruppo può essere colto di sorpresa anche se gli altri non lo sono.

## L'iniziativa

L'iniziativa determina la successione dei turni durante il combattimento. Quando inizia il confronto, ogni partecipante fa una prova di destrezza per definire la propria posizione nell'ordine di successione. Il DM fa un lancio per un intero gruppo di creature identiche, così che ogni membro del gruppo agisca contemporaneamente. Il DM pone in ordine i combattenti a partire da quello con il totale della prova di destrezza più alto a quello più basso. Questo sarà l'ordine (chiamato l'ordine dell'iniziativa) in cui essi compiranno le proprie azioni durante ogni round. L'ordine dell'iniziativa resta il medesimo da un round all'altro. Se si prova un pareggio, il DM deciderà l'ordine fra le creature in parità da lui controllate, mentre i giocatori decideranno l'ordine fra i loro personaggi in parità. Il DM può decidere l'ordine se il pareggio si è provato fra un mostro e un personaggio controllato da un giocatore. A sua discrezione, per determinare l'ordine il DM può far lanciare un d20 a ciascuno dei personaggi e dei mostri in parità, e in tal caso chi ha ottenuto il totale più alto inizierà per primo.

## Il vostro turno

Al vostro turno potete **muovere** il vostro personaggio su una distanza pari alla vostra velocità e **compiere un'azione**. Potete decidere voi quale cosa fare per prima, se muovervi o compiere la vostra azione. La vostra velocità – qualche volta chiamata anche velocità di cammino – è indicata sulla scheda del vostro personaggio. Le azioni più comuni che si possono intraprendere sono descritte nel paragrafo “Le azioni in combattimento”, nel prosieguo di questo capitolo. Molte caratteristiche di classe e altri talenti vi mettono a disposizione opzioni aggiuntive per la vostra azione. Il paragrafo “Movimento e posizione”, riportato di seguito, vi darà tutte le indicazioni necessarie per la vostra mossa. Potete rinunciare a muovervi, a compiere un'azione o a fare qualsiasi altra cosa durante il vostro turno. Se non riuscite a decidervi sul da farsi, potete anche prendere in considerazione l'elusione o l'anticipo, come descritto nel paragrafo “Le azioni in combattimento”.

## Azioni bonus

Varie caratteristiche di classe, incantesimi e altri talenti vi consentiranno di compiere un'azione aggiuntiva nel corso del vostro turno chiamata “azione bonus”. La caratteristica “ispirazione del bardo”, ad esempio, consente a un bardo di compiere un'azione bonus. Potete compiere un'azione bonus solo quando un talento speciale, un incantesimo o un'altra caratteristica del gioco vi permette di fare qualcosa sotto forma di azione bonus. Diversamente, non avrete tale possibilità. Nel corso del vostro turno potete compiere una sola azione bonus: per questo, dovrete scegliere quale usare quando ce n'è più di una disponibile. Potete scegliere quando compiere l'azione bonus nel corso del vostro turno, a meno che la tempistica dell'azione non sia specificata.

## Altre attività nel corso del vostro turno

Il vostro turno può includere una varietà di piccoli fatti e sfumature che non necessitano né della vostra azione, né del vostro movimento. Nel momento in cui inizia il vostro turno, potete infatti comunicare in tutti i modi in cui siete capaci, attraverso rapidi gesti e brevi espressioni. Potete anche interagire liberamente con un oggetto o una caratteristica dell'ambiente, sia durante la vostra mossa che compiendo la vostra azione. Per esempio, potreste aprire una porta nel corso della vostra mossa mentre camminate a grandi passi verso un nemico, oppure potreste estrarre la vostra arma come parte della stessa azione che iniziate per attaccare.

Se volete interagire con un secondo oggetto, dovete usare la vostra azione. Alcuni oggetti magici e altri oggetti speciali richiedono sempre un'azione per poter essere usati, come indicato nelle rispettive descrizioni.

Il DM potrebbe richiedervi di usare un'azione per qualsiasi di queste attività quando essa richieda un'attenzione particolare o quando presenti un ostacolo insolito. Per esempio, il DM potrebbe ragionevolmente attendersi che voi usiate un'azione per aprire una porta bloccata o per far girare una manovella per abbassare un ponte levatoio.

## Le reazioni

Alcuni talenti, incantesimi e situazioni particolari vi permetteranno di effettuare un'azione speciale chiamata reazione. Una reazione è una risposta istantanea a una sollecitazione di qualche tipo, che può avvenire nel corso del vostro turno o durante quello di qualche altro giocatore. L'attacco opportunistico, descritto più avanti in questo capitolo, è la tipologia più comune di

reazione. Quando si effettua una reazione, non è più possibile farne un'altra fino all'inizio del proprio turno successivo. Se la reazione interrompe il turno di un'altra creatura, la creatura può proseguire il proprio turno immediatamente dopo la reazione.

## Movimento e posizione

Nel combattimento, personaggi e mostri sono in continuo movimento, spesso combinando il movimento con la propria posizione per avere la meglio. Al vostro turno, potete muovervi su una distanza pari alla vostra velocità. Seguendo le regole qui riportate, potete muovervi fino al massimo della vostra velocità o usare una minore a vostra discrezione. La vostra mossa può includere saltare, scalare e nuotare, come specificato al capitolo 3.

### Come suddividere il vostro movimento

Nel corso del vostro turno avete la possibilità di suddividere la vostra mossa usando parte della vostra velocità prima della vostra azione, e la parte rimanente successivamente. Per esempio, se avete una velocità di 9 metri, potete muovervi di 3 metri, cercare una porta e poi muovere degli altri 6 metri. Analogamente, se compiete un'azione che include più di un attacco armato, potete suddividere ancora di più il vostro movimento spostandovi nel mezzo di tali attacchi. Se avete più di una velocità, come ad esempio una velocità nella camminata e una velocità nel volo, potete alternare anche più volte fra le vostre velocità nel corso della vostra mossa. Ogni volta che fate questa alternanza, ricordatevi di sottrarre la distanza che avete già percorso dalla nuova velocità. Il risultato determina quanto oltre potete muovervi. Per esempio, se avete una velocità a terra di 30 e una velocità in volo di 60 perché un mago ha scagliato contro di voi l'incantesimo di *volo*, potreste volare per 6 metri, poi camminare per 10, e poi fare un nuovo guizzo verso il cielo per volare altri 9 metri.

### Terreni difficili

I combattenti sono spesso rallentati da terreni difficili. Mobili di piccole dimensioni, macerie, sottobosco, scalini ripidi, neve e paludi poco profonde sono tutti esempi di terreni difficili. Lo spazio occupato da un'altra creatura, che sia ostile o meno, viene anch'esso considerato come terreno difficile. Qualsiasi movimento su un terreno difficile costa altrettanto movimento in più. Questa regola vale anche se più oggetti in un medesimo spazio contano come terreno difficile.

### La posizione prona

I combattenti spesso si trovano stesi sul terreno, o perché sono stati scagliati oppure perché si sono gettati a terra. In questo gioco, la loro posizione si considera "prona", una condizione descritta nell'appendice C.

Potete **cadere proni** senza usare alcuna delle vostre velocità. **Rialzarsi in piedi**, invece, richiede un maggior sforzo; farlo costa un ammontare di movimento pari alla metà della vostra velocità. Per esempio, se la vostra velocità è 9 metri, dove spenderne 15 per rialzarvi. Non vi potete rialzare se non avete sufficiente movimento residuo o se la vostra velocità è 0. Per muovervi mentre siete proni, dovete **strisciare** oppure usare magie come il teletrasporto. Ogni movimento mentre strisciate costa altrettanto movimento aggiuntivo. Per questo motivo, strisciare su terreni difficili costa il triplo di movimento.

P. 29

### Il movimento attorno ad altre creature

Nel corso del gioco potete muovervi attraverso gli spazi occupati da creature non ostili. Al contrario, potete passare attraverso lo spazio di una creatura ostile solo se è almeno 2 volte più grande o più piccola di voi (le dimensioni delle creature sono dettagliate nell'appendice B). Che una creatura sia amica o nemica, non potete volontariamente terminare la vostra mossa nel suo spazio. Se vi muovete al di fuori del raggio di azione di un nemico, provocate un attacco opportunistico, come spiegato successivamente in questo capitolo.

## Le azioni in combattimento

Quando compiete l'azione nel corso del Vostro turno, potete scegliere fra una delle azioni illustrate qui di seguito, un'azione su cui avete acquisito un diritto in base alla vostra classe o a una caratteristica speciale, oppure un'azione che improvvisate. Quando descrivete un'azione non dettagliata altrove nelle regole, il DM vi dirà se tale azione è possibile e quale tipo di lancio dovete fare, se è il caso, per determinarne il successo o il fallimento.

### Aiuto

Potete prestare soccorso a un'altra creatura nel completare un compito. Quando effettuate l'azione d'aiuto, la creatura che aiutate ottiene un vantaggio sulla prossima prova del talento che dovrà fare per realizzare il compito per cui la state aiutando, purché faccia la prova prima dell'inizio del vostro prossimo turno.

In alternativa, potete aiutare una creatura amica nell'attaccare un'altra creatura che stia a un massimo di 1,5 metri da voi. Per rendere più efficace l'attacco del vostro alleato potete fare una finta, distrarre l'obiettivo dell'attacco o sostenere questo compagno in qualche altro modo. Se il vostro alleato attacca il bersaglio prima del vostro turno successivo, il primo lancio d'attacco viene fatto con vantaggio.



## Anticipo

Qualche volta potreste voler saltare addosso a un nemico o non dover attendere qualche particolare circostanza prima di agire. Per farlo, potete compiere l'azione di anticipo, che vi permette di agire usando la vostra reazione prima che inizi il vostro turno successivo. Prima di tutto, decidete quali circostanze chiaramente percepibili scateneranno la vostra reazione. Poi, scegliete l'azione che compirete in risposta a tale innesco, oppure scegliete di muovervi fino al massimo della vostra velocità in risposta ad esso. Alcuni esempi possono essere: "se l'adepto giunge sulla trappola, tirerò la leva che la fa aprire" o "se il goblin viene a fermarsi accanto a me, mi allontanerò". Quando si prova il fattore scatenante, potete o attivare la vostra reazione subito dopo che tale fattore si è esaurito, oppure ignorare questo innesco.

Un incantesimo deve avere un tempo di lancio di 1 azione per essere anticipato, e resistere alla magia dell'incantesimo fino alla sua attivazione con la vostra reazione richiede concentrazione (illustrata al capitolo 4). Per esempio, se vi state concentrando sull'incantesimo *trattieni persona* e anticipate il *dardo incantato*, il vostro incantesimo *trattieni persona* termina, e voi venite danneggiati prima di rilasciare il *dardo incantato* con la vostra reazione, la vostra concentrazione potrebbe interrompersi.

## Attacco

L'azione più comune da intraprendere in combattimento è quella d'attacco, che stiate brandendo una spada, scagliando una freccia con un arco o preparandovi ad affrontare l'avversario con i pugni. Con questa azione, voi potete partecipare a una mischia o effettuare un attacco a distanza. Fate riferimento al paragrafo "Come portare un attacco" per le regole che disciplinano gli attacchi.

Certe caratteristiche, come quella dell'attacco extra che il paladino e l'esploratore ottengono al quinto livello, vi permetteranno di portare più di un attacco con questa azione.

### COME SCAGLIARE UN INCANTESIMO

I personaggi in grado di scagliare incantesimi, come i maghi, i chierici e molti mostri, possono usare questi artifici in combattimento, con un notevole effetto. Ogni incantesimo ha a disposizione un determinato tempo per essere lanciato, che specifica se chi lo lancia deve usare una azione, una reazione, minuti o addirittura ore per farlo. La maggior parte degli incantesimi ha un tempo di lancio di 1 azione, per cui colui che lo scaglia spesso usa la propria azione in combattimento per lanciare tale incantesimo. Fate riferimento al paragrafo 4 per le modalità di lancio degli incantesimi.

## Disimpegno

Se effettuate un'azione di disimpegno, il vostro movimento non provoca attacchi opportunistici per tutta la durata rimanente del turno.

## Elusione

Quando compiete l'azione di elusione, vi concentrate interamente sul modo di evitare degli attacchi. Fino all'inizio del vostro turno successivo, qualsiasi lancio d'attacco effettuato contro di voi ha uno svantaggio se potete vedere l'attaccante, mentre voi dovrete fare dei tiri di salvataggio sulla destrezza con vantaggio. Perdete questo beneficio se siete inabili (come spiegato nell'appendice C) o se la vostra velocità scende a 0.

## Nascondersi

Quando effettuate l'azione di nascondervi, fate una prova di destrezza sull'invisibilità nel tentativo di nascondervi, seguendo le relative regole illustrate nel capitolo 1. Se avete successo, guadagnate determinati benefici, descritti nel paragrafo "Aggressori e obiettivi non visibili" più avanti in questo capitolo.

## Ricerca

Quando effettuate l'azione di ricerca, dedicate la vostra attenzione al rinvenire qualcosa. A seconda della natura della vostra ricerca, il DM potrebbe chiedervi di fare una prova della saggezza di percezione o una prova dell'intelligenza investigativa.

## Slancio

Quando effettuate uno slancio, conquistate un movimento extra nel turno corrente. Tale aumento equivale alla vostra velocità dopo aver applicato eventuali modificatori. Se durante il vostro turno effettuate uno slancio, con una velocità di 9 metri, ad esempio, potete muovervi fino a 18 metri. Qualsiasi aumento o diminuzione della vostra velocità cambia questo movimento aggiuntivo dello stesso ammontare. Se la vostra velocità di 9 metri viene ridotta a 15, per esempio, nel corso del turno corrente se vi slanciate potete muovervi fino a 9 metri.

## Uso di un oggetto

Voi normalmente interagite con un oggetto mentre state facendo qualcos'altro, come quando brandite una spada come parte di un attacco. Quando un oggetto richiede una vostra azione per essere usato, compiete l'azione di uso di un oggetto. Questa azione è altresì utile quando volete interagire con più di un oggetto durante il vostro turno.

## Come portare un attacco

Ogni volta che effettuate un lancio d'attacco, state portando un attacco. Che stiate attaccando con un'arma da mischia, sparando con un'arma da una lunga distanza o effettuando un lancio d'attacco come parte di un incantesimo, un attacco ha la seguente struttura:

- 1. Scelta di un obiettivo.** Scegliete un obiettivo a portata del Vostro attacco: una creatura, un oggetto o un luogo.
- 2. Determinazione dei modificatori.** Il DM determina se l'obiettivo ha copertura e se voi avete vantaggi o svantaggi nei confronti dell'obiettivo. In aggiunta, incantesimi, talenti speciali e altri effetti possono produrre penalità, bonus, vantaggi o svantaggi al vostro lancio d'attacco.
- 3. Risoluzione dell'attacco.** Fate un lancio d'attacco. Se colpite l'obiettivo, provocate un danno, a meno che quello specifico attacco non indichi diversamente.

## I lanci d'attacco

Quando effettuate un attacco, il vostro lancio determina se l'attacco è andato a segno o meno. Per fare un lancio d'attacco, lanciate un d20 e aggiungetevi gli opportuni modificatori. Se il totale del lancio più i modificatori equivale o supera la CA dell'obiettivo, l'attacco è andato a buon fine. La CA di ciascun personaggio è indicata sulla relativa scheda, mentre la CA di ogni mostro si trova nel blocchetto delle statistiche del mostro.

## I modificatori del lancio

Quando un personaggio effettua un lancio d'attacco, i due modificatori più comuni sono un modificatore del talento e il bonus maestria del personaggio. Un mostro può usare qualsiasi modificatore presente nel suo blocchetto delle statistiche.

**Modificatore del talento.** Il modificatore del talento usato per un attacco con un'arma da mischia è la forza, mentre il modificatore del talento utilizzato per un attacco armato a distanza è la destrezza. Le armi che hanno la finezza o la proprietà di lancio vengono meno a questa regola. Anche alcuni incantesimi richiedono un lancio d'attacco. Il chierico e l'esploratore usano la saggezza quando effettuano un attacco con incantesimo, il bardo e il paladino usano il carisma, mentre il mago usa l'intelligenza.

**Bonus maestria.** Se siete maestri nell'uso dell'arma con cui state portando l'attacco, potete aggiungere il vostro bonus maestria al lancio d'attacco. Quando effettuate un attacco con un incantesimo, aggiungete il vostro bonus maestria al lancio d'attacco.

## Lancio di un 1 o di un 20

In qualche caso il fato benedice o maledice un combattente, facendo sì che un novizio vada a segno o che un veterano fallisca. Se il lancio d'attacco di un d20 dà come risultato 20, l'attacco va a buon fine indipendentemente da qualsiasi modificatore o dalla CA del bersaglio. Inoltre, un tale attacco è un colpo critico, come spiegato più avanti in questo capitolo. Se il lancio d'attacco del d20 produce invece un 1, l'attacco stesso fallisce, indipendentemente da qualsiasi modificatore o dalla CA dell'obiettivo.

## Aggressori e obiettivi non visibili

Spesso i combattenti cercano di sfuggire alla vista dei loro nemici nascondendosi, scagliando l'incantesimo dell'*invisibilità* oppure annidandosi nel buio. Quando attaccate un bersaglio che non potete vedere, avete uno svantaggio sul lancio d'attacco. Questa regola si applica anche quando provate a indovinare la posizione del bersaglio o quando state mirando a una creatura che potete sentire ma non vedere. Se il bersaglio non si trova nel luogo dove avete mirato, avete automaticamente fallito l'attacco, ma tipicamente il DM dirà solo questo, non se avete mirato correttamente alla posizione del bersaglio. Quando una creatura non vi può vedere, avete un vantaggio sui lanci d'attacco contro di essa. Se voi siete nascosti – e gli altri non vi possono né vedere né sentire – quando portate un attacco, automaticamente rivelate la vostra posizione sia che l'attacco vada a buon fine, sia che fallisca.

## Gli attacchi a distanza

Quando portate un attacco di questo tipo, state scagliando una freccia con un arco o una balestra, brandendo un'ascia o spedendo proiettili di qualsiasi natura per colpire un nemico dalla distanza. Un mostro potrebbe scagliare spine e spuntoni dalla sua coda. Anche molti incantesimi implicano il portare un attacco a distanza.

## La distanza

Potete portare attacchi a distanza solo nei confronti di bersagli che si trovino entro una distanza specificata. Se uno di questi attacchi, quale uno condotto con un incantesimo, ha una distanza unica non potete aggredire un bersaglio al di là di essa. Alcuni di questi attacchi, come quelli portati con un arco o una balestra, hanno una doppia distanza. Il numero più piccolo si riferisce alla distanza normale, mentre il numero più grande denota la distanza maggiore. Il vostro lancio d'attacco ha uno svantaggio quando il vostro obiettivo si trova al di là della normale distanza, mentre non è possibile attaccare un bersaglio al di là della distanza maggiore.

## Gli attacchi a distanza nei combattimenti ravvicinati

Prendere la mira per un attacco a distanza è ancora più difficile se un nemico si trova accanto a voi. Quando effettuate un attacco a distanza con un'arma, un incantesimo o qualche altro mezzo, avete uno svantaggio sul lancio d'attacco se vi trovate entro 1,5 metri da una creatura ostile che vi può vedere e che è inattivo.

## Gli attacchi in mischia

Usato nel combattimento corpo a corpo, un attacco in mischia vi permette di attaccare un nemico che sta alla vostra portata. La maggior parte delle creature ha una portata di 1,5 metri, e può quindi attaccare bersagli che si trovano entro 1,5 metri da loro. Certe creature (tipicamente quelle più grandi di un essere umano) hanno una portata maggiore, come indicato nelle rispettive descrizioni. Invece di usare un'arma per portare un attacco in mischia, potete usare un **colpo senza armi**: un pugno, un calcio, una testata o simili contatti portati con forza (nessuno dei quali conta come arma). Se va a bersaglio, un colpo senza armi vale un randellante danno equivalente a 1 + il vostro modificatore della forza. Con i vostri attacchi senza armi potete usare la vostra maestria.

**P. 30**

## Gli attacchi opportunistici

In un combattimento, ognuno osserva costantemente i nemici in attesa che abbassino la loro guardia. Raramente potrete muovervi in maniera disattenta per seguire i vostri nemici senza mettervi in pericolo: farlo potrebbe provocare attacchi opportunistici. Potete portare un attacco opportunistico quando una creatura ostile che potete vedere esce dalla vostra portata. Per portare un attacco opportunistico, dovete usare la vostra reazione per fare un attacco in mischia contro la creatura che vi sta provocando. L'attacco interrompe il movimento della creatura che vi provoca, poiché avviene esattamente prima che essa esca dalla vostra portata. Potete evitare di provocare un attacco opportunistico effettuando un'azione di disimpegno. Inoltre, non provocate attacchi opportunistici quando vi teletrasportate o quando qualcuno o qualcosa vi muove senza usare la vostra azione di movimento o di reazione. Per esempio, voi non provocate un attacco opportunistico se un'esplosione vi sbalza al di fuori della portata di un nemico o se la gravità vi fa cadere dietro un nemico.

## Il combattimento a due armi

Quando effettuate un'azione di attacco e attaccate con un'arma leggera da mischia che tenete in una mano, ottenete un'azione bonus che potete usare per attaccare con un'arma leggera differente, ma sempre da mischia, che tenete nell'altra mano. Non aggiungete il vostro modificatore del talento al danno dell'attacco bonus, a meno che quel modificatore sia negativo. Se una qualsiasi di queste armi ha la proprietà del tiro, potete scagliarla anziché fare un attacco in mischia con essa.

## La copertura

Muri, alberi, creature e altri ostacoli possono fornire una copertura durante il combattimento, rendendo un bersaglio più difficile da danneggiare. Un bersaglio può godere di una copertura solo quando un attacco o un altro effetto si originano sul lato opposto della copertura. Vi sono tre livelli di copertura. Se un bersaglio si trova dietro molteplici fonti di copertura, si applica solo il livello di copertura più protettivo: i gradi, infatti, non vengono sommati fra loro.

Un obiettivo con **mezza copertura** ha un bonus +2 sulla propria CA e sui propri tiri di salvataggio di destrezza. Un obiettivo ha mezza copertura se un ostacolo blocca almeno metà del suo corpo. Tale ostacolo potrebbe essere un muro basso, un mobile di grandi dimensioni, il tronco di un albero stretto, oppure una creatura, che sia amica o nemica.

Un bersaglio con **tre quarti di copertura** ha un bonus di +5 sulla propria CA e sui propri tiri di salvataggio di destrezza. Un bersaglio ha tre quarti di copertura se circa tre quarti di esso sono coperti da un ostacolo. L'ostacolo potrebbe essere una saracinesca, una feritoia per arcieri o il tronco di un albero robusto.

Un obiettivo con **copertura totale** non può essere colpito direttamente da un attacco o da un incantesimo, benché alcuni incantesimi possano raggiungerlo includendolo in un'area d'effetto. Un obiettivo ha copertura totale se è completamente nascosto alla vista da un ostacolo.

## Ferite e guarigioni

Lesioni varie e il rischio di morire sono compagni costanti di tutti coloro che esplorano i mondi di D&D.

## I punti ferita

I punti ferita rappresentano una combinazione di resistenza fisica e mentale, di volontà di sopravvivenza e di fortuna. Le creature con più punti ferita sono più difficili da uccidere, mentre quelli con meno punti ferita sono più fragili. I punti ferita correnti (normalmente chiamati punti ferita) possono essere qualsiasi numero dal massimo di punti ferita di quella creatura fino a un minimo di 0. Questo numero cambia frequentemente poiché una creatura riceve lesioni e guarigioni.

Ogni volta che una creatura riceve delle lesioni, tale lesione viene sottratta dai suoi punti ferita. La perdita di punti ferita non ha alcun effetto sulle capacità di quella creatura fino a che la creatura non crolli a 0 punti ferita.

## I lanci di danneggiamento

Ogni arma e incantesimo indicano il danno che produce in un attacco successivo. Lanciate il dado o i dadi di danneggiamento, aggiungete eventuali modificatori e applicate al vostro bersaglio il danno che gli avete procurato. Armi magiche, talenti speciali e altri fattori possono garantire un bonus al danneggiamento. In aggiunta a questo, alcuni talenti particolari sommano danni aggiuntivi rappresentati dai dadi bonus. Con una penalità, è possibile apportare danno 0, ma non un danno negativo. Quando attaccate con un'arma, aggiungete il vostro modificatore del talento – lo stesso modificatore utilizzato per il lancio d'attacco – al danneggiamento. Un **incantesimo** vi dice quali dadi lanciare per danneggiare e se occorre aggiungere eventuali modificatori. Se un incantesimo o un altro effetto apporta danni contemporaneamente a **più di un obiettivo**, lanciate il dado di danneggiamento una sola volta per tutti i bersagli.

## I colpi critici

Quando portate a bersaglio un colpo critico, dovete lanciare dadi extra di danneggiamento del bersaglio. Lanciate tutti questi dadi due volte e sommate i risultati. Successivamente aggiungete come normale eventuali modificatori. Per accelerare il gioco, potete lanciare tutti i dadi di danneggiamento contemporaneamente. Se per esempio mandate a segno un colpo critico con un pugnale, lanciate 2 d4 per il danno (anziché 1) e poi aggiungete il vostro modificatore del talento relativo. Se l'attacco implica il lancio di altri dadi di danneggiamento, come quello richiesto dalla punizione divina del paladino, dovete lanciare anche tali dadi due volte.

## I tipi di danni

I diversi tipi di attacchi e di incantesimi la cui finalità è il danneggiamento apportano tipi diversi di danni. Queste varie tipologie non hanno regole proprie, ma fanno riferimento ad altre regole, quali ad esempio quelle sulla resistenza ai danni. I tipi sono: acido, randellate, freddo, fuoco, forza, fulmine, necrotizzazione, penetrazione, foratura, veleno, psichico, radiante, squarciamento e tuono.

## La resistenza ai danni e la vulnerabilità

Alcune creature e determinati oggetti sono particolarmente difficili o incredibilmente semplici da colpire con certi tipi di danni. Se una creatura o un oggetto presentano **resistenza** a un tipo di danno, esso viene dimezzato in caso di attacco contro quel bersaglio. Se una creatura o un oggetto presentano **vulnerabilità** a un tipo di danno, esso viene raddoppiato in caso di attacco contro quel bersaglio. La resistenza e la vulnerabilità vengono applicati dopo tutti gli altri modificatori al danneggiamento. Per esempio, una creatura presenta resistenza ai danni da randellate e viene colpita da un attacco che apporta un danno da randellate di 25. La creatura, inoltre, si trova entro il raggio d'azione di un alone magico che riduce tutti i danni di 5. Il danno da 25 viene prima ridotto di 5 e poi dimezzato: in questo modo, la creatura riceve un danno da 10. Molteplici resistenze o vulnerabilità che condizionano lo stesso tipo di danno vengono applicate una volta sola. Per esempio, se una creatura ha una resistenza sia ai danni del fuoco sia a quelli non prodotti da magia, il danno apportato da un fuoco non magico viene ridotto della metà quando colpisce la creatura, e non ridotto di tre quarti.

## La guarigione

A meno che si traduca in morte, un danno non è permanente e persino la morte è reversibile attraverso potenti magie. Il riposo può far recuperare i punti ferita di una creatura (come spiegato nel capitolo 3) e pratiche magiche come l'incantesimo *cura ferite* o una *pozione di guarigione* possono rimuovere un danno in un istante. Quando una creatura riceve una guarigione di qualsiasi tipo, i punti ferita riconquistati vengono aggiunti ai punti ferita correnti. I punti ferita di una creatura non possono superare il numero massimo previsto, per cui qualsiasi punto ferita riconquistato in eccesso viene perso. Una creatura morta non può riconquistare i punti ferita fino a che una magia, come l'incantesimo *rivivifica*, non la riporta in vita.

## Azzeramento punti ferita

Quando punti ferita si azzerano, o si muore oppure si cade privi di sensi, come spiegato nei paragrafi successivi, la maggior parte dei DM fa morire i mostri piuttosto che farli cadere nell'incoscienza ed effettuare dei tiri di salvataggio dalla morte. Le creature malvagie più potenti e personaggi speciali che non partecipano come giocatori alla partita sono tipiche eccezioni; il DM potrebbe farli cadere privi di sensi e poi seguire le stesse regole che si applicano ai personaggi appartenenti ai vari giocatori.

## La morte istantanea

Un danno molto esteso può produrre la morte istantanea del personaggio. Quando il danno porta i punti ferita a 0, ma vi è ancora del danno residuo, voi morite se il danno rimanente equivale o supera il massimo dei punti ferita. Per esempio, un chierico, che ha un massimo di 12 punti ferita, attualmente ne ha 6; se riceve un danno da 18, i suoi punti ferita scendono a 0, ma resta una differenza di 12 e, poiché il danno rimanente equivale al massimo dei suoi punti ferita, il chierico muore.

## La perdita dei sensi

Se un danno riduce a 0 i vostri punti vita ma non vi uccide, perdete i sensi (fate riferimento all'appendice C). La perdita dei sensi termina se riuscite a riconquistare dei punti ferita.

## I tiri di salvataggio dalla morte

Ogni volta che iniziate il turno di gioco con 0 punti ferita, dovete effettuare un tiro di salvataggio speciale, chiamato tiro di salvataggio dalla morte, per determinare se state strisciando verso la fine o se riuscite a rimanere aggrappati alla vita. A differenza degli altri tiri di salvataggio, questo non è legato ad alcun punteggio di talento. Ora siete nelle mani del fato, aiutati esclusivamente dagli incantesimi e dalle caratteristiche che migliorano le vostre possibilità di successo in un tiro di salvataggio. Lanciate un d20 e, se il risultato è 10 o superiore, avete avuto successo, altrimenti avrete fallito. Un successo o un fallimento non hanno effetto per se stessi. Al vostro terzo successo le vostre condizioni si stabilizzano (fate riferimento alle regole di seguito). Al vostro terzo insuccesso, morite. Successi e insuccessi non devono essere consecutivi: tenete memoria degli uni e degli altri fino a quando non ne raggiungete tre dello stesso tipo: entrambi si azzerano quando riconquistate dei punti ferita o stabilizzate le condizioni di salute.

**Il lancio di un 1 o di un 20.** Quando effettuate un tiro di salvataggio dalla morte e ottenete sul d20 un 1, vale due insuccessi. Analogamente, se ottenete sul d20 un 20, riconquistate 1 punto ferita.

**Il danno a 0 punti ferita.** Se ricevete un danno mentre avete 0 punti ferita, subite un fallimento del tiro di salvataggio dalla morte. Se il danno proviene da un colpo critico, subite due fallimenti. Se il danno equivale o supera il massimo dei vostri punti ferita, morite.

## La stabilizzazione di una creatura

Il modo migliore per salvare una creatura con 0 punti ferita è farla guarire. Tuttavia, se la guarigione non è disponibile, la creatura può essere stabilizzata in modo da non essere uccisa da un tiro di salvataggio dalla morte fallito.

Potete usare un'azione per portare un primo soccorso a una creatura che ha perso i sensi e cercare di stabilizzarne le condizioni, il che richiede una prova di saggezza nella pratica medica, riuscendo, con CD 10.

Una creatura **stabilizzata** non deve effettuare tiri di salvataggio dalla morte, anche se dovesse avere 0 punti ferita, ma resta priva di sensi. La creatura cessa di essere stabile - e deve quindi riprendere i tiri di salvataggio dalla morte - se riceve un qualsiasi tipo di danno. Una creatura stabilizzata, che non viene guarita, riconquista 1 punto ferita dopo tante ore quante risultano dal lancio del d4.

## Come tramortire una creatura

Qualche volta un attaccante può voler rendere inattivo un nemico piuttosto che infliggergli un colpo fatale. Quando un attaccante riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco in una mischia, l'attaccante stesso può tramortire la creatura. L'attaccante può fare questa scelta nel momento in cui viene applicato il danno. La creatura crolla priva di sensi ed è stabile.

P. 31

## CAPITOLO 3 • LE AVVENTURE

Che si stiano addentrando in un labirinto, viaggiando in una landa selvaggia o attraversando una città, gli avventurieri cercano sempre di progredire, si interessano all'equipaggiamento e hanno bisogno di riposare regolarmente. Questo capitolo descrive le regole che disciplinano viaggi e riposo e ricompense e attrezzature che potrebbero aiutare i personaggi a sopravvivere.

## I viaggi

Nel corso di un'avventura, i personaggi potrebbero attraversare zone molto vaste, impegnati in viaggi che potrebbero durare giorni. Il DM può generalmente riassumere uno di questi viaggi senza calcolare esattamente le distanze o i tempi di percorrenza: "Avete viaggiato attraverso la foresta e scoperto le rovine nella serata del terzo giorno". I personaggi possono viaggiare per circa 24 km al giorno.

## L'ordine di marcia

Gli avventurieri devono definire un ordine di marcia. Un personaggio potrebbe occupare una posizione frontale, centrale o posteriore; quelli che si trovano in testa e in coda devono restare all'erta per contrastare eventuali pericoli, mentre quelli nelle posizioni centrali potrebbero consultare una mappa, definire il percorso o raccogliere cibo per sfamare tutto il gruppo, quando ci si ferma e si monta l'accampamento. Se il gruppo dovesse incontrare dei mostri o altre minacce, è importante che il DM sappia dove si trova ciascun singolo personaggio.

## Forme speciali di movimento

Un viaggio in spazi aperti e selvaggi o attraverso un labirinto richiede spesso, a un avventuriero, di saltare, scalare o nuotare.

## I salti in lunghezza

Quando effettuate un salto in lunghezza, potete coprire un numero di metri pari al vostro punteggio di forza, se avete percorso almeno 3 metri a piedi immediatamente prima del salto. Se invece spiccate un salto da fermi, potete saltare solo metà di quella distanza. In ogni caso, ogni metro saltato costa 1 metro di movimento. In alcune circostanze, il DM vi potrebbe permettere di eseguire una prova di forza atletica per saltare oltre quello che normalmente potreste fare.

Questa regola presume che non conti l'altezza del vostro salto, come ad esempio in un salto attraverso un corso d'acqua o un baratro. A scelta del DM, potreste dover riuscire in una prova di forza atletica con CD 10 per saltare un ostacolo basso (non più alto di un quarto della lunghezza del salto); altrimenti avrete colpito l'ostacolo. Quando finite su un terreno difficile, dovete riuscire in una prova di destrezza in acrobazia con CD 10 per terminare il salto in piedi; diversamente, atterrate proni.

## I salti in altezza

Quando effettuate un salto in altezza, balzate in aria per un numero di metri uguale a 3 + il vostro modificatore di forza (con un minimo di 0 metri), se avete percorso almeno 3 metri a piedi immediatamente prima del salto. Se invece spiccate un salto da fermi, potete superare solo metà di quella distanza. In ogni caso, la distanza saltata costa altrettanto movimento. In alcune circostanze, il DM potrebbe permettervi di eseguire una prova di forza atletica per saltare più in alto di quello che normalmente potreste fare.

## Scalare e nuotare

Mentre scalate o nuotate, movimento costa movimento extra (il doppio su terreni difficili), a meno che una creatura abbia una velocità di scalata o di nuotata. A scelta del DM, scalare una superficie scivolosa o una con pochi appigli richiede una prova, riuscita, di forza atletica. Analogamente, superare una certa distanza in acque mosse potrebbe richiedere, sempre superandola, una prova di forza atletica.

## Il riposo

Anche se mossi da straordinario eroismo, gli avventurieri non possono spendere, ogni ora del giorno impegnati in esplorazione, interazioni sociali e combattimenti. Essi hanno infatti bisogno di riposo: tempo per dormire e rifocillarsi, medicare le ferite, rinfrancare mente e spirito per poter scagliare i loro incantesimi con successo e rinforzarsi per proseguire l'avventura.

Gli avventurieri, proprio come le altre creature, possono prendersi periodi di riposo brevi, nel bel mezzo di una giornata, o più lunghi, al termine.

## Il riposo breve

Un riposo breve è un periodo ridotto di inattività, almeno 1 ora, durante il quale un personaggio non fa nulla di più impegnativo che mangiare, bere, leggere e medicarsi le ferite. Un personaggio può spendere uno o più dadi rigeneranti durante il riposo breve, fino al numero massimo di dadi rigeneranti assegnati al personaggio, equivalente al livello del personaggio (le schede dei personaggi mostrano i dadi rigeneranti di ciascun avventuriero). Per ogni dado rigenerante speso, il giocatore lancia il dado e somma al numero ottenuto il modificatore di robustezza del personaggio. Il personaggio riconquista punti ferita equivalenti al totale (con un minimo di 0). Ogni giocatore può decidere di spendere un dado rigenerante aggiuntivo, dopo ogni lancio. Un personaggio riconquista alcuni dei dadi rigeneranti spesi al termine di un riposo lungo, come spiegato di seguito.

## Il riposo lungo

Un riposo lungo è un periodo esteso di inattività, che dura almeno 8 ore, durante il quale un personaggio dorme per almeno 6 ore e compie non più di 2 ore di attività leggera, come parlare, mangiare, montare di guardia o leggere. Se questo riposo viene interrotto da un periodo di attività intensa, almeno 1 ora di camminata, combattimento, lancio di incantesimi o attività avventurose, il personaggio deve ricominciare il periodo di riposo per goderne i benefici. Al termine di un riposo lungo, un personaggio riconquista tutti i punti ferita persi. Il personaggio inoltre riconquista i dadi rigeneranti spesi, fino a un numero massimo di dadi equivalente alla metà del numero totale di dadi rigeneranti propri del personaggio (minimo un dado). Per esempio, se un personaggio ha 8 dadi rigeneranti, può riconquistarne 4 spesi al termine di un riposo lungo.

Un personaggio può beneficiare di più riposi lunghi in un periodo di 24 ore, e deve avere almeno 1 punto ferita all'inizio del periodo di riposo per riaverne i benefici.

## Le ricompense

Via via che i personaggi proseguono nell'avventura e superano le varie sfide, vengono ricompensati per i loro sforzi dal tesoro che trovano e dalle esperienze di cui si arricchiscono. La tana di un mostro potrebbe contenere un forziere di monete e un goblin razziatore potrebbe avere con sé alcuni dei suoi guadagni illeciti. Quando i personaggi conquistano un tesoro, possono dividerlo come ritengono più opportuno (la prassi è di dividerlo equamente fra tutti i personaggi che hanno partecipato all'impresa) e possono spenderlo in migliori equipaggiamenti o altre forniture. I punti esperienza (PX) sono una misura astratta della crescita del personaggio durante il gioco e di quanto ha appreso. Via via che i personaggi progrediscono



nell'avventura, essi ricevono PX quando sconfiggono mostri, raggiungono pietre miliari e superano altre sfide. Un PX per il gruppo viene diviso in parti eguali fra tutti i personaggi.

Punti esperienza	Livello	Bonus maestria
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2.700	4	+2
6.500	5	+3

Una volta che un personaggio raggiunge uno specifico livello di esperienza totale, avanza di capacità, cioè aumenta di un livello. Un personaggio passa dal primo al secondo livello e così via fino al ventesimo (questa edizione arriva fino al quinto livello). Dopo essere salito di un livello, un personaggio conquista punti ferita aggiuntivi e caratteristiche di classe, come indicato sulle schede dei personaggi.

## IL SISTEMA MONETARIO

Le normali monete sono disponibili in svariate denominazioni, basate sul valore relativo del metallo di cui sono fatte. Le tre monete più diffuse sono d'oro (mo), d'argento (ma) e di rame (mr). Una mo vale 10 ma, le monete prevalenti nelle tasche delle persone comuni. Una ma vale 10 mr, che sono più diffuse fra lavoratori e mendicanti. Monete inusuali, in altri metalli preziosi, appaiono talvolta nei cumuli dei tesori. La moneta di elettro (me) e quella di platino (mp) provengono addirittura da antichi imperi distrutti e regni caduti. Una me vale 5 ma, e una mp vale 10 mo. Una normale moneta pesa circa 10 grammi, quindi 50 monete pesano circa mezzo chilo.

## L'equipaggiamento

Un equipaggiamento appropriato può rappresentare la differenza fra la vita e la morte, in un ambiente pericoloso come un antichissimo labirinto o nell'indomabile natura selvaggia. Armature e armi sono indispensabili in combattimento ma una grande varietà di altri strumenti, attrezzi e vettovaglie sono molto utili per esplorare labirinti, rovine e ambienti naturali. Questo paragrafo descrive le attrezzature di cui i personaggi dispongono quando iniziano la loro avventura e gli articoli aggiuntivi che possono comprare con i tesori di cui si appropriano lungo il percorso.

## La capacità di trasporto

Il punteggio di forza di un personaggio determina il massimo peso che un personaggio può trasportare e il movimento che può fare, purché il peso sia distribuito su tutto il corpo. Moltiplicate la forza di un personaggio per 15 e dividete per 2 per determinare il peso (in chilogrammi) che il personaggio può trasportare. Un personaggio che trasporti un peso maggiore ha una velocità 0.

P. 32

## Le armature e gli scudi

Gli avventurieri hanno accesso a una vasta scelta di armature. Le armature sono classificate in tre categorie: leggere, medie e pesanti. Molti guerrieri integrano poi la propria armatura con uno scudo. Gli avventurieri presentati nelle schede dei personaggi sono già dotati di armatura, e la CA di ciascun personaggio viene calcolata usando le informazioni contenute in questo capitolo. Potete usare le informazioni per migliorare l'armatura quando venite in possesso di un tesoro.

## La maestria nell'uso delle armature

Chiunque può indossare un'armatura o fissarsi uno scudo al braccio, ma solo i maestri sanno come usare queste protezioni in maniera efficace. La vostra classe determina con quali tipi di armature potete dimostrare la vostra maestria: il chierico e il paladino possono indossare qualsiasi armatura e usare gli scudi; l'esploratore può utilizzare gli scudi e indossare qualsiasi armatura eccetto quelle pesanti; il bardo si limita alle armature leggere, mentre il mago non ha alcuna maestria nell'uso delle armature né degli scudi.

Se indossate delle armature nel cui uso non avete maestria, avete uno svantaggio in qualsiasi prova di talento, tiro di salvataggio o lancio d'attacco che abbia a che vedere con forza e destrezza, e non potete scagliare incantesimi.

## Le armature

Armatura	Costo	Classe di armatura (CA)	Peso
<i>Armatura leggera</i>			
Pelle	10 mo	11*	5 kg
Pelle borchiata	45 mo	12*	6,5 kg
<i>Armatura media</i>			
Pelle	10 mo	12**	6 kg
Camicia a catena	50 mo	13**	10 kg
Maglia scalare	50 mo	14**	22,5 kg
Corazza	400 mo	14**	10 kg

<i>Armatura pesante</i>		
Maglia ad anelli	30 mo 14	20 kg
Cotta di maglia	75 mo 16	27,5 kg
Protezione articolari	200 mo 17	30 kg

<i>Scudo</i>		
Scudo	10 mo + 2	3 kg

\* Aggiungete il vostro modificatore di destrezza alla vostra CA quando indossate questa armatura.

\*\* Aggiungete il vostro modificatore di destrezza, fino a un massimo di +2, alla vostra CA quando indossate questa armatura.

## L'armatura leggera

L'armatura leggera è la preferita di tutti coloro che vogliono essere veloci e scattanti, poiché permette di sfruttare al meglio la propria destrezza e non interferisce con i movimenti veloci. Quando indossate un'armatura leggera, aggiungete il vostro modificatore della destrezza al numero indicato nella tabella per determinare la vostra CA.

L'armatura di **pelle** consiste in fasce protettive di petto e spalle fatte con pelle indurita e in una protezione più leggera e flessibile per il resto del corpo. La **pelle borchiata** è rinforzata con rivetti ravvicinati o spuntoni.

## L'armatura media

Un'armatura media offre maggiore protezione rispetto a quella leggera, ma vincola maggiormente i movimenti. Quando indossate l'armatura, aggiungete il vostro modificatore di destrezza, fino a un massimo di +2, al numero indicato nella tabella per determinare la vostra CA. Se la vostra destrezza è 16 o superiore, continuate ad aggiungere solo 2.

La **pelle** è un'armatura essenziale di pelli e pellicce, particolarmente spesse. Una **cotta di maglia** è costituita da anelli di metallo collegati fra loro e viene comunemente indossata sotto altre protezioni. La **maglia scalare** consiste in un indumento e calzoni di pelle ricoperti di placchette in metallo sovrapposte. Se indossate una maglia scalare avete uno svantaggio nelle prove di destrezza nell'invisibilità. La **corazza** è un indumento di metallo per proteggere il busto, viene indossata con una maglia di pelle morbida.

## L'armatura pesante

Un'armatura pesante offre la migliore protezione e richiede un addestramento approfondito per poterla usare con competenza. Il chierico e il paladino ne sono maestri. Quando indossate un'armatura pesante non potete applicare alla vostra CA alcun modificatore della destrezza. Avete inoltre uno svantaggio nelle prove di destrezza nell'invisibilità.

Una **maglia ad anelli** è un indumento in pelle con pesanti anelli metallici cuciti all'interno. La **cotta di maglia** è fatta di anelli metallici interconnessi e viene indossata su uno strato di tessuto trapuntato. Se la vostra forza è inferiore a 13, la velocità si riduce di 3 metri quando indossate la cotta di maglia. Le **protezioni articolari** sono strette strisce verticali di metallo rivettate su un supporto in pelle e vengono indossate sulle imbottiture degli indumenti. Se la vostra forza è inferiore a 15, la velocità si riduce di 3 metri quando indossate queste protezioni articolari.

## Gli scudi

Uno scudo, in legno o metallo, viene trasportato con una mano. Brandire uno scudo aumenta la vostra CA di 2. Potete utilizzare un solo scudo alla volta.

## Le armi

La tabella delle armi mostra quelle più comunemente utilizzate nei mondi di D&D, il loro prezzo e il loro peso, il danno che producono quando vanno a segno, oltre a qualsiasi proprietà particolare che possiedono. Ogni arma viene classificata in base alla distanza da cui viene utilizzata: arma da mischia o per attacchi a distanza. Un'**arma da mischia** viene utilizzata per attaccare un bersaglio a un massimo di 1,5 metri da voi, mentre un'**arma per attacchi a distanza** viene impiegata per un obiettivo lontano.

## La maestria nell'uso delle armi

La vostra classe assicura la maestria con alcune armi o categorie di armi. Le due principali categorie sono **semplici** e **marziali**. Anche alcune razze, come quella dei nani, testimoniano tradizionalmente maestria nell'uso delle armi. La maestria nell'impiego di un'arma vi permette di aggiungere il bonus maestria al lancio d'attacco per qualsiasi attacco con quella specifica arma.

### Le armi

Nome	Costo	Danno	Peso	Proprietà
<i>Armi da mischia semplici</i>				
Ascia	5 mo	1d6 squarciamiento	1 kg	Leggerezza, lancio (distanza 20/60)
Bastone	2 ma	1d6 randellate	2 kg	Versatilità (1d8)
Clava	2 ma	1d8 randellate	5 kg	A due mani
Giavellotto	5 ma	1d6 foratura	1 kg	Lancio (distanza 30/120)
Lancia	1 mo	1d6 foratura	1,5 kg	Lancio (distanza 20/60), versatilità (1d8)



Martello	2 mo	1d4 randellate	1 kg	Leggerezza, lancio (distanza 20/60)
Mazza	1 ma	1d4 randellate	1 kg	Leggerezza
Mazza ferrata	5 mo	1d6 randellate	2 kg	—
Pugnale	2 mo	1d4 foratura	0,5 kg	Finezza, leggerezza, lancio (distanza 20/60)

#### Armi da distanza semplici

Arco corto	25 mo	1d6 foratura	1 kg	Munizioni (distanza 80/320), a due mani
Balestra leggera	25 mo	1d8 foratura	2,5 kg	Munizioni (distanza 80/320), caricamento, a due mani

#### Armi da mischia marziali

Ascia da battaglia	10 mo	1d8 squarciamento	2 kg	Versatilità (1d10)
Ascia gigante	30 mo	1d12 squarciamento	3,5 kg	Pesantezza, a due mani
Maglio	10 mo	2d6 randellate	5 kg	Pesantezza, a due mani
Martello da guerra	15 mo	1d8 randellate	1 kg	Versatilità (1d10)
Mazza chiodata	15 mo	1d8 foratura	2 kg	—
Scimitarra	25 mo	1d6 squarciamento	1,5 kg	Finezza, leggerezza
Spada corta	10 mo	1d6 foratura	1 kg	Finezza, leggerezza
Spada lunga	15 mo	1d8 squarciamento	1,5 kg	Versatilità (1d10)
Spadone	50 mo	2d6 squarciamento	3 kg	Pesantezza, a due mani
Stocco	25 mo	1d8 foratura	1 kg	Finezza
Tridente	5 mo	1d6 foratura	2 kg	Lancio (distanza 20/60), versatilità (1d8)

#### Armi da distanza marziali

Arco lungo	50 mo	1d8 foratura	1 kg	Munizioni (distanza 150/600), pesantezza, a due mani
Balestra a mano	75 mo	1d6 foratura	1,5 kg	Munizioni (distanza 30/120), leggerezza, caricamento
Balestra pesante	50 mo	1d10 foratura	9 kg	Munizioni (distanza 100/400), pesantezza, caricamento, a due mani

## Le proprietà delle armi

Molte armi hanno proprietà speciali, come indicato in tabella.

**A due mani.** Quest'arma richiede l'utilizzo delle due mani.

**Caricamento.** A causa del tempo necessario per caricare quest'arma, potete sparare solo una parte delle munizioni quando usate la vostra azione o reazione, indipendentemente dal numero di attacchi che potete normalmente sferrare.

**Distanza.** Un'arma che può essere usata in un attacco a distanza ha la gittata indicata fra parentesi, dopo la proprietà delle munizioni o del lancio. Nella parentesi sono indicati due numeri: il primo è la normale distanza che l'arma può coprire in metri, il secondo è la lunga gittata. Quando si attacca un obiettivo al di là della distanza normale, avete uno svantaggio sul lancio d'attacco. Non è possibile, invece, attaccare un bersaglio al di là della gittata più lunga dell'arma.

**Finezza.** Quando effettuate un attacco con un'arma fine, potete liberamente scegliere il vostro modificatore della forza o della destrezza per i lanci d'attacco e di danneggiamento. Dovete utilizzare lo stesso modificatore per entrambe.

**Lancio.** Se un'arma ha questa proprietà, significa che potete scagliarla per un attacco a distanza. Se si tratta di un'arma da mischia, usate lo stesso modificatore del talento per quel lancio d'attacco e di danneggiamento che avreste usato per un attacco in mischia con la stessa arma. Per esempio, se lanciate un'ascia, usate la vostra forza, ma se lanciate un pugnale potrete usare sia la forza sia la destrezza, poiché il pugnale ha anche la proprietà della finezza.

**Leggerezza.** Un'arma leggera è piccola e semplice da maneggiare; questo la rende ideale nel combattimento con due armi. Fate riferimento al capitolo 2 per i combattimenti con due armi.

**Munizioni.** Potete usare un'arma che ha la proprietà delle munizioni per sferrare un attacco a distanza solo se avete le munizioni necessarie per sparare. Ogni volta che attaccate con una di queste armi, consumate una parte di munizioni. Al termine del combattimento, potete recuperare metà delle munizioni impiegate spendendo 1 minuto per esplorare il campo di battaglia. Se usate una di queste armi per un attacco in mischia, significa che la state usando come arma improvvisata (fate riferimento a questo specifico paragrafo, più avanti in questo capitolo).

**Pesantezza.** Le creature di piccole dimensioni – come i mezzuomini – hanno uno svantaggio nei lanci d'attacco con le armi pesanti.

**Versatilità.** Le armi con questa caratteristica possono essere usate con una o due mani. Accanto alla proprietà appare un valore di danno fra parentesi: è il danno arrecato quando l'arma viene usata con due mani per un attacco in mischia.

**P. 33**

## Le armi improvvisate

Qualche volta i personaggi non hanno proprie armi e devono attaccare con tutto ciò che è a portata di mano: una bottiglia rotta, la gamba di un tavolo, una padella o la ruota di un carro. La maggior parte dei combattenti non ha maestria nell'uso di questi oggetti come armi. In molti casi, un'arma improvvisata è simile a una vera arma e può essere trattata come tale. Per esempio, la gamba di un tavolo è simile a una mazza. A discrezione del DM, un personaggio che abbia competenza nell'uso di un'arma può utilizzare un oggetto simile come se fosse quell'arma e quindi sfruttare il proprio bonus maestria.

Un oggetto che non abbia alcuna somiglianza con un'arma apporta un danno di 1d4 (il DM assegna un tipo di danno appropriato a ciascun oggetto), che è anche il totale del danno apportato da un'arma, per attacchi da lunga distanza, che venga usata come arma da mischia e da un'arma da mischia che non abbia gittata ma che venga lanciata. Un'arma improvvisata che venga lanciata copre normalmente una distanza di 6 metri e ha una gittata più lunga di 18 metri.

## Attrezzature varie e servizi

Questo paragrafo descrive gli articoli che hanno regole speciali.

**Candela.** Per 1 ora, proietta luce intensa in un raggio di 1,5 metri e una luce più attenuata per altri 1,5 metri.

**Kit del guaritore.** Questo kit è un marsupio di pelle contenente bende, unguenti e stecche. Il kit ha 10 utilizzi. Come azione, potete spendere un utilizzo del kit per stabilizzare una creatura che abbia 0 punti ferita, senza fare una prova di saggezza nella pratica medica.

**Lanterna con occhio di bue.** Questo tipo di lanterna emette luce intensa in un raggio a cono di 18 metri e una luce più attenuata per altri 18 metri aggiuntivi. Una volta accesa, la lanterna resta attiva per 6 ore, con una fiaschetta (1 pinta) di olio.

**Marsupio degli elementi.** È un piccolo marsupio di pelle impermeabile da fissare alla cintura per conservare tutti gli elementi materiali e gli altri oggetti speciali, di cui avrete bisogno per scagliare i vostri incantesimi, eccetto quegli elementi che hanno un costo ben determinato. Fate riferimento al capitolo 4 per saperne di più sui modi per lanciare gli incantesimi.

**Piede di porco.** Garantisce un vantaggio nelle prove della forza, dove la leva del piede di porco possa essere applicata.

**Simbolo sacro.** È la rappresentazione di un dio o di un pantheon. Potrebbe essere un amuleto d'argento che raffigura un simbolo comunemente usato per rappresentare una divinità, lo stesso simbolo inciso o intarsiato con cura come un emblema per decorare uno scudo o ancora una scatolina che custodisce un frammento di una santa reliquia. Il chierico e il paladino possono usare un simbolo sacro per sostituire gli elementi materiali degli incantesimi, eccetto quelli che hanno un costo specifico. Per usare il simbolo in questo modo, chi scaglia l'incantesimo deve tenerlo in mano, indossarlo in maniera visibile oppure portarlo incastonato in uno scudo. Fate riferimento al capitolo 4 per altre informazioni sugli incantesimi.

## L'equipaggiamento per le avventure

Articolo	Costo	Peso
<i>Munizioni</i>		
Attrezzi da carpentiere	8 mo	3 kg
Attrezzi da ladri	25 mo	0,5 kg
Attrezzi da muratore	10 mo	4 kg
Campana	1 mo	—
Candela	1 mr	—
Carta (un foglio)	2 ma	—
Carte da gioco	5 ma	—
Ceralacca	5 ma	—
Chiodo	5 mr	0,125 kg
Clessidra	25 mo	0,5 kg
Coperta	5 ma	1,5 kg
Corda di canapa (15 metri)	1 mo	5 kg
Corda di seta (15 metri)	10 mo	2,5 kg
Cote	1 mr	0,5 kg
Custodi (per mappa o pergamena)	1 mo	0,5 kg
Fischietto di segnalazione	5 mr	—
Frecce (20)	1 mo	0,5 kg
Frecce per balestra (20)	1 mo	0,3 kg
Gancio rampante	2 mo	2 kg
Gesso (1 pezzo)	1 mr	—
Inchiostro (bottiglia da 30 g)	10 mo	—
Kit del guaritore	5 mo	1,5 kg
Kit per scompiglio	2 ma	0,5 kg
Lanterna a occhio di bue	10 mo	1 kg
Lanterna con cappa	5 mo	1 kg
Libro	25 mo	2,5 kg
Libro degli incantesimi	50 mo	1,5 kg
Marsupio	5 ma	0,5 kg
Marsupio degli elementi	25 mo	1 kg
Martello	1 mo	1,5 kg
Mazza	2 mo	5 kg
Olio (1 fiaschetta)	1 ma	0,5 kg
Otre	2 ma	2,5 kg (pieno)
Pala	2 mo	2,5 kg
Penna per inchiostro	2 mr	—
Pentola di ferro	2 mo	5 kg
Pergamena	1 ma	—
Piccone da minatore	2 mo	5 kg
Piede di porco	2 mo	2,5 kg
Polveriera	5 ma	0,5 kg
Pozione guaritrice	50 mo	0,25 kg
Profumo (1 fialetta)	5 mo	—
Razioni (1 giorno)	5 ma	1 kg
Sacco	1 mr	0,5 kg
Sacco a pelo	1 mo	3,5 kg
Scrigno	5 mo	12,5 kg
Serratura	10 mo	0,5 kg
Sigillo	5 mo	—

Simbolo sacro	5 mo	0,5 kg
Specchio in acciaio	5 mo	0,25 kg
Spuntoni in ferro (10)	1 mo	2,5 kg
Tenda per due persone	2 mo	10 kg
Torcia	1 mr	0,5 kg
Vesti	1 mo	2 kg
Vestiario comune	5 ma	1,5 kg
Vestiario raffinato	15 mo	3 kg
Zaino	2 mo	2,5 kg

**Attrezzi da ladri.** Questo set di attrezzi include una piccola lima, una serie di grimaldelli, un piccolo specchio montato su una maniglia di metallo, un paio di forbici con lame sottili e un paio di pinze. La maestria con questi attrezzi vi permette di aggiungere il vostro bonus maestria a qualsiasi prova del talento che voi facciate per disarmare trappole o aprire serrature.

**Carte da gioco.** Se siete maestri nel gioco delle carte, potete aggiungere il vostro bonus maestria alle prove di abilità che dovrete fare per giocare una partita.

**Corda.** La corda, che sia in canapa o seta, ha 2 punti ferita e può essere bruciata con una prova di forza con CD 17.

**Lanterna a cappa.** Una lanterna a cappa emette luce intensa su un raggio di 9 metri e una luce più attenuata per 9 metri aggiuntivi. Una volta accesa, la lanterna resta attiva per 6 ore con una fiaschetta (1 pinta) di olio. Come azione, potete abbassare la cappa, riducendo la luce da intensa ad attenuata su un raggio di 1,5 metri.

**Libro degli incantesimi.** Essenziale per i maghi, un libro degli incantesimi è un tomo rilegato in pelle con 100 pagine di pergamena vuote, predisposte per annotare i propri incantesimi.

**Olio.** Come azione, potete spruzzare l'olio contenuto in questa fiaschetta su una creatura a una distanza entro 1,5 metri o lanciarlo fino a 6 metri, mandandola in frantumi all'impatto. Sferrare un attacco a distanza contro una creatura o un oggetto scelti come bersaglio. Se l'attacco va a buon fine, il vostro bersaglio sarà completamente ricoperto di olio. Se il bersaglio riceve un qualsiasi danno da fuoco prima che l'olio si asciughi (in 1 minuto) riceve un danno da fuoco aggiuntivo di 5 dall'olio che si è incendiato. Potete anche versare una fiaschetta d'olio sul terreno per coprire un'area di 1,5 metri quadrati, purché quella superficie sia piana. Se acceso, l'olio brucia per 2 round e provoca un danno da fuoco di 5 a qualsiasi creatura che entri in quell'area o che vi finisca il proprio turno. Una creatura può ricevere questo danno una volta per turno.

**Polveriera.** Questo piccolo contenitore custodisce pietra focaia, acciarino ed esca (di solito un panno secco imbevuto di olio per lanterna) che vengono utilizzati per accendere un fuoco. Usare la polveriera per accendere una torcia – o qualsiasi altra cosa con abbondante combustibile esposto – richiede un'azione. Accendere qualsiasi altro fuoco richiede 1 minuto.

**Pozione guaritrice.** Un personaggio che beva il magico fluido rosso contenuto in questa fiaschetta riconquista 2d4 + 2 punti ferita. Bere o somministrare una pozione richiede un'azione.

**Razioni.** Cibo compatto ed essiccato, adatto a lunghi viaggi, le razioni comprendono carne e frutta secca, gallette e noci.

**Serratura.** Una creatura maestra nell'uso degli attrezzi da ladri può prendere questa serratura con una prova di destrezza con CD 15 conclusasi con successo. Serrature di qualità superiore sono disponibili a prezzi più alti.

**Torcia.** Una torcia brucia per 1 ora, fornendo luce abbondante in un raggio di 6 metri e una luce più lieve per altri 6 metri. Se sferrate un attacco in mischia con una torcia accesa e il vostro attacco va a buon fine, la torcia arreca 1 danno da fuoco.

## Cavalature e altri animali

Articolo	Costo	Velocità	Capacità di carico
Asino o mulo	8 mo	12 metri	210 kg
Cavallo da sella	75 mo	18 metri	240 kg
Cavallo da tiro	50 mo	12 metri	270 kg

## Bardature e imbracature

Articolo	Costo	Peso
Morso e briglia	2 mo	0,5 kg
Pasto (al giorno)	5 mr	5 kg
<i>Selle</i>		
Bisacce	4 mo	4 kg
Cavalcata	10 mo	12,5 kg
Soma	5 mo	7,5 kg
Stallaggio (al giorno)	5 ma	—

## Cibi, bevande e alloggi

Articolo	Costo
<i>Birra</i>	
Boccale	4 mr
Gallone	2 ma
<i>Alloggio in locanda (al giorno)</i>	
Squallido	7 mr
Povero	1 ma
Modesto	5 ma
Confortevole	8 ma
Lussuoso	2 mo
Superlusso	4 mo
<i>Vitto (al giorno)</i>	
Banale	3 mr
Scarso	6 mr

Semplice	3 ma
Appetitoso	5 ma
Luculliano	8 ma
Pantagruelico	2 mo
<i>Vino</i>	
Dozzinale (caraffa)	2 ma
Pregiato (bottiglia)	10 mo

**P. 34**

## CAPITOLO 4 • GLI INCANTESIMI

La magia permea i mondi di D&D e nella stragrande maggioranza dei casi si manifesta sotto forma di incantesimo. Questo capitolo fornisce tutte le istruzioni per scagliare gli incantesimi. Bardi, chierici, paladini, esploratori e maghi hanno modalità specifiche di apprendimento e preparazione dei propri incantesimi e i mostri usano gli incantesimi in modalità del tutto particolari. Indipendentemente dalla loro natura, tutti gli incantesimi seguono le regole riportate di seguito.

### Che cos'è un incantesimo?

Un incantesimo è un effetto magico chiaramente identificabile e isolabile, la concretizzazione delle energie magiche che sottendono il multiverso in un'espressione specifica e limitata. Lanciando un incantesimo, un personaggio tira i fili invisibili della magia allo stato grezzo che pervade il mondo, li dispone in una particolare configurazione e assetto, li fa vibrare in una maniera specifica e poi li rilascia affinché scatenino l'effetto desiderato, nella maggior parte dei casi, nell'arco di pochi secondi.

Gli incantesimi possono essere strumenti, armi versatili o entità protettive, possono arrecare danno o eliminarne gli effetti, imporre o rimuovere condizioni fisiche (vedere l'appendice C), prosciugare l'energia vitale e resuscitare i morti.

### I livelli degli incantesimi

Ogni incantesimo di questa edizione ha un livello da 0 a 3. Il livello di un incantesimo è un indicatore generale di quanto sia potente, con il modesto (seppur impressionante) *dardo incantato* al primo livello e la devastante *palla di fuoco* al terzo. Nel mondo esistono anche incantesimi di livelli ancora più alti, fino al nono, ma non sono compresi in questa edizione). I trucchi, semplici ma potenti incantesimi che i personaggi possono scagliare quasi a memoria, sono di livello 0. Più alto è il livello dell'incantesimo, più alto deve essere quello dell'avventuriero. I livelli degli incantesimi e quelli dei giocatori non corrispondono direttamente; di solito, un personaggio deve essere almeno di quinto livello, e non di terzo, per poter scagliare un incantesimo di terzo livello.

### Gli incantesimi conosciuti e quelli preparati

Prima di usare un incantesimo, un avventuriero dovrà avere la formula ben chiara in mente. Chierici, paladini e maghi affrontano un processo di preparazione degli incantesimi. Il numero di incantesimi che un avventuriero può avere fissi in mente, in qualsiasi momento della partita, è indicato sulla rispettiva scheda del personaggio.

Un chierico, un paladino o un mago possono cambiare questa lista di incantesimi preparati dopo aver terminato un riposo lungo (vedere il capitolo 3). La preparazione di una nuova lista di incantesimi richiede tempo speso in meditazione o studio: almeno 1 minuto per livello di incantesimo per ciascun incantesimo presente sulla lista.

### Gli spazi degli incantesimi

Indipendentemente da quanti incantesimi un avventuriero conosca o prepari, potrà scagliarne solo un numero limitato prima di riposare. Manipolare le trame della magia e incanalare la sua energia persino in un semplice incantesimo è fisicamente e mentalmente oneroso e gli incantesimi di alto livello lo sono ancora di più. Per questo, la scheda del personaggio specifica quanti spazi di ciascun livello ogni personaggio può usare a ogni livello del personaggio stesso. Per esempio, al terzo livello il mago ha 4 spazi di primo livello e due spazi di secondo livello.

Quando un personaggio scaglia un incantesimo, spende uno spazio del livello di quell'incantesimo, o uno superiore, "riempiendolo" con l'incantesimo. Potete raffigurarvi uno spazio per gli incantesimi come un solco di una certa dimensione, piccolo per uno spazio di primo livello, più grande per uno di livello più elevato. Un incantesimo di primo livello si colloca in uno spazio di qualsiasi dimensione ma un incantesimo di terzo livello si colloca solo in uno spazio di terzo livello. Così, quando il mago scaglia il *dardo incantato*, un incantesimo di primo livello, deve spendere uno spazio di primo livello e gliene restano tre. La fine di un lungo riposo ripristina qualsiasi spazio per incantesimi speso. Alcuni mostri hanno dei talenti particolari che gli permettono di lanciare gli incantesimi non utilizzando questi spazi.

### Come scagliare un incantesimo a un livello più alto

Quando un avventuriero lancia un incantesimo, usando uno spazio che si trova a un livello più alto rispetto all'incantesimo, quell'incantesimo assume il livello più alto per quello specifico lancio. Per esempio, se un mago scaglia un *dardo incantato* usando uno spazio di secondo livello, quel *dardo incantato* sarà di secondo livello: l'incantesimo si espande in maniera efficiente per riempire quello spazio.

Alcuni incantesimi, come il *dardo incantato* e *cura ferite*, hanno effetti più potenti quando vengono scagliati a un livello più alto, come indicato nel dettaglio nella descrizione dell'incantesimo.

## I trucchi

Un trucco è un incantesimo che può essere scagliato a piacere, senza dover usare uno spazio per incantesimi e senza doversi preparare in anticipo. La pratica ripetuta ha fissato l'incantesimo nella memoria di chi lo scaglia e ha infuso quest'ultimo della magia necessaria per produrre l'effetto più volte. Il livello di un trucco è 0.

## I rituali

Alcuni incantesimi hanno un'etichetta speciale: i rituali. Tali incantesimi possono essere scagliati seguendo le normali regole, oppure l'incantesimo può essere lanciato come rituale. La versione rituale di un incantesimo richiede 10 minuti in più del normale per essere scagliata, e non fa spendere uno spazio per incantesimi.

Un bardo, un chierico o un mago possono lanciare un incantesimo sotto forma di rituale se l'incantesimo ne ha l'etichetta. Per farlo, un bardo deve conoscere l'incantesimo, un chierico deve aver preparato l'incantesimo e un mago deve semplicemente avere l'incantesimo nel proprio libro.

### COME SCAGLIARE UN INCANTESIMO IN ARMATURA

A causa della concentrazione mentale e dei gesti precisi necessari per lanciare un incantesimo, dovete avere maestria nell'uso dell'armatura che state indossando. Diversamente, sarete troppo distratti e fisicamente limitati dalla vostra armatura per poter scagliare efficacemente un incantesimo.

## Come si lancia un incantesimo

Quando un personaggio scaglia un incantesimo, si applicano le regole qui riportate, indipendentemente dalla classe del personaggio o dagli effetti dell'incantesimo. In questo capitolo, la descrizione di ogni incantesimo inizia con una serie di informazioni, che comprendono il nome dell'incantesimo, il livello, la scuola di magia, il tempo di lancio, la distanza entro cui esercita i propri effetti, gli elementi e la durata. Il resto del testo descrive l'effetto dell'incantesimo.

## Il tempo di lancio

La maggior parte degli incantesimi richiede una singola azione per essere scagliata, ma alcuni incantesimi necessitano un'azione bonus, di una reazione o di molto più tempo.

### L'azione bonus

Un incantesimo scagliato con un'azione bonus è particolarmente rapido. Per farlo, dovete usare una azione bonus durante il vostro turno, purché non ne abbiate già compiuta una durante lo stesso turno, ad eccezione di un trucco con un tempo di lancio di 1 azione.

## Le reazioni

Alcuni incantesimi possono essere scagliati come reazioni. Questi incantesimi richiedono una frazione di secondo per essere effettuati e vengono lanciati in risposta a qualche evento. Se un incantesimo può essere lanciato come reazione, la sua descrizione vi dirà esattamente quando poterlo fare.

## I tempi di lancio più lunghi

Alcuni incantesimi (inclusi quelli rituali) richiedono più tempo per essere lanciati: minuti o addirittura ore. Quando scagliate un incantesimo con un tempo di lancio più esteso rispetto a una singola azione o reazione, dovete spendere la vostra azione in ogni turno e dovete mantenere la concentrazione mentre lo fate (vedere il paragrafo "La concentrazione", riportato di seguito). Se la vostra concentrazione viene interrotta, l'incantesimo fallisce ma non spenderete uno spazio per gli incantesimi. Se volete riprovare a scagliare l'incantesimo, dovete ricominciare dall'inizio.

## La distanza

Il bersaglio di un incantesimo deve trovarsi all'interno della distanza utile entro cui l'incantesimo esercita i propri effetti. Per un incantesimo come *dardo incantato*, l'obiettivo è una creatura. Per un incantesimo come *palla di fuoco*, l'obiettivo è il punto dove esplose. La maggior parte degli incantesimi ha la gittata espressa in metri. Alcuni incantesimi possono avere come obiettivo solo una creatura (inclusi voi stessi) che potete toccare. Altri incantesimi, come lo *scudo*, hanno impatto solo su di voi (e in questo caso la distanza è espressa come *se stessi*). Anche gli incantesimi che creano coni o linee di effetto originate da voi hanno la gittata di *se stessi*, indicando che il punto di origine dell'effetto dell'incantesimo deve essere in voi stessi (vedere il paragrafo "Le aree di effetto degli incantesimi", più avanti in questo capitolo).

Una volta scagliato un incantesimo, i suoi effetti non sono limitati dalla sua portata, a meno che la descrizione dell'incantesimo indichi diversamente.

## Gli elementi

Gli elementi sono i requisiti fisici che dovete soddisfare per scagliare un incantesimo. La descrizione di ciascun incantesimo indica se necessita di elementi verbali (V), somatici (S) o materiali (M). Se non potete fornirvi di uno o più elementi, non potete scagliare l'incantesimo.

### Gli elementi verbali (V)

La maggior parte degli incantesimi richiede la declamazione di formule mistiche. Non sono le parole la fonte del potere dell'incantesimo: si tratta piuttosto di una specifica combinazione di suoni, con intonazione e risonanza particolari, a mettere in moto la trama della magia. Così, un personaggio che sia imbavagliato oppure si trovi in un'area di silenzio, come quelle create dall'incantesimo *silenzio*, non può scagliare alcun incantesimo che presupponga un elemento verbale.

### Gli elementi somatici (S)

Il lancio di un incantesimo può presupporre una particolare gestualità, energica e imperiosa, oppure un'intricata serie di movimenti. Se un incantesimo richiede questi elementi somatici, chi lo lancia deve avere piena libertà di movimento di almeno una mano per eseguire correttamente i gesti.

### Gli elementi materiali (M)

Scagliare determinati incantesimi richiede oggetti particolari, specificati fra parentesi nelle relative descrizioni. Un marsupio degli elementi contiene tutti gli elementi materiali necessari per scagliare incantesimi, eccetto quelli che hanno un costo in monete d'oro (mo) indicato nella descrizione. Il simbolo sacro di un chierico o di un paladino sostituisce gli elementi materiali, con l'eccezione di quelli che costano una moneta d'oro. Se viene specificato un costo, un personaggio deve acquistare quel particolare elemento prima di scagliare l'incantesimo.

Se un incantesimo specifica che l'elemento materiale viene consumato dall'incantesimo stesso, chi lo scaglia deve fornire questo elemento ogni volta che l'incantesimo viene lanciato.

## P. 35

Chi scaglia un incantesimo deve avere una mano libera per avere accesso agli elementi materiali o per mantenere la focalizzazione sul bersaglio, ma potrebbe essere la stessa mano che viene usata per assicurare gli elementi somatici.

## La durata

La durata di un incantesimo è l'arco di tempo durante il quale gli effetti persistono. Una durata può essere espressa in round, minuti, ore o persino anni. Un incantesimo potrebbe specificare che i suoi effetti durano fino a che l'incantesimo venga dissipato o i suoi effetti distrutti.

### Gli incantesimi istantanei

Molti incantesimi sono istantanei. L'incantesimo danneggia, guarisce, crea o altera una creatura o un oggetto in un modo che non possa essere dissipato, poiché la sua magia esiste solo per un istante.

## La concentrazione

Alcuni incantesimi richiedono di mantenere la concentrazione per lasciare attivi i loro effetti magici. Se perdetevi la concentrazione, gli effetti dell'incantesimo svaniscono. Se un incantesimo deve essere mantenuto con la concentrazione, il requisito appare specificato nella durata, con tanto di indicazione temporale. Potete terminare la concentrazione in qualsiasi momento (non occorre effettuare azioni). Le normali attività, come muovere e attaccare, non interferiscono con la concentrazione; a interromperla, invece, possono essere i fattori elencati di seguito.

### Lanciare un altro incantesimo che necessita di concentrazione.

Perdete concentrazione su un incantesimo se contemporaneamente scagliate un altro incantesimo che richieda altrettanta concentrazione: non potete infatti concentrarvi su due incantesimi contemporaneamente.

**Ricevere un danno.** Ogni volta che ricevete un danno mentre siete concentrati su un incantesimo, dovete effettuare un tiro di salvataggio di robustezza per mantenere la concentrazione. La CD equivale a 10 o alla metà del danno che ricevete, qualunque sia il numero più alto. Se ricevete il danno da più fonti, come una freccia o il respiro di un drago, dovete effettuare un tiro di salvataggio separato, per ciascuna fonte del danno.

**Essere inattivi o essere uccisi.** Perdete concentrazione su un incantesimo se siete inattivi (come spiegato nell'appendice C) oppure in caso di morte.

## Gli obiettivi

Un incantesimo tipico vi richiederà di selezionare uno o più obiettivi che saranno interessati dalla magia dell'incantesimo. La descrizione di ogni incantesimo vi suggerirà se ha come bersaglio creature, oggetti o un punto d'origine per un'area d'effetto (come spiegato di seguito).

## Un chiaro percorso verso l'obiettivo

Per scegliere qualcosa come obiettivo, dovete avere chiaro il percorso per raggiungerlo: per questa ragione, non può trovarsi dietro una schermatura totale. Se collocate un'area d'effetto in un punto che non potete vedere o un'ostruzione, come un muro, si trova fra voi e quel punto, il punto d'origine va a collocarsi sul lato a voi più vicino dell'ostruzione.

## Avere se stessi come obiettivo

Se un incantesimo ha come obiettivo una creatura a vostra scelta, potete anche scegliere voi stessi, a meno che la creatura debba essere ostile o specificatamente diversa da voi. Se vi trovate nell'area d'effetto dell'incantesimo che avete scagliato, potete anche avere voi stessi come obiettivo.

## Le aree d'effetto

Incantesimi come *mani incendiarie* e *palla di fuoco* interessano un'intera area; ciò permette loro di avere un impatto su più creature contemporaneamente. La descrizione di ogni incantesimo ne specifica l'area d'effetto, che di solito ha 1 delle 4 diverse forme: un cono, un cubo, una linea o una sfera. Ogni area d'effetto ha un punto d'origine, ossia un luogo da cui parte l'energia dell'incantesimo. Le regole per ogni forma specificano come dovete posizionare il punto d'origine. Normalmente un punto d'origine è un punto nello spazio ma alcuni incantesimi hanno un'area la cui origine è una creatura o un oggetto. L'effetto di un incantesimo si espande dal punto di origine seguendo linee dritte. Se nessuna linea diritta ininterrotta si estende dal punto di origine fino a un luogo ricompreso nell'area d'effetto, quel luogo non ne subisce gli influssi. Per bloccare una di queste linee immaginarie, un'ostruzione deve garantire la schermatura totale, come spiegato nel capitolo 2. Il punto di origine di un'area d'effetto non è incluso nell'area, a meno che l'area sia una sfera.

### Il cono

Un cono si estende in una direzione scelta da voi, partendo dal suo punto di origine. L'ampiezza di un cono in un certo punto lungo la sua estensione è uguale alla distanza di quel punto dal punto di origine. L'area d'effetto di un cono specifica la sua massima lunghezza.

### Il cubo

Selezionate il punto di origine del cubo, che si trova ovunque su una faccia dell'effetto cubico. La dimensione del cubo viene espressa come lunghezza di ciascun lato.

### La linea

Una linea si estende dal suo punto di origine secondo un percorso lineare fino al termine della sua lunghezza e copre un'area definita dalla sua ampiezza.

### La sfera

Selezionate il punto di origine di una sfera: questa si estenderà verso l'esterno a partire da quel punto. La dimensione della sfera è espressa dal raggio in metri che parte dal punto di origine.

## I tiri di salvataggio

Molti incantesimi specificano che un bersaglio può effettuare un tiro di salvataggio per evitare alcuni o tutti gli effetti di un incantesimo. L'incantesimo specifica il talento che l'obiettivo vuole sfruttare per salvarsi e cosa succede in caso di successo o di fallimento. La CD per resistere ai vostri incantesimi equivale a  $8 +$  il modificatore del vostro talento nello scagliare gli incantesimi  $+ il vostro bonus di maestria$ . Questo numero si trova sulla scheda di ciascun personaggio, e fra le statistiche per ogni mostro che possa lanciare incantesimi.

## I lanci d'attacco

Alcuni incantesimi richiedono che chi li scaglia effettui un lancio d'attacco per determinare se l'incantesimo colpisce il bersaglio designato. Il vostro bonus d'attacco con un incantesimo d'attacco equivale al vostro modificatore del talento nello scagliare gli incantesimi  $+ il vostro bonus maestria$ . La maggior parte degli incantesimi d'attacco rientra in attacchi a distanza. Ricordatevi che avete uno svantaggio su un lancio per attacco a distanza se vi trovate entro 5 metri da un nemico che può vedervi e che non è inabile (fate riferimento al capitolo 2).

## La combinazione di effetti magici

Gli effetti di incantesimi differenti si sommano tra loro per tutto il tempo in cui le loro durate si sovrappongono; tuttavia, gli effetti di uno stesso incantesimo scagliato più volte non si combinano fra loro. Al contrario, si applica l'effetto più potente, come per esempio il bonus più elevato, di tali lanci di incantesimi per tutto il tempo in cui le loro durate si sovrappongono. Per esempio, se un chierico e un paladino scagliano una *benedizione* sullo stesso obiettivo, quel personaggio ottiene il beneficio di quell'incantesimo una sola volta: egli non avrà il vantaggio di lanciare due dadi bonus.

# Elenco degli incantesimi

## Gli incantesimi del bardo

### Trucchi (Livello 0)

Luce  
Mano del mago  
Prestidigitazione  
Scherno vizioso

### Primo livello

Comprendi i linguaggi  
Cura ferite  
Identificazione  
Onda tonante  
Parole curative  
Passo lungo  
Persona carismatica  
Rileva magia  
Sonno

### Secondo livello

Blocca persone  
Invisibilità  
Ristabilimento inferiore  
Silenzio  
Suggestione  
Zona di verità

### Terzo livello

Dissolvi magia  
Invio  
Parla coi morti  
Paura

## Gli incantesimi del chierico

### Trucchi (Livello 0)

Fiamma consacrata  
Guida  
Luce  
Resistenza  
Taumaturgia

### Primo livello

Benedizione  
Cura ferite  
Fulmine guida  
Infliggi ferite  
Ordine  
Parole curative  
Protezione dal Bene e dal Male  
Rileva magia  
Santuario  
Scudo della Fede

### Secondo livello

Aiuto  
Arma spirituale  
Blocca persone  
Presagio  
Ristabilimento inferiore  
Silenzio  
Zona di verità

### Terzo livello

Dissolvi magia  
Faro della speranza



Guardiani dello spirito  
Invio  
Parla coi morti  
Parole curative di massa  
Protezione dall'energia  
Rivivifica

## **Gli incantesimi del paladino**

### **Primo livello**

Benedizione  
Ordine  
Cura ferite  
Localizza magia  
Protezione dal Bene e dal Male  
Scudo della Fede

### **Secondo livello**

Aiuto  
Arma magica  
Ristabilimento inferiore  
Zona di verità

## **Gli incantesimi dell'esploratore**

### **Primo livello**

Cura ferite  
Passo lungo  
Rileva magia  
Segno del cacciatore

### **Secondo livello**

Passare senza tracce  
Ristabilimento inferiore  
Silenzio

## **Gli incantesimi del mago**

### **Trucchi (Livello 0)**

Luce  
Mano del mago  
Prestidigitazione  
Raggio di gelo  
Stretta folgorante

### **Primo livello**

Armatura magica  
Comprendi i linguaggi  
Dardo incantato  
Identificazione  
Mani incendiarie  
Onda tonante  
Passo lungo  
Persona carismatica  
Protezione dal Bene e dal Male  
Rileva magia  
Scudo  
Sonno

### **Secondo livello**

Arma magica  
Blocca persone  
Invisibilità  
Passi nella nebbia  
Sfera fiammeggiante  
Sfocatura  
Suggestione

### **Terzo livello**

Dissolvi magia

Invio  
Palla di fuoco  
Paura  
Protezione dall'energia  
Saetta  
Volo

## Gli incantesimi

Presentati in ordine alfabetico, questi incantesimi sono usati dai personaggi e dai mostri presenti in questa edizione. Alcuni incantesimi provocano delle **condizioni fisiche**, fra cui ammalati, assordati, terrorizzati, invisibili, paralizzati, proni, trattenuti e incoscienti. Consultate l'appendice C per imparare gli effetti delle condizioni fisiche nel gioco.

### Aiuto

*Abiurazione di secondo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 10 metri

**Elementi:** V, S, M (una striscia sottile di stoffa bianca)

**Durata:** 8 ore

Il vostro incantesimo sostiene con la tenacia i vostri alleati e li rende risoluti. Scegliete fino a tre creature entro la portata del vostro incantesimo. Il numero massimo di punti ferita e i punti ferita correnti di ciascun bersaglio aumentano di 5 per tutta la durata dell'incantesimo.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo usando uno spazio per incantesimi di terzo livello o superiore, i punti ferita del bersaglio aumentano di 5 per ogni livello di spazio al di sopra del secondo.

### Arma magica

*Trasmutazione di secondo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione bonus

**Distanza:** tocco

**Elementi:** V, S

**Durata:** concentrazione, fino a 1 ora

Toccate un'arma magica. Fino al termine dell'incantesimo, essa diventa magica, con un bonus di +1 per i lanci d'attacco e i tiri di danneggiamento.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo usando uno spazio per incantesimi di quarto livello o superiore, il bonus aumenta di +2. Quando usate uno spazio per incantesimi di 6° livello o superiore, il bonus aumenta di +3.

### Arma spirituale

*Evocazione di secondo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione bonus

**Distanza:** 20 metri

**Elementi:** V, S

**Durata:** 1 minuto

Create un'arma spettrale all'interno del raggio d'azione dell'incantesimo, che continua a galleggiare per tutta la sua durata o fino a quando lo scagliate di nuovo. Quando lanciate questo incantesimo, potete portare un attacco in mischia contro una creatura che si trovi entro 1,5 metri di distanza dall'arma. Se l'attacco va a segno, il bersaglio subisce un danno nella forza uguale a 1d8 + il vostro modificatore del talento nell'arte degli incantesimi. Come azione bonus nel corso del vostro turno, potete spostare l'arma fino a 6 metri e ripetere l'attacco contro una creatura entro 1,5 metri dall'arma. L'arma può assumere qualunque forma scegliate. I chierici di personaggi legati alle religioni associati ad armi particolari (come nel caso di San Cutberto e la sua mazza o Thor e il suo martello) rendono l'effetto di questo incantesimo simile all'arma in questione.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo usando uno spazio per incantesimi di quarto livello o superiore, il danno aumenta di 1d8 ogni due livelli di spazio superiore al secondo.

### Armatura magica

*Abiurazione di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** tocco

**Elementi:** V, S, M (un pezzo di pelle trattata)

**Durata:** 8 ore

Toccate una creatura che lo desideri e che non indossi alcuna armatura, e una forza protettiva magica la circonda fino al termine dell'incantesimo. La CA base del bersaglio diventa 13 + il suo modificatore di destrezza. L'incantesimo termina prima se il bersaglio indossa un'armatura o se considerate l'incantesimo come un'azione.

### Benedizione

*Ammaliamento di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 10 metri

**Elementi:** V, S, M (una spruzzata di acqua santa)

**Durata:** concentrazione, fino a 1 minuto

Potete benedire fino a tre creature a vostra scelta entro la portata dell'incantesimo. Ogni volta che un bersaglio effettua un lancio d'attacco o un tiro di salvataggio, prima che l'incantesimo finisca, può lanciare un d4 e aggiungere il numero ottenuto al lancio d'attacco o al tiro di salvataggio.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo, usando uno spazio per incantesimi di secondo livello o superiore, potete prendere come bersaglio una creatura aggiuntiva per ogni livello di spazio superiore al primo.

## Blocca persone

*Ammaliamento di secondo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 20 metri

**Elementi:** V, S, M (un piccolo pezzo di ferro dritto)

**Durata:** concentrazione, fino a 1 minuto

Scegliete un umanoide che potete vedere entro il raggio d'azione dell'incantesimo. Il bersaglio deve avere successo in un tiro di salvataggio di saggezza o resterà paralizzato per tutta la durata dell'incantesimo. Al termine di ciascuno dei suoi turni, il bersaglio può effettuare un altro tiro di salvataggio di saggezza. Se ha successo, l'incantesimo termina per quel bersaglio.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo, usando uno spazio per incantesimi di terzo livello o superiore, potete prendere come bersaglio un umanoide aggiuntivo per ogni livello di spazio superiore al secondo. Gli umanoidi devono trovarsi entro 30 metri uno dall'altro quando li prendete di mira.

## Comprendi i linguaggi

*Divinazione di primo livello (rituale)*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** se stessi

**Elementi:** V, S, M (un pizzico di fuliggine e di sale)

**Durata:** 1 ora

Per tutta la durata dell'incantesimo, voi potete comprendere il significato di qualsiasi lingua parlata che sentiate. Potrete anche capire qualsiasi lingua scritta che vedete, ma dovete toccare la superficie su cui le parole sono scritte. Per leggere una pagina di testo occorre circa 1 minuto. Questo incantesimo non permette di decodificare messaggi segreti contenuti in testi o glifi, come un sigillo arcano, che non facciano parte di un linguaggio scritto.

## Cura ferite

*Evocazione di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** tocco

**Elementi:** V, S

**Durata:** istantaneo

Se toccate una creatura, essa riconquista un numero di punti ferita uguale a 1d8 + il vostro modificatore del talento nello scagliare incantesimi. Questo incantesimo non ha effetto su non-morti o sugli insiemi.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo usando uno spazio per incantesimi di secondo livello o superiore, la capacità di guarigione aumenta di 1d8 per ogni livello di spazio al di sopra del primo.

## Dardo incantato

*Evocazione di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 40 metri

**Elementi:** V, S

**Durata:** istantaneo

Create 3 dardi scintillanti di forza magica. Ciascun dardo colpisce una creatura a vostra scelta che potete vedere entro il raggio d'azione dell'incantesimo. Un dardo arreca un danno alla forza di 1d4 + 1 al suo bersaglio. Tutti i dardi colpiscono simultaneamente e voi potete indirizzarli verso la stessa creatura o più creature.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo, usando uno spazio per incantesimi di secondo livello o superiore, l'incantesimo crea un dardo aggiuntivo per ogni livello di spazio superiore al primo.

## Dissolvi magia

*Abiurazione di terzo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 40 metri

**Elementi:** V, S

**Durata:** istantaneo

Scegliete una creatura, un oggetto o un effetto magico entro la portata dell'incantesimo. Qualsiasi incantesimo di terzo livello o inferiore che grava sul bersaglio termina. Per ogni incantesimo di quarto livello o superiore che grava sul bersaglio, fate una prova del talento usando la vostra capacità di scagliare incantesimi. La CD equivale a 10 + il livello dell'incantesimo. Se la prova si conclude con successo, l'incantesimo termina.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo usando uno spazio per incantesimi di quarto livello o superiore, fate terminare automaticamente gli effetti di un incantesimo sul bersaglio se il livello dell'incantesimo è uguale o inferiore al livello dello spazio per incantesimi che avete usato.

## Faro della speranza

*Abiurazione di terzo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 10 metri

**Elementi:** V, S

**Durata:** concentrazione, fino a 1 minuto

Questo incantesimo conferisce vitalità e speranza. Scegliete qualsiasi creatura entro la portata dell'incantesimo. Per tutta la sua durata, ogni bersaglio ha un vantaggio sui tiri di salvataggio della saggezza e dalla morte, oltre a ottenere il massimo numero possibile di punti ferita da qualsiasi guarigione.

## Fiamma consacrata

*Trucco evocativo*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 20 metri

**Elementi:** V, S

**Durata:** istantaneo

Una radiazione simile a una fiamma discende su una creatura che potete vedere nel raggio d'azione dell'incantesimo. Il bersaglio deve avere successo in un tiro di salvataggio di destrezza oppure subire un danno radiante di 1d8. Il bersaglio non ottiene alcun beneficio dalla copertura per questo tiro di salvataggio. Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungete il quinto livello (2d8), il primo livello (3d8) e il diciassettesimo livello (4d8).

## Fulmine guida

*Evocazione di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 40 metri

**Elementi:** V, S

**Durata:** 1 round

Un lampo di luce guizza verso una creatura a vostra scelta all'interno del raggio d'azione dell'incantesimo. Effettuate un attacco con incantesimo a distanza contro il bersaglio. Se va a buon fine, il bersaglio subisce un danno radiante di 4d6 e il prossimo lancio d'attacco, effettuato contro questo bersaglio prima della fine del vostro turno successivo, ha un vantaggio grazie alla magica e tenue luce che, fino ad allora, brillerà sul bersaglio.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo, usando uno spazio per incantesimi di secondo livello o superiore, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello di spazio superiore al primo.

## Guardiani dello spirito

*Sortilegio di terzo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** se stessi (raggio di 5 metri)

**Elementi:** V, S, M (un simbolo sacro)

**Durata:** concentrazione, fino a 10 minuti

Evocate questi spiriti per proteggervi. Essi si dispongono attorno a voi a una distanza di 5 metri per tutta la durata dell'incantesimo. Se siete buoni o neutri, la loro forma spettrale appare angelica o senza connotazioni, a vostra scelta. Se invece siete malvagi, essi appaiono demoniaci. Quando scagliate questo incantesimo, potete specificare un numero a vostro piacere di creature che potete vedere e che non volete siano condizionate dall'incantesimo. La velocità di una creatura colpita dall'incantesimo viene dimezzata nell'area di effetto, e quando la creatura vi entra per la prima volta nel corso del proprio turno (oppure il suo turno inizia proprio in quest'area) deve fare un tiro di salvataggio nella saggezza. Se il tiro fallisce, la creatura subisce un danno radiante di 3d8 (se siete buoni o neutrali) oppure un danno necrotico di 3d8 (se siete malvagi). Se il tiro di salvataggio ha successo, la creatura subisce la metà del danno corrispondente.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo usando uno spazio per incantesimi di quarto livello o superiore, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello di spazio superiore al terzo.

## Guida

*Trucco divinatorio*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** tocco

**Elementi:** V, S

**Durata:** concentrazione, fino a 1 minuto

Toccate una creatura che lo desideri. Una sola volta prima che l'incantesimo finisce, il bersaglio può lanciare un d4 e aggiungere il numero ottenuto a una sola prova di talento a sua scelta. La creatura può lanciare il dado prima o dopo aver effettuato la prova di talento. Subito dopo, l'incantesimo finisce.

## Identificazione

*Divinazione di primo livello (rituale)*

**Tempo di lancio:** 1 minuto

**Distanza:** tocco

**Elementi:** V, S, M (una perla del valore di almeno 100 mo e una piuma di civetta)

**Durata:** istantaneo

Scegliete un oggetto che dovete toccare per tutta la durata della rituale di preparazione dell'incantesimo. Se si tratta di un oggetto magico o comunque saturo di magia, scoprite le sue proprietà e come utilizzarle, se occorre sintonizzazione mentale per impiegarlo e quale carica di energia abbia, se è il caso. Scoprite inoltre se eventuali incantesimi possono condizionare quell'oggetto e in caso quali sono. Se l'oggetto è stato creato da un incantesimo, scoprirete qual è l'incantesimo. Se viceversa toccate una creatura per tutta la durata della preparazione dell'incantesimo, scoprite quali incantesimi la stanno condizionando.

## Infliggi ferite

*Necromanzia di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** tocco

**Elementi:** V, S

**Durata:** istantaneo

Con questo incantesimo portate un attacco in mischia contro una creatura che potete raggiungere. Se il vostro attacco va a segno, il bersaglio subisce un danno necrotico di 3d10.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo, usando uno spazio per incantesimi di secondo livello o superiore, il danno aumenta di 1d10 per ogni livello di spazio superiore al primo.

## Invio

*Evocazione di terzo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** illimitata

**Elementi:** V, S, M (un piccolo tratto di filo di rame sottile)

**Durata:** 1 round

Inviare un breve messaggio di 25 parole o meno a una creatura con cui avete familiarità. La creatura sente il messaggio nella propria mente, vi identifica se già vi conosce e può rispondervi immediatamente in un modo analogo. L'incantesimo permette alle creature con punteggio di intelligenza di almeno 1 di comprendere il significato del vostro messaggio, che potete inviare a qualsiasi distanza e persino verso altri piani di esistenza, ma se il bersaglio si trova su un piano diverso dal vostro, vi è un 5% di possibilità che il messaggio non arrivi.

## Invisibilità

*Illusione di secondo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** tocco

**Elementi:** V, S, M (un ciglio contenuto in gomma arabica)

**Durata:** concentrazione, fino a 1 ora

Una creatura che toccate diventa invisibile fino al termine dell'incantesimo. Qualunque cosa il bersaglio stia indossando o trasportando diventa invisibile per tutto il tempo in cui si trova a contatto con il bersaglio. L'incantesimo termina prima per un bersaglio che attacchi o scagli un incantesimo.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo usando uno spazio per incantesimi di terzo livello o superiore, potete prendere come bersaglio una creatura aggiuntiva per ogni livello di spazio superiore al secondo.

## Luce

*Trucco evocativo*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** tocco

**Elementi:** V, M (una lucciola o del muschio fosforescente)

**Durata:** 1 ora

Toccate un oggetto che non sia più grande di 3 metri in qualsiasi delle sue dimensioni. Fino a quando dura l'incantesimo, l'oggetto emette luce intensa in un raggio di 6 metri e una luce più fioca per altri 6 metri. La luce può assumere il colore che desiderate, mentre la copertura dell'oggetto con qualcosa di opaco blocca il passaggio della luce. L'incantesimo termina prima se rilanciate l'incantesimo o lo considerate come un'azione. Se avete come obiettivo un oggetto tenuto o indossato da una creatura ostile, per evitare l'incantesimo questa dovrà superare con successo un tiro di salvataggio di destrezza.

## Mano del mago

*Trucco simile a un sortilegio*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 10 metri

**Elementi:** V, S

**Durata:** 1 minuto

Una mano spettrale che volteggia nell'aria appare in un punto a vostra scelta entro il raggio d'azione dell'incantesimo. La mano resta visibile per tutta la durata dell'incantesimo o fino a quando la fate terminare come un'azione. La mano svanisce se resta sempre a più di 10 metri di distanza da voi oppure se rilanciate questo incantesimo.

Potete usare la vostra azione per controllare la mano. Potete utilizzare la mano per manipolare un oggetto, aprire una porta o un contenitore che non siano bloccati, riporre o recuperare un articolo da un contenitore aperto, oppure versare all'esterno il contenuto di una fiala. Potete sollevare la mano fino a 10 metri ogni volta che la utilizzate. La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o sorreggere più di 5 chilogrammi.

## Mani incendiarie

*Evocazione di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** se stessi (cono di 5 metri)

**Elementi:** V, S

**Durata:** istantaneo

Mentre tenete le vostre mani in modo che i pollici si tocchino e le altre dita siano completamente distese, una sottile lingua di fuoco si propaga dalla punta delle dita. Ogni creatura che si trovi in un cono di 15 metri deve effettuare un tiro di salvataggio di destrezza. Una creatura subisce un danno di fuoco 3d6 se il tiro fallisce oppure la metà del danno se il tiro ha successo.

Il fuoco brucia qualsiasi oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo, usando uno spazio per incantesimi di secondo livello o superiore, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello di spazio superiore al primo.

## Onda tonante

*Evocazione di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** se stessi (cubo di 5 metri)

**Elementi:** V, S

**Durata:** istantaneo

Un'onda di forza tonante si scatena. Ogni creatura in un cubo di 5 metri originata da voi deve fare un tiro di salvataggio sulla robustezza. Se non riesce, la creatura subisce un danno di tuono di 2d8 e viene spinta a 3 metri di distanza. Se il tiro di salvataggio invece ha successo, la creatura riceve la metà del danno e non viene sospinta. Inoltre, gli oggetti non assicurati a qualcosa che si trovano all'interno dell'area d'effetto dell'incantesimo vengono automaticamente scagliati a 3 metri di distanza grazie all'incantesimo, mentre emette un rimbombo esplosivo udibile fino a 100 metri.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo usando uno spazio per incantesimi di secondo livello o superiore, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello di spazio superiore al primo.

## Ordine

*Ammaliamento di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 20 metri

**Elementi:** V

**Durata:** 1 round

Rivolgete un ordine, di una sola parola, a una creatura che potete vedere nel raggio d'azione dell'incantesimo. Il bersaglio deve avere successo in un tiro di salvataggio relativo alla saggezza o ubbidire all'ordine al proprio turno successivo.

L'incantesimo non ha effetto se l'obiettivo è non-morto, se non comprende il vostro linguaggio o se il vostro ordine gli arreca un danno diretto.

Di seguito sono elencati alcuni ordini tipici e i loro effetti. Potete anche pronunciare un ordine diverso da quelli descritti: se lo fate, il DM determina come si deve comportare il bersaglio. Se al bersaglio è proibito seguire il vostro ordine, l'incantesimo finisce.

**Avvicinati!** Il bersaglio deve muoversi verso di voi percorrendo la strada più breve e diretta, terminando il vostro turno se arriva in una zona entro 1,5 metri da voi.

**Lascia cadere!** Il bersaglio deve lasciar cadere a terra tutto ciò che ha in mano e terminare il proprio turno.

**Fuggi!** Il bersaglio deve usare il proprio turno per allontanarsi da voi più velocemente possibile.

**Striscia!** Il bersaglio cade prono e termina il proprio turno.

**Fermo!** Il bersaglio non si muove e non compie azioni.

Una creatura volante resta sospesa in aria, purché sia in grado di farlo. Se per restare in aria si deve muovere, la creatura vola per la minima distanza necessaria.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo, usando uno spazio per incantesimi di secondo livello o superiore, potete condizionare una creatura aggiuntiva per ogni livello di spazio superiore al primo. Le creature devono trovarsi entro 30 metri una dall'altra quando le prendete di mira.

## Palla di fuoco

*Evocazione di terzo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 50 metri

**Elementi:** V, S, M (una piccola palla di escrementi di pipistrello e zolfo)

**Durata:** istantaneo

Una striscia luminosa lampeggia, partendo dal vostro dito, e indica un punto a vostra scelta all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo e si espande con un tremendo ruggito in un'esplosione di fiamme. Ogni creatura che si trovi al centro di una sfera di 6 metri di raggio deve effettuare un tiro di salvataggio in destrezza. Un bersaglio subisce un danno di fuoco di 8d6 se il tiro fallisce, oppure della metà del danno se il salvataggio ha successo. Il fuoco si espande in tutti gli angoli e incendia tutti gli oggetti infiammabili contenuti in quell'area che non siano indossati o trasportati.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo, usando uno spazio per incantesimi di quarto livello o superiore, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello di spazio superiore al terzo.

## Parla coi morti

*Necromanzia di terzo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 3 metri

**Elementi:** V, S, M (incenso acceso)

**Durata:** 10 minuti

Date sembianze viventi e di intelligenza a un cadavere a vostra scelta che si trovi nel raggio d'azione dell'incantesimo, permettendogli di rispondere alle domande che gli ponete. Il cadavere deve comunque avere la bocca e non può essere un non-morto. L'incantesimo fallisce se il cadavere è stato il bersaglio di questo incantesimo negli ultimi 10 giorni.

Fino al termine dell'incantesimo, potete porre al cadavere al massimo cinque domande. Il cadavere conosce solo quanto sapeva quando era in vita, compresi i linguaggi. Le risposte sono di solito brevi, criptiche o ripetitive e il cadavere non è obbligato a fornire risposte veritiere se voi gli siete ostili o se vi riconosce come nemico. Questo incantesimo non fa tornare l'anima della creatura nel suo corpo, ma ne anima semplicemente lo spirito. Per questo, il cadavere non può apprendere nuove informazioni, non può comprendere ciò che è successo dopo la sua morte e non può fare ipotesi su eventi futuri.

## Parole curative

*Evocazione di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione bonus

**Distanza:** 20 metri

**Elementi:** V

**Durata:** istantaneo

Una creatura a vostra scelta entro il raggio d'azione dell'incantesimo riacquista punti ferita equivalenti a 1d4 + il vostro modificatore del talento nello scagliare incantesimi. Questo incantesimo non ha effetto sui non-morti o sugli insiemi.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo, usando uno spazio per incantesimi di secondo livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d4 per ogni livello di spazio superiore al primo.

## Parole curative di massa

*Evocazione di terzo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione bonus

**Distanza:** 20 metri

**Elementi:** V

**Durata:** istantaneo

Quando pronunciate parole di miglioramento delle condizioni di salute, potete scegliere fino a sei creature entro il raggio d'azione dell'incantesimo, che riconquistano punti ferita equivalenti a 1d4 + il vostro modificatore del talento di lancio degli incantesimi. Questo incantesimo non ha effetto su non-morti o sugli insiemi.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo usando uno spazio per incantesimi di quarto livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d4 per ogni livello di spazio superiore al terzo.

## Passare senza tracce

*Abiurazione di secondo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** se stessi

**Elementi:** V, S, M (ceneri di una foglia di vischio bruciata e un rametto di abete rosso)

**Durata:** concentrazione, fino a 1 ora

Irradiate un velo di ombre e silenzio, mascherando voi e i vostri compagni a occhi che vi cercano. Per tutta la durata dell'incantesimo, ogni creatura (inclusi voi stessi) a vostra scelta nel raggio di 10 metri ha un bonus di +10 nelle prove di destrezza (invisibilità) e non può essere tracciato se non attraverso pratiche magiche. Una creatura che riceve questo bonus non lascia segni dietro di sé né tracce del suo passaggio.

## Passi nella nebbia

*Sortilegio di secondo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione bonus

**Distanza:** se stessi

**Elementi:** V

**Durata:** istantaneo

Brevemente circondati da un'argentea foschia, vi teletrasportate fino a un massimo di 10 metri di distanza fino a uno spazio non occupato che potete vedere.

## Passo lungo

*Trasmutazione di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** tocco

**Elementi:** V, S, M (un pizzico di sporcizia)

**Durata:** 1 ora

Toccate una creatura. La velocità del bersaglio aumenta di 10 metri fino al termine dell'incantesimo.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo usando uno spazio per incantesimi di secondo livello o superiore, potete prendere come bersaglio una creatura aggiuntiva per ogni livello di spazio superiore al primo.

## Paura

*Illusione di terzo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** se stessi (cono di 10 metri)

**Elementi:** V, S, M (una piuma bianca o il cuore di una gallina)

**Durata:** concentrazione, fino a 1 minuto

Proiettate un'immagine fantasmatica delle peggiori paure di una creatura. Ogni creatura che si trova in un cono di 10 metri deve avere successo in un tiro di salvataggio in saggezza oppure lasciar cadere tutto ciò che tiene in mano e rimanere terrorizzata per tutta la durata dell'incantesimo. Mentre è terrorizzata da questo incantesimo, una creatura deve compiere uno slancio e allontanarsi da voi seguendo la via disponibile più sicura in ognuno dei propri turni, a meno che non vi sia alcun luogo da raggiungere. Se la creatura finisce il proprio turno in un luogo dove riesce a nascondersi alla vostra vista, la creatura può effettuare un tiro di salvataggio in saggezza; se ha successo, l'incantesimo termina.

## Persona carismatica

*Ammaliamento di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 10 metri

**Elementi:** V, S

**Durata:** 1 ora

Cercate di incantare un umanoide a vostra scelta entro la portata dell'incantesimo. L'umanoide deve effettuare un tiro di salvataggio relativo alla saggezza, con vantaggio se voi o i vostri compagni state combattendo con lui. Se il tiro fallisce, l'umanoide viene ammaliato da voi fino al termine dell'incantesimo oppure fino a che voi o i vostri compagni gli farete qualcosa di dannoso. La creatura incantata vi considererà come un'amichevole conoscenza.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo, usando uno spazio per incantesimi di secondo livello o superiore, potete prendere come bersaglio una creatura aggiuntiva per ogni livello di spazio superiore al primo. Le creature devono trovarsi entro 30 metri una dall'altra quando le prendete di mira.

## Presagio

*Divinazione di secondo livello (rituale)*

**Tempo di lancio:** 1 minuto

**Distanza:** se stessi

**Elementi:** V, S, M (bastoni, ossa oppure oggetti simili con segni speciali, del valore di almeno 25 mo)

**Durata:** istantaneo

Scagliando bastoni intarsiati di gemme, lanciando ossa di drago, distribuendo carte adornate o utilizzando alcuni degli altri strumenti di divinazione, ricevete un presagio da un'entità ultraterrena sugli effetti nel particolare corso di un'azione che programmate di fare entro i prossimi 30 minuti. Il DM sceglie fra i seguenti possibili presagi:

**Benessere**, per buoni risultati

**Calamità**, per cattivi risultati

**Benessere e calamità**, per risultati sia buoni che cattivi

**Nulla**, per risultati non particolarmente buoni o cattivi

L'incantesimo non tiene in considerazione alcuna specifica circostanza che possa modificare i risultati, come il lancio di incantesimi aggiuntivi o la perdita, piuttosto che il guadagno, di un compagno di avventura.



Se scagliate l'incantesimo due o più volte prima di completare il vostro riposo lungo successivo, avete un'ulteriore 25% di possibilità, per ogni lancio di un incantesimo dopo il primo, che la vostra lettura dei presagi sia erronea. Il DM effettua questo lancio in segreto.

## Prestidigitazione

*Trucco di trasmutazione*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 3 metri

**Elementi:** V, S

**Durata:** fino a 1 ora

Questo incantesimo è un piccolo trucco di magia che i neofiti di queste pratiche usano per allenarsi. Create uno dei seguenti effetti magici nel raggio d'azione del trucco:

- create un effetto sensoriale istantaneo e innocuo, come una pioggia di scintille, un soffio di vento, lontane note musicali o uno strano odore;
- accendete o spegnete istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo falò;
- pulite o sporcate in un attimo un oggetto non più grande di 30 centimetri cubici;
- raffreddate, riscaldate o aromatizzate fino a un massimo di 30 centimetri cubici di materiali non-viventi per 1 ora;
- fate apparire un colore, un piccolo segno o un simbolo su un oggetto o una superficie per 1 ora;
- create un gingillo senza poteri magici o un'immagine illusoria che si adatti alle dimensioni delle vostre mani e che duri fino alla fine del vostro prossimo turno.

Se riuscite a scagliare questi semplici incantesimi più e più volte, potete avere fino a un massimo di tre effetti non istantanei attivi contemporaneamente, e potete considerare un tale effetto come un'azione.

## Protezione dal Bene e dal Male

*Abiurazione di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** tocco

**Elementi:** V, S, M (acqua santa oppure argento e ferro in polvere, che l'incantesimo consuma)

**Durata:** concentrazione, fino a 10 minuti

Fino al termine dell'incantesimo, una creatura volente che voi toccate viene protetta da determinati tipi di creature: aberranti, celestiali, elementali, indifferenti, demoni e non-morti. La protezione assicura molti vantaggi. Le creature dei tipi elencati hanno uno svantaggio nei lanci d'attacco contro il bersaglio. Inoltre, il bersaglio non può essere ammaliato, terrorizzato o posseduto da esse. Se il bersaglio è già ammaliato, terrorizzato o posseduto da una tale creatura, il bersaglio ha un vantaggio su qualsiasi nuovo tiro di salvataggio contro il relativo effetto.

## Protezione dall'energia

*Abiurazione di terzo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** tocco

**Elementi:** V, S

**Durata:** concentrazione, fino a 1 ora

Per la durata dell'incantesimo, la creatura volente che voi toccate ha resistenza a un tipo di danno a vostra scelta: acido, freddo, fuoco, fulmine o tuono.

## Raggio di gelo

*Trucco evocativo*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 20 metri

**Elementi:** V, S

**Durata:** istantaneo

Un gelido fascio di luce bianca e azzurra si scatena verso una creatura all'interno del raggio d'azione dell'incantesimo. Effettuate un attacco a distanza contro il bersaglio. Se l'attacco va a buon fine, la creatura riceve un danno da freddo di 1d8 e la sua velocità viene ridotta di 3 metri fino all'inizio del suo turno di gioco successivo. Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungete il quinto livello (2d8), il primo livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

## Resistenza

*Trucco simile a un sortilegio*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** tocco

**Elementi:** V, S, M (un mantello in miniatura)

**Durata:** concentrazione, fino a 1 minuto

Tocate una creatura che lo desiderate. Una sola volta prima della fine dell'incantesimo, il bersaglio può lanciare un d4 e aggiungere il numero ottenuto a un lancio di salvataggio a sua scelta. La creatura può lanciare il dado prima o dopo aver effettuato il tiro di salvataggio. Subito dopo, l'incantesimo finisce.

## Rileva magia

*Divinazione di primo livello (rituale)*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** se stessi

**Elementi:** V, S

**Durata:** concentrazione, fino a 10 minuti

Per tutta la durata dell'incantesimo, potete avvertire la presenza della magia entro un raggio di 10 metri da voi. Se percepite la magia in questo modo, potete usare la vostra azione per vedere un'aureola soffusa attorno a qualsiasi creatura o oggetto visibile nell'area interessata dalla magia, e potete conoscere la scuola di magia di loro appartenenza (se ce n'è una). Questo incantesimo riesce a penetrare attraverso la maggior parte delle barriere, ma viene bloccato da 30 centimetri di pietra, da 2,5 centimetri di metallo comune, da una lamina sottile di piombo, o da 1 metro di legno o di sporcizia.

## Ristabilimento inferiore

*Abiurazione di secondo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** tocco

**Elementi:** V, S

**Durata:** istantaneo

Toccate una creatura e potete far terminare una malattia o una condizione particolare che l'affligge. La condizione può essere cecità, sordità, paralisi o avvelenamento.

## Rivivifica

*Necromanzia di terzo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** tocco

**Elementi:** V, S, M (diamanti del valore di 300 mo, che vengono consumati dall'incantesimo)

**Durata:** istantaneo

Toccate una creatura morta nell'ultimo minuto. Quella creatura torna in vita con 1 punto ferita. Questo incantesimo non può far tornare in vita una creatura morta di vecchiaia, né può rigenerare parti del corpo mancanti.

## Saetta

*Evocazione di terzo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** se stessi (linea di 30 metri)

**Elementi:** V, S, M (un pezzetto di pelliccia e una stecca di ambra, cristallo o vetro)

**Durata:** istantaneo

Un colpo di fulmine che dà vita a un flusso lungo 30 metri e largo 1,5 erompe con forza da voi in una direzione a vostra scelta. Ogni creatura che si trovi lungo questa linea deve effettuare un tiro di salvataggio di destrezza. La creatura riceve un danno da fulmine di 8d6 se il tiro fallisce, o della metà del danno se il tiro ha successo.

Il fulmine brucia gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo usando uno spazio per incantesimi di quarto livello o superiore, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello di spazio superiore al terzo.

## Santuario

*Abiurazione di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione bonus

**Distanza:** 10 metri

**Elementi:** V, S, M (un piccolo specchio d'argento)

**Durata:** 1 minuto

Protegete dagli attacchi una creatura entro il raggio d'azione dell'incantesimo. Fino al termine dell'incantesimo, qualsiasi creatura che scelga come bersaglio la creatura da voi protetta per un attacco o un incantesimo dannoso, dovrà prima fare un tiro di salvataggio nella saggezza. Se il tiro fallisce, la creatura dovrà scegliere un nuovo bersaglio oppure perdere l'attacco o l'incantesimo. Questo incantesimo non protegge la creatura protetta dagli effetti che interessano un'area, come l'esplosione di una palla di fuoco. Se la creatura protetta effettua un attacco o scaglia un incantesimo che influenza una creatura nemica, l'incantesimo termina.

## Scherno vizioso

*Trucco di ammaliamento*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 20 metri

**Elementi:** V

**Durata:** istantaneo

Indirizzate una serie di insulti collegati fra loro con sottili malie a una creatura che potete vedere entro la zona d'effetto dell'incantesimo. Se il bersaglio vi può sentire (benché non serva che vi comprenda), dovrà effettuare con successo un tiro di salvataggio di saggezza oppure subire un danno psichico di 1d4 e avere uno svantaggio nel prossimo lancio d'attacco che

effettuerà prima della fine del proprio turno successivo. Il danno di questo incantesimo aumenta di 1d4 quando raggiungete il quinto livello (2d4), il primo livello (3d4) e il 17° livello (4d4).

## Scudo

*Abiurazione di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 reazione, che effettuate quando venite colpiti da un attacco o bersagliati dall'incantesimo *dardo incantato*

**Distanza:** se stessi

**Elementi:** V, S

**Durata:** 1 round

Una barriera invisibile di forza magica appare e vi protegge. Fino all'inizio del vostro turno successivo, avete un bonus di +5 per la vostra CA, anche contro gli attacchi a innesco, e non subite alcun danno dal *dardo incantato*.

## Scudo della Fede

*Abiurazione di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione bonus

**Distanza:** 20 metri

**Elementi:** V, S, M (una piccola pergamena con un pezzo di testo sacro scritto su di essa)

**Durata:** concentrazione, fino a 10 minuti

Un campo scintillante appare e circonda una creatura a vostra scelta nel raggio d'azione dell'incantesimo, assicurando un bonus di +2 alla sua CA per tutta la durata dell'incantesimo.

## Segno del cacciatore

*Divinazione di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione bonus

**Distanza:** 30 metri

**Elementi:** V

**Durata:** concentrazione, fino a 1 ora

Scegliete una creatura che potete vedere entro il raggio d'azione dell'incantesimo e contrassegnatela misticamente come vostra preda. Fino al termine dell'incantesimo, arrecate al bersaglio un danno ulteriore di 1d6 ogni volta che la colpite con un'arma d'attacco, e avete un vantaggio su qualsiasi prova di saggezza (percezione o sopravvivenza) che effettuerete per trovarla. Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima del termine dell'incantesimo, potete usare un'azione bonus in uno dei vostri turni successivi per contrassegnare una nuova creatura.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo usando uno spazio per incantesimi di terzo o quarto livello, potete mantenere la vostra concentrazione sull'incantesimo fino a un massimo di 8 ore. Quando usate uno spazio per incantesimi di quinto livello o superiore, potete mantenere la vostra concentrazione sull'incantesimo fino a un massimo di 24 ore.

## Sfera fiammeggiante

*Sortilegio di secondo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 20 metri

**Elementi:** V, S, M (un po' di sego, un pizzico di zolfo e una spolverata di ferro in polvere)

**Durata:** concentrazione, fino a 1 minuto

Una sfera di fuoco di 1,5 metri di diametro appare in uno spazio, non occupato, a vostra scelta nella zona d'effetto dell'incantesimo e vi resta per tutta la sua durata. Qualsiasi creatura che termini il proprio turno entro 1,5 metri dalla sfera deve effettuare un tiro di salvataggio di destrezza. La creatura subisce un danno di fuoco di 2d6 se il salvataggio non ha successo oppure della metà del danno in caso di successo. Come azione bonus, potete spostare la sfera fino a un massimo di 10 metri. Se colpite violentemente una creatura con la sfera, quella creatura dovrà effettuare un tiro di salvataggio dal danno provocato dalla sfera; durante questo turno, la sfera rimane immobile. Quando spostate la sfera, potete dirigerla al di sopra di barriere oltre 1,5 metri di altezza e farla saltare al di là di fossi larghi fino a 3 metri. La sfera incendia gli oggetti infiammabili non indossati o trasportati, proietta una luce intensa in un raggio di 6 metri e una luce più soffusa per altri 6 metri.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo, usando uno spazio per incantesimi di terzo livello o superiore, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello di spazio superiori al secondo.

## Sfocatura

*Illusione di secondo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** se stessi

**Elementi:** V

**Durata:** concentrazione, fino a 1 minuto

Chi vi può vedere, il vostro corpo diventa sfocato, ondeggia e si sposta continuamente. Per tutta la durata dell'effetto, qualsiasi creatura ha uno svantaggio sui lanci d'attacco contro di voi. Una creatura attaccante è immune da questo effetto se non deve affidarsi alla vista, come nel caso della cecità oppure se può vedere attraverso le illusioni, come nel caso della vera vista.

## Silenzio

*Illusione di secondo livello (rituale)*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 40 metri

**Elementi:** V, S

**Durata:** concentrazione, fino a 10 minuti

Per tutta la durata dell'incantesimo, non può essere creato alcun suono entro o attraverso una sfera con raggio di 6 metri e centro in un punto a vostra scelta all'interno del raggio d'azione dell'incantesimo. Qualsiasi creatura oppure oggetto che si trovi interamente all'interno della sfera è immune al danno da tuono, e le creature vengono assordate mentre si trovano completamente al suo interno. Qui non è possibile scagliare un incantesimo che includa elementi verbali.

## Sonno

*Ammaliamento di primo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 30 metri

**Elementi:** V, S, M (un pizzico di sabbia fine, petali di rosa o un grillo)

**Durata:** 1 minuto

Questo incantesimo fa cadere le creature in uno stato di assopimento incantato. Lanciate 5d8: il totale rappresenta quanti punti ferita delle creature possono essere condizionati da questo incantesimo. Le creature entro 6 metri da un punto a vostra scelta nel raggio d'azione dell'incantesimo sono condizionate seguendo l'ordine crescente dei loro punti ferita (ignorando le creature prive di coscienza). A partire dalla creatura che ha i punti ferita più bassi, quelle condizionate da questo incantesimo cadono prive di sensi fino al termine dell'incantesimo, per tutta la durata di un danno che sta ricevendo oppure fino a che qualcuno non utilizzi un'azione per scuotere o schiaffeggiare il dormiente per svegliarlo. Sottraete i punti ferita di ciascuna creatura dal totale, prima di muovere la creatura con meno punti ferita. I punti ferita di una creatura devono essere uguali o inferiori al totale rimanente per la creatura che sarà interessata dall'incantesimo. I non-morti e le creature immuni dall'essere ammaliate non vengono condizionate da questo incantesimo.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo usando uno spazio per incantesimi di secondo livello o superiore, lanciate in aggiunta 2d8 per ogni livello di spazio superiore al primo.

## Stretta folgorante

*Trucco evocativo*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** tocco

**Elementi:** V, S

**Durata:** istantaneo

Un lampo si sprigiona dalla vostra mano per dare una scossa a una creatura che provate a toccare. Fate un attacco in mischia contro il bersaglio. Avete un vantaggio sul lancio d'attacco se il bersaglio indossa un'armatura fatta di metallo. Se l'attacco va a segno, il bersaglio subisce un danno da fulmine di 1d8 e non può avere reazioni fino all'inizio del suo successivo turno. Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungete il quinto livello (2d8), il primo livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

## Suggestione

*Ammaliamento di secondo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 10 metri

**Elementi:** V, M (una lingua di serpente e un pezzo di favo oppure una goccia di olio dolce)

**Durata:** concentrazione, fino a 8 ore

Suggerite il corso di un'attività (limitato a una o due frasi) e influenzate magicamente una creatura che potete vedere entro il raggio d'azione dell'incantesimo e che possa sentirvi e vedervi. Le creature che non possono essere ammaliate sono immuni da questo effetto. La suggestione deve essere verbalizzata in modo tale da rendere credibile il corso dell'azione. Chiedere alla creatura di pugnarsi, di gettarsi su una lancia, di immolarsi o di fare qualche atto dannoso fa terminare l'incantesimo. Il bersaglio deve fare un tiro di salvataggio di saggezza. Se fallisce, dovrà seguire il corso dell'azione che avete descritto al meglio delle proprie possibilità. Il corso dell'azione suggerito può proseguire per l'intera durata dell'incantesimo. Se l'attività suggerita può essere completata in un tempo più breve, l'incantesimo finisce quando il soggetto termina di fare ciò che gli è stato indicato.

Potete anche specificare delle condizioni che innescheranno un'attività speciale nel corso dell'incantesimo. Per esempio, potreste suggerire che un cavaliere dia il suo cavallo di battaglia al primo mendicante che incontri. Se la condizione non viene soddisfatta prima dell'esaurirsi dell'incantesimo, l'attività non deve essere svolta. Se voi o qualsiasi vostro compagno doveste danneggiare il bersaglio, l'incantesimo termina.

## Taumaturgia

*Trucco di trasmutazione*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 10 metri

**Elementi:** V

**Durata:** fino a 1 minuto

Manifestate meraviglia, segno di un potere sovranaturale, all'interno del raggio d'azione dell'incantesimo. Create uno dei seguenti effetti magici all'interno della zona d'effetto dell'incantesimo:

- la vostra voce diventa tre volte più potente del normale per 1 minuto;
- producete fiamme che si illuminano, diventano più fioche, guizzano o cambiano colore per 1 minuto;
- causate innocue vibrazioni nel terreno per 1 minuto;
- create all'istante un suono che si origina in un punto a scelta all'interno del raggio d'azione dell'incantesimo, come il rombo di un tuono, lo gracchiare di un corvo o sussurri malauguranti;
- fate spalancare in pochi secondi una porta o una finestra non bloccate, oppure fatele chiudere con spaventoso fragore;
- alterate l'aspetto dei vostri occhi per 1 minuto.

Se scagliate questo incantesimo più volte, potete avere al massimo tre dei suoi effetti da 1 minuto contemporaneamente attivi, e potete far cessare il tutto considerandolo come un'azione.

## Volo

*Trasmutazione di terzo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** tocco

**Elementi:** V, S, M (una piuma di un'ala di qualsiasi uccello)

**Durata:** Concentrazione, fino a 10 minuti

Toccate una creatura che lo desiderate. Il bersaglio ottiene una velocità di volo di 18 metri per tutta la durata dell'incantesimo.

Quando l'incantesimo finisce, il bersaglio precipita se è ancora in aria, a meno che riesca a fermare la caduta.

**Livelli superiori.** Quando scagliate questo incantesimo, usando uno spazio per incantesimi di quarto livello o superiore, potete prendere come bersaglio una creatura aggiuntiva per ogni livello di spazio superiore al terzo.

## Zona di verità

*Ammaliamento di secondo livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Distanza:** 20 metri

**Elementi:** V, S

**Durata:** 10 minuti

Create una zona magica che protegge dall'inganno in una sfera con un raggio di 5 metri e il centro in un punto a scelta ed entro la vostra portata. Fino al termine dell'incantesimo, una creatura che entri nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno di gioco o vi inizi il proprio turno dovrà effettuare un tiro di salvataggio nel carisma. Se fallisce, la creatura non potrà mentire mentre si trova nel raggio d'azione dell'incantesimo. Scoprite se ogni creatura ha successo o fallisce grazie al suo tiro di salvataggio. Una creatura colpita dall'incantesimo conosce i suoi effetti e può così evitare di rispondere a domande, a cui normalmente risponderebbe con una bugia. Questa creatura potrà essere evasiva nelle sue risposte fino a quando resta nella zona di verità.

**P. 40**

## APPENDICE A: GLI OGGETTI MAGICI

Ogni avventura è pensata per trovare sempre più oggetti magici, ma non è una garanzia. *Hunt for the Thessalhydra (Caccia a Thessalhydra)* contiene un vasto assortimento di oggetti magici che non aspettano altro di essere scoperti nel mondo D&D. Leggete il *Manuale del Dungeon Master* per scoprire tanti altri oggetti.

### Come usare un oggetto magico

La descrizione spiega le caratteristiche dell'oggetto magico. Tenere in mano un oggetto magico è sufficiente a dare la sensazione che qualcosa nell'oggetto sia straordinario.

Lanciando l'incantesimo *identificazione*, l'oggetto rivela le sue proprietà, in alternativa, durante una breve pausa, il personaggio può concentrarsi sull'oggetto mentre lo tocca. Al termine della pausa, il personaggio conosce le particolarità dell'oggetto. Le pozioni, invece, sono un'eccezione: un piccolo sorso è sufficiente per conoscerne i poteri senza attivarli.

### Familiarizzare

Alcuni oggetti magici richiedono al giocatore di familiarizzare con loro prima di poterne utilizzare le proprietà magiche. Familiarizzare con un oggetto magico significa concentrarsi su di esso per un breve istante (che non può essere lo stesso momento per conoscerne le proprietà). Secondo la natura dell'oggetto, la familiarizzazione può essere una forma di

invocazione, un'esercitazione con un'arma o la meditazione. Il periodo di concentrazione deve avere un tempo limitato. Una volta familiarizzato con l'oggetto, si possono usare le sue proprietà magiche.

Un oggetto può familiarizzare con una sola creatura alla volta, mentre una creatura può farlo, in qualsiasi momento, ma al massimo con tre oggetti magici. Durante la pausa breve, si può familiarizzare con un solo oggetto.

La familiarizzazione con l'oggetto termina se si è a più 30 metri di distanza per 24 ore o se si muore. Per interromperla, basta iniziare un'altra breve pausa.

## Pozioni

Perché una magia abbia effetto, è necessario bere la pozione e, berla o somministrarla a qualcuno, richiede un'azione. Ogni pozione può essere usata una sola volta. Se qualcuno la beve, sparisce.

## Descrizione oggetti

### +1 armatura

La più elementare forma di armatura magica è uno straordinario manufatto tangibile e magico, mentre la si indossa si ottiene +1 bonus nella propria CA.

Una tunica *+1 armatura* non si arrugginisce o deteriora, ma si ridimensiona magicamente per adattarsi a chi la indossa.

### +1 bacchetta magica del mago della guerra

Mentre si utilizza la bacchetta magica, si può guadagnare +1 bonus per l'incantesimo dei lanci d'attacco. Inoltre, si può escludere metà protezione durante un attacco incantesimo. Per poter usare la bacchetta magica, si deve familiarizzare con la stessa.

### + 1 arma

Le armi magiche sono assolutamente più preziose rispetto alle ordinarie. Si ottiene +1 bonus per i lanci d'attacco e per quelli di danneggiamento che si effettuano con un'arma. Alcune *+1 armi*, soprattutto le spade, hanno proprietà aggiuntive, come ad esempio effetti luminosi.

### Sacca incantata

Questa Sacca ha molto più spazio di quello che si possa pensare vedendola, circa 60 cm di diametro all'apertura e 1,2 metri di profondità. La Sacca può contenere fino a 226 kg circa, non superando il volume di 1,8 mc; pesa 7 kg indipendentemente dal contenuto. Estrarre un oggetto dalla Sacca richiede un'azione.

### Stivali elfici

Indossando questi stivali, camminando non si fa alcun rumore, indipendentemente dalla superficie e si sarà avvantaggiati nelle prove di destrezza.

### Stivali superpotenziati

Con questi stivali, il passo è lungo nove metri, a meno che la camminata sia veloce; anche indossando l'armatura pesante o se si è appesantiti la velocità non si riduce. Inoltre, si può saltare una distanza di tre volte superiore a quella normale.

### Mantello protettivo

Indossando il mantello si può guadagnare +1 bonus nella CA e nei tiri di salvataggio. Per guadagnare il bonus si deve aver già familiarizzato con il mantello.

### Guanti del potere dell'Orco gigante

Indossando questi guanti la forza aumenterà a 19, ma se prima di indossarli la forza è pari o maggiore di 19, non avranno alcun effetto.

### Elmo traduttore

In qualsiasi momento, indossando l'elmo, si può usare un'azione per lanciare l'incantesimo *compredi i linguaggi*.

### Pozione volo

Questa pozione permette, per un'ora, una velocità di volo uguale a quella di camminata. Se durante il volo la pozione si esaurisce, e nulla può sorreggervi, si deve scendere con le proprie gambe, ma se non si atterra entro un minuto, si cade.

### Pozione guaritrice

Bevendo questa pozione si guadagnano  $2d4 + 2$  punti ferita.

### Pozione invisibilità

Con questa pozione, indossando abiti, armatura, e portando spade o altre attrezzature, si diventa invisibili per un'ora. L'invisibilità termina se si attacca o si lancia un incantesimo.

### Pozione vitalità

Bevendo questa pozione si elimina la stanchezza, si cura qualsiasi malattia o avvelenamento e si massimizzano gli effetti di qualsiasi ferita mortale per cui si è speso per riguadagnare i punti ferita entro le successive 24 ore.

### Anello protettivo

Indossando, e avendo già familiarizzato con l'anello, si ottiene +1 bonus nella CA e nei tiri di salvataggio.

### Pergamena dell'incantesimo

La *pergamena dell'incantesimo* riporta le parole di un singolo incantesimo in codice mistico. Se l'incantesimo è nella lista degli incantesimi della classe, si può leggere la pergamena e lanciare l'incantesimo senza altri elementi materiali; in caso contrario, la pergamena risulterebbe incomprensibile. Lanciare l'incantesimo leggendo la pergamena richiede un normale tempo di lancio dell'incantesimo.

Se l'incantesimo è presente nella lista incantesimi della classe, ma con un valore più alto di quanto si possa normalmente lanciare, si deve fare una prova dei talenti, usando il talento incantesimi per stabilire se si è lanciato correttamente. CD è uguale a  $10 +$  il livello dell'incantesimo. Se la prova fallisce, l'incantesimo svanisce dalla pergamena senza conseguenze.

Una volta lanciato l'incantesimo, le parole scompaiono dalla pergamena, che si polverizza. Invece, se il lancio viene interrotto, la pergamena non si perde.

### Bastone da difesa

Questo bastone, sottile e cavo, è realizzato in vetro ma è forte come una quercia e pesa un chilo, per guadagnare le sue performance e lanciare i suoi incantesimi è necessario essere in sintonia.

Tenendo in mano il bastone, si ottiene +1 bonus nella CA.

Il bastone ha 10 cariche, utilizzabili per caricare gli incantesimi al suo interno invece di usare gli spazi. Con il bastone in mano, direttamente dal bastone e se presenti nella lista incantesimi



della propria classe, è possibile lanciare i seguenti incantesimi: *Armatura magica* (1 carica) o *Scudo* (2 cariche). Nessun elemento è obbligatorio.

Ogni giorno, all'alba, il bastone riacquista 1d6 + 4 cariche usate. Se si utilizza l'ultima carica, lanciare un d20. Se si ottiene 1, il bastone si riduce in cenere.

### Bacchetta dei dardi incantati

Questa bacchetta ha 7 cariche: impugnandola si può usare l'azione per l'incantesimo magico, utilizzando da 1 a 3 dardi, senza ulteriori elementi. Per ogni carica utilizzata oltre la prima, il livello dell'incantesimo aumenta di 1. Si può usare questa bacchetta anche se non si è in grado di scagliare incantesimi.

Ogni giorno, all'alba, la bacchetta riacquista 1d6 + 1 carica utilizzata. Se usate l'ultima carica, lanciate un d20. Se ottenete 1, la bacchetta si riduce in cenere.

**P. 41**

## APPENDICE B: I MOSTRI

Questa sezione contiene i blocchi statistiche e le brevi descrizioni delle creature che appaiono in *Hunt for the Thessalhydra*.

### Statistiche

Il blocco statistiche di una creatura fornisce le informazioni essenziali necessarie al DM per gestirla.

### Dimensioni

Ogni creatura occupa uno spazio diverso. La tabella che segue (categorie e dimensioni) mostra quanto spazio controlla una creatura in combattimento.

#### Dimensione Categorie

##### Dimensione Spazio

Minuscola	75 cm x 75 cm
Piccola	150 cm x 150 cm
Media	225 cm x 225 cm
Grande	300 cm x 300 cm

### Spazio

Lo spazio di una creatura è l'area che effettivamente controlla in combattimento e non le sue dimensioni fisiche.

Per esempio, una tipica creatura piccola non è larga 1,5 metri, ma è l'area occupata. Se un hobgoblin medio si trova in un portale con una larghezza di 1,5 metri, altre creature non possono passare, a meno che l'hobgoblin glielo permetta.

### Spingere in spazi ristretti

Una creatura può spingerne un'altra di taglia inferiore in uno spazio abbastanza grande.

Durante la spinta la creatura deve spendere 30 cm in più per ogni 30 cm di spostamento e ha uno svantaggio nei lanci d'attacco e nei tiri di salvataggio della Destrezza. Inoltre, i lanci d'attacco fanno registrare un vantaggio.

### Tipo

Il tipo di creatura spiega la propria natura. In questa avventura si possono incontrare i seguenti mostri:

**Aberranti.** Esseri assolutamente alieni che non hanno un posto nel mondo.



**Bestie.** Creature non-umanoidi che, come animali del mondo reale, sono una parte normale dell'ecologia mondiale.

**Draghi.** Grandi, alati, creature rettili di antica origine e dall'immenso potere.

**Gelatinosi.** Creature gelatinose che in genere non hanno forma regolare. Abitano per lo più in caverne e prigioni sotterranee.

**Giganti.** Creature simil-umanoidi che sovrastano gli esseri umani e la loro stessa famiglia.

**Mostri.** Creature spaventose, a volte assomiglianti a bestie, che spesso sono oggetto di magia e quasi mai benigna.

**Non-morti.** Le creature una volta viventi portavano a uno stato orribile di non-morte, attraverso la pratica della magia necromantica o di qualche sacrilego maleficio.

**Piante.** Creature vegetali, in contrapposizione alle normali piante, hanno un certo grado di sensibilità e mobilità.

**Umanoidi.** Bipedi del mondo civilizzato e selvaggio, fra cui umani e una grande varietà di altre razze, compresi nani ed elfi.

### Elemento

Una creatura può avere uno o più elementi, tra parentesi, aggiunti al proprio tipo. Per esempio, un orco del tipo umanoide (orco). Questi elementi tra parentesi forniscono un ulteriore livello di classificazione per determinati mostri, ma non hanno alcuna attinenza su come vengono usati in combattimento.

### Orientamento

L'orientamento di una creatura fornisce un indizio sulla sua predisposizione. Per esempio potrebbe essere difficile ragionare con una creatura malvagia e caotica, perché potrebbe attaccare a vista i personaggi, mentre una creatura neutrale potrebbe essere disposta a negoziare. L'orientamento indica se una creatura è predisposta verso la legge o il caos, il bene o il male o se è neutrale.

*Qualsiasi orientamento.* Alcune creature, le più comuni, possono averne uno qualsiasi. In altre parole, è possibile scegliere l'orientamento della creatura. A seconda della creatura, la sua posizione di orientamento potrebbe indicare la tendenza o l'avversione verso la legge, il caos, il bene o il male.

*Nessun orientamento.* Molte creature scarsamente intelligenti non comprendono la legge, il caos, il bene o il male; non fanno scelte morali o etiche ma agiscono per puro istinto. Queste si definiscono non allineate.

### Classe di armatura

Una creatura che indossa un'armatura, o porta uno scudo, possiede una CA che tiene conto della sua armatura, dello scudo e della destrezza. Altrimenti, la CA di una creatura si basa sul suo modificatore di destrezza e su qualsiasi armatura naturale o resilienza soprannaturale che può possedere.

Se una creatura indossa un'armatura o porta uno scudo, il tipo di armatura o scudo è indicato tra parentesi dopo il valore CA.

### Punti ferita

Di solito una creatura muore o si distrugge quando i punti ferita scendono a 0. Per ottenere più punti ferita vedere il capitolo due.

### Velocità

La velocità di una creatura indica quanto può muoversi durante il suo turno. Per ulteriori informazioni sulla velocità, vedere il capitolo due.

Tutte le creature hanno una velocità di marcia. Le creature che non possono muoversi a terra hanno una velocità pari a 0. Molte creature hanno una o più modalità di movimento aggiuntive.

*Arrampicata.* Una creatura, che possiede la velocità di arrampicata, può utilizzarla, completamente o in parte, per muoversi su superfici verticali: per arrampicarsi non necessita di movimento extra.

*Volo.* Una creatura che possiede la velocità di volo può utilizzarla, completamente o in parte. Se una creatura volante viene abbattuta e cade prona, la sua velocità scende a 0 oppure viene privata della capacità di muoversi, e cade, fino a quando riesce a librarsi o viene mantenuta sollevata dalla magia, grazie all'incantesimo *volo*.

*Nuoto.* Una creatura che possiede la velocità di nuoto non necessita di movimento extra.

### Punti talento

Ogni creatura ha sei talenti (forza, destrezza, robustezza, intelligenza, saggezza e carisma) e i modificatori corrispondenti. Per maggiori informazioni sui punti e il loro utilizzo nel gioco, fate riferimento al capitolo 1.

### Tiri di salvataggio

I tiri di salvataggio sono riservati alle creature particolarmente resistenti a determinati effetti.

### Abilità

Le abilità indicano le creature esperte. Per esempio, una creatura molto percettiva e invisibile può ottenere bonus maggiori nelle prove Saggezza (Percezione) e Destrezza (Invisibilità). Le abilità, nel blocco statistiche di un mostro, sono indicate con un modificatore totale, il modificatore di talento del mostro più la sua maestria. Se il blocco statistiche indica "Invisibilità +6," lanciare un d20 e aggiungere 6 quando il mostro esegue una prova di talento, utilizzando l'invisibilità.

### ARMATURA, ARMA E STRUMENTI DI MAESTRIA

Presumendo che una creatura sia abile con armi, strumenti e armatura, in caso di sostituzione, è necessario stabilire se lo è anche con il nuovo equipaggiamento.

Consultare il capitolo tre per sapere cosa succede quando si utilizzano le attrezzature senza competenze.

### Vulnerabilità, resistenza e immunità

Alcune creature sono vulnerabili, resistenti o immuni a determinati danni. Particolari creature sono anche resistenti o immuni a danni da attacchi non magici (un attacco magico è sferrato da un incantesimo, un oggetto o da altra fonte magica). Inoltre, alcune creature in determinate circostanze sono immuni.

### Sensi

Sensi indica il punteggio passivo della Saggezza (Percezione) di una creatura, così come tutti i sensi speciali che potrebbe avere, come ad esempio i seguenti:

*Terzo occhio.* In un raggio specifico, una creatura può distinguere l'ambiente circostante senza usare la vista.

*Scurovisione.* Una creatura grazie alla scurovisione può vedere nel buio in un raggio specifico, può vedere perfettamente anche in semi oscurità e nelle tenebre come se ci fosse poca luce, le aree buie risultano quindi solo leggermente oscurate. Tuttavia, nell'oscurità la creatura riesce a distinguere solo le sfumature di grigio, non i colori.

*Vista reale.* Una creatura con questo senso può vedere nell'oscurità o nelle tenebre magiche, scorgere creature o oggetti invisibili, rilevare illusioni ottiche, vincere con tiri di salvataggio e percepire la forma originale di un mutante o di una creatura modificata dalla magia. Inoltre, la creatura può vedere nel Piano Etereo.

### Linguaggi

I linguaggi che una creatura può parlare sono molti, a volte, può comprendere un linguaggio ma non parlarlo; questa condizione è indicata nella descrizione.

### Sfida

Un team di quattro avventurieri, adeguatamente attrezzato e ben riposato, può sconfiggere una creatura con un rating di sfida di pari livello senza perdite.

I mostri che sono considerevolmente più deboli dei personaggi del primo livello hanno un rating di sfida inferiore a 1.

### Punti esperienza (PX)

Il numero dei punti esperienza di una creatura si basa sulla sua Sfida. Normalmente PX è assegnato per aver sconfitto un mostro.

### Tratti

I tratti sono caratteristiche speciali di una creatura che possono essere rilevanti in combattimento.

### Azioni

Quando una creatura compie un'azione, può sceglierla tra le opzioni della sezione "Azioni" del suo blocco statistiche. Il capitolo due descrive le azioni a disposizione di tutte le creature.

### Attacchi di mischia e a distanza

Le azioni più comuni che una creatura può eseguire in combattimento sono gli attacchi di mischia e a distanza. Questi possono essere attacchi incantesimi o con armi, dove l'"arma" può far parte del corpo, come un artiglio, o un oggetto.

*Ferite.* Questa voce elenca i danni e gli effetti prodotti dall'attacco a un bersaglio. Come DM, si ha la possibilità di considerare la media o il totale dei danni. Per questo motivo, vengono espressi sia la media del danno sia il numero del dado. Per esempio, un mostro che infliggere 4 (1d8) danni da taglio con la spada lunga, significa che può infliggere 4 danni oppure lanciare 1d8 per determinare il danno.

**P. 42**

### Reazioni

Include le azioni insolite che una creatura può generare con la propria reazione. La maggior parte delle creature non ha reazioni particolari, per cui questa sezione potrebbe non essere presente. Le reazioni sono spiegate nel capitolo due.

### Uso limitato

Alcuni talenti particolari, che siano tratti, azioni o reazioni, possono essere usati per un numero limitato di volte.

*X/giorno.* Indica che un talento particolare può essere usato un certo numero di volte e che un mostro deve terminare un lungo riposo per riguadagnare ciò che ha utilizzato. Per esempio, "1/giorno" significa che un talento speciale può essere usato una sola volta e che il mostro deve finire il lungo riposo per poterlo riutilizzare.

*Ricarica X-Y.* Significa che un mostro può usare una volta un talento speciale e che il talento avrà una possibilità, casuale, di ricaricarsi durante qualsiasi round di combattimento successivo. All'inizio di ogni turno del mostro, lanciare un d6. Se il risultato è uno dei numeri di ricarica, il mostro recupera l'uso di quel talento, che si ricarica anche quando il mostro finisce una qualsiasi pausa.

Ad esempio, "*Ricarica 6*" significa che il mostro può usare il talento speciale una volta.

All'inizio del suo turno il mostro riguadagna l'uso di quel talento se il risultato del lancio è 6 su un d6.

### **Blocchi statistiche mostro**

I mostri che appaiono nell'avventura sono elencati qui di seguito in ordine alfabetico.

### **CULTISTA**

*Umanoide medio (di ogni razza), nessun orientamento, non buono*

**Classe di armatura** 12 (armatura in cuoio)

**Punti ferita** 9 (2d8)

**Velocità** 9 metri

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**

11 (+0) 12 (+1) 10 (+0) 10 (+0) 11 (+0) 10 (+0)

**Abilità** Inganno +2, Religione +2

**Sensi** Percezione passiva 10

**Linguaggi** Qualsiasi linguaggio (di solito Universale)

**Sfida** 1/8 (25 PX)

**Devozione oscura.** Il cultista ha un vantaggio sui tiri di salvataggio contro l'essere incantato o spaventato.

### **AZIONI**

**Scimitarra.** Attacco con arma da mischia: +3 per colpire, raggiunge 1,5 metri, una creatura.

**Ferita:** 4 (1d6 + 1) danno da taglio.

I cultisti giurano fedeltà ai poteri oscuri, celano le loro attività per evitare di essere ostacolati, imprigionati o giustiziati per le loro convinzioni.

### **DEMOGORGONE**

*Mostruosità media, non allineato*

**Classe di armatura** 15 (armatura naturale)

**Punti ferita** 60 (8d8 + 24)

**Velocità** 9 metri

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**

16 (+3) 12 (+1) 16 (+3) 3 (-4) 12 (+1) 5 (-3)

**Abilità** Invisibilità +5, Percezione +3

**Sensi** Terzo occhio 18 metri, Percezione passiva 13

**Linguaggi -  
Sfida 4 (1.100 PX)**

**Olezzo pungente.** Il demogorgone ha un vantaggio sulle prove di saggezza (percezione) che si basano sull'olezzo.

**Sete di sangue.** Il demogorgone ha un vantaggio sui lanci di attacco da mischia contro qualsiasi creatura che non abbia tutti i suoi punti ferita.

**Rigenerazione.** Il demogorgone recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno. Se il demogorgone subisce un danno da acido o incendio, il recupero non vale all'inizio del suo turno successivo. Il demogorgone muore solo se inizia il suo turno con 0 punti ferita senza potersi rigenerare.

**AZIONI**

**Multiattacco.** Il demogorgone ha tre tipi di attacco: uno con il morso e due con gli artigli.

**Morso.** Attacco con arma da mischia: +5 per colpire, raggiunge 1,5 metri, un bersaglio. Ferita: 7 (1d8 + 3) danno da foratura.

**Artiglio.** Attacco con arma da mischia: +5 per colpire, raggiunge 1,5 metri, un bersaglio. Ferita: 12 (2d8 + 3) danno da taglio.

È un predatore del pianeta Upside Down, caccia nel globo alla ricerca di creature sfortunate che si trovano sulla sua strada, ha la dimensione e la forma di un umanoide adulto, ma la bocca racchiude la faccia e si apre come un fiore che sboccia.

**DOPPELGANGER**

*Mostruosità media (mutante), neutrale*

**Classe di armatura 14**

**Punti ferita 52 (8d8 + 16)**

**Velocità 9 metri**

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**

11 (+0) 18 (+4) 14 (+2) 11 (+0) 12 (+1) 14 (+2)

**Abilità** Inganno +6, Intuito +3

**Condizioni di immunità** incantato

**Sensi** Scurovisione 18 metri, Percezione passiva 11

**Linguaggi** Universale

**Sfida 3 (700 PX)**

**Mutante.** Il mutante, può usare un'azione per modificare il proprio corpo in umanoide di piccole o medie dimensioni che ha visto o può tornare al suo stato originale. La sua dimensione-spazio rimane invariata indipendentemente dal mutamento. Qualsiasi cosa stia indossando o trasportando non può essere trasformata. Se muore, ritorna alla sua vera forma.

**Imboscata.** Nel primo turno di combattimento, il doppelganger ha un vantaggio sui lanci d'attacco contro qualsiasi creatura lo sorprenda.

**Attacco a sorpresa.** Se il doppelganger sorprende una creatura e l'attacca durante il primo round di combattimento, la preda subisce 10 (3d6) danni extra.

## AZIONI

**Multiattacco.** Il doppelganger può eseguire due attacchi da mischia.

**Schiaffo.** Attacco con arma da mischia: +6 per colpire, raggiunge 1,5 metri, un bersaglio. Ferita: 7 (1d6 + 4) danno da randellate.

**Lettura del pensiero.** Il doppelganger legge magicamente i pensieri superficiali di una creatura nel raggio di 18 metri. L'influsso può penetrare le barriere, ma può essere bloccato da 90 cm di legno o sporcizia, 60 cm di pietra, 5 cm di metallo o da una sottile lamina di piombo. Mentre il bersaglio è a portata, il doppelganger può leggere i suoi pensieri, a patto che l'influsso (come se si concentrasse su un incantesimo) non sia interrotto. Durante la lettura della mente del bersaglio, il doppelganger ha un vantaggio sulle prove di saggezza (intuito) e carisma (inganno, intimidazione e persuasione).

I doppelganger assumono l'aspetto di altri umanoidi, destabilizzando o attirando le vittime verso il loro destino con l'inganno e il travestimento.

## DRAGO VERDE GIOVANE

*Drago grande, nemico legittimo*

**Classe di armatura** 18 (armatura naturale)

**Punti ferita** 136 (16d10 + 48)

**Velocità** 12 metri, volo 24 metri, nuoto 12 metri

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**

19 (+4) 12 (+1) 17 (+3) 16 (+3) 13 (+1) 15 (+2)

**Tiri di salvataggio** DST +4, RST +6, SGZ +4, CRS+5

**Abilità** Inganno +5, Percezione +7, Invisibilità +4

**Immunità ai danni** veleno

**Condizioni di immunità** avvelenamento

**Sensi** Terzo occhio 9 metri, Scurovisione 36 metri, Percezione passiva 17

**Linguaggi** Universale, Draconico

**Sfida** 8 (3.900 PX)

**Anfibio.** Il drago può respirare aria e acqua.

## AZIONI

**Multiattacco.** Il drago esegue tre attacchi: uno a morsi e due con gli artigli.

**Morso.** Attacco con arma da mischia: +7 per colpire, raggiunge i 3 metri, un bersaglio. Ferita: 15 (2d10 + 4) danni da foratura più 7 (2d6) danni da veleno.

**Artigli.** Attacco con arma da mischia: +7 per colpire, raggiunge 1,5 metri, un bersaglio. Ferita: 11 (2d6 + 4) danni da taglio.

**Respiro velenoso (ricarica 5-6).** Il drago esala gas velenoso in un raggio a cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve eseguire un tiro di salvataggio di robustezza CD 14, infliggendo 42 (12d6) danni da veleno per un salvataggio fallito o la metà dei danni per uno riuscito.

I draghi verdi si divertono a corrompere i buoni e preferiscono abitare nelle antiche foreste.

## **FLAMESKULL**

*Non-morto piccolo, nemico neutrale*

**Classe di armatura 13**

**Punti ferita 40 (9d4 + 18)**

**Velocità 0 metri, volo 12 metri (volo stazionario)**

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**

1 (-5) 17 (+3) 14 (+2) 16 (+3) 10 (+0) 11 (+0)

**Abilità Arcana +5, Percezione +2**

**Resistenza ai danni fulmine, necrofilia, foratura**

**Immunità ai danni** freddo, fuoco, veleno

**Condizioni di immunità** incantato, spaventato, paralizzato, avvelenato, prono

**Sensi** Scurovisione 18 metri, Percezione passiva 12

**Linguaggi** Comuni

**Sfida 4 (1,100 PX)**

**Illuminazione.** Il flameskull irradia un raggio di 4,5 metri con luce debole o un raggio di 4,5 metri con luce intensa più altri 4,5 metri di luce debole. Con un'azione può passare da un'opzione e all'altra.

**Resistenza alla magia.** Il flameskull ha un vantaggio sui tiri di salvataggio contro incantesimi e altri effetti magici.

**Ringiovanimento.** Se flameskull viene distrutto, riguadagna tutti i suoi punti ferita in un'ora, a meno che dell'acqua santa oppure una *magia dissolvente* o un *incantesimo annulla maledizione* siano lanciati sui suoi resti.

**Incantesimi.** Flameskull è un personaggio di quinto livello. Il suo talento nel lanciare incantesimi è Intelligenza (risparmia incantesimo CD 13, +5 per colpire con attacchi di incantesimi). Per lanciare gli incantesimi non sono richiesti elementi somatici o materiali. Flameskull ha approntato i seguenti incantesimi:

- Trucchetti (a volontà): *presa del mago*
- 1 ° livello (3 spazi): *dardo incantato, scudo*
- 2 ° livello (2 spazi): *ammaliamento, sfera fiammeggiante*
- 3 ° livello (1 spazi): *palla di fuoco*

## **AZIONI**

**Multiattacco.** Flameskull usa il raggio di fuoco due volte.

**Raggio di Fuoco.** Attacco incantesimo a distanza: +5 per colpire, raggio di 9 metri, un bersaglio. Ferita: 10 (3d6) danno da fuoco.

I flameskull lanciano incantesimi con i resti di maghi morti. Terminato il rituale, fiamme verdi fuoriescono dal cranio per dare vita alla terribile trasformazione.

## **GELATINA OCRA**

*Gelatina grande, non allineata*

**Classe di armatura 8**

**Punti ferita 45 (6d10 + 12)**

**Velocità 3 metri, arrampicata 3 metri**

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**

15 (+2) 6 (-2) 14 (+2) 2 (-4) 6 (-2) 1 (-5)

**Resistenza ai danni acido**

**Immunità ai danni fulmini, tagli**

**Condizioni di immunità** accecato, incantato, assordato, esausto, impaurito, prono

**Sensi** Terzo occhio 18 metri (cieca oltre questo raggio), Percezione passiva 8

**Linguaggi -**

**Sfida 2 (450 PX)**

**Amorfa.** La gelatina può muoversi in spazi strettissimi senza squagliarsi.

**Arrampicata.** La gelatina può arrampicarsi su superfici difficili, anche a testa in giù sui soffitti e non occorrono le prove del talento.

## **AZIONI**

**Pseudopodo.** Attacco con arma da mischia: +4 per colpire, raggiunge 1,5metri, un bersaglio.

Ferita: 9 (2d6 + 2) danno da taglio più 3 (1d6) danno da acido.

## **REAZIONI**

**Divisione.** Quando una gelatina di medie o grandi dimensioni subisce un danno da fulmine o taglio, si divide in due se ha almeno 10 punti ferita. Ogni nuova gelatina mantiene i punti ferita pari alla metà di quelli della gelatina originale, arrotondati per difetto. Le nuove gelatine sono di misura più piccola rispetto all'originale.

Le gelatine ocra perseguitano e si nutrono di creature organiche e sono abbastanza astute da evitare i grandi raggruppamenti.

## **GHOUL**

*Non-morto piccolo, nemico caotico*

**Classe di armatura 12**

**Punti ferita 22 (5d8)**

**Velocità 9 metri**



**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**  
13 (+1) 15 (+2) 10 (+0) 7 (-2) 10 (+0) 6 (-2)

**Immunità ai danni** veleno

**Condizione immunità** incantato, esaurito, avvelenato

**Sensi** Scurovisione 18 metri, Percezione passiva 10

**Linguaggi** Universale

**Sfida** 1 (200 PX)

### **AZIONI**

**Morso.** *Attacco con arma da mischia:* +2 per colpire, raggiunge 1,5 metri, una creatura. *Ferita:* 9 (2d6 + 2) danno da foratura.

**Artigli.** *Attacco con arma da mischia:* +4 per colpire, raggiunge 1,5 metri, un bersaglio. *Ferita:* 7 (2d4 + 2) danno da taglio. Se il bersaglio è una creatura diversa da un elfo o un non-morto, deve realizzare in un tiro di salvataggio di Robustezza CD 10 o viene paralizzato per un minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro di salvataggio alla fine di ogni suo turno, ponendo fine all'effetto.

I ghouls vagano nella notte in branchi, guidati da un'insaziabile fame di carne umanoide, come vermi o carcasse di scarafaggi che prosperano in luoghi ricchi di putrefazione e morte.

### **GOBLIN**

*Umanoide piccolo (goblinoide), nemico neutrale*

**Classe di armatura** 15 (armatura in cuoio, scudo)

**Punti ferita** 7 (2d6)

**Velocità** 9 metri

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**  
8 (-1) 14 (+2) 10 (+0) 10 (+0) 8 (-1) 8 (-1)

**Abilità** Invisibilità +6

**Sensi** Scurovisione 18 metri, Percezione passiva 9

**Linguaggi** Universale, Goblin

**Sfida** 1/4 (50 PX)

**Fuga scattante.** Il goblin può utilizzare, a ogni suo turno, l'azione Disimpegno o Nascondersi come azione bonus.

### **AZIONI**

**Scimitarra.** *Attacco con arma da mischia:* +4 per colpire, raggiunge 1,5 metri, un bersaglio. *Ferita:* 5 (1d6 + 2) danno da taglio.

**Arco corto.** *Attacco con armi a distanza:* +4 per colpire, raggio 24-97 metri, un bersaglio. *Ferita:* 5 (1d6 + 2) danno da foratura.

I goblin hanno il cuore nero, si riuniscono in gran numero, desiderosi di potere, di cui abusano.

## HOBGOBLIN

*Umanoide medio (goblinoide), nemico legittimo*

**Classe di armatura** 18 (cotta di maglia metallica, scudo)

**Punti ferita** 11 (2d8 + 2)

**Velocità** 9 metri

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**

13 (+1) 12 (+1) 12 (+1) 10 (+0) 10 (+0) 9 (-1)

**Sensi** Scurovisione 18 metri, Percezione passiva 10

**Linguaggi** Universale, Goblin

**Sfida** 1/2 (100 PX)

**Vantaggio bellico.** Una volta per turno, l'hobgoblin può infliggere un danno extra 7 (2d6) colpendo, con un attacco d'arma, una creatura che si trova a non più di 1,5 metri da un alleato hobgoblin attivo.

## AZIONI

**Spada lunga.** Attacco con arma da mischia: +3 per colpire, raggiunge 1,5 metri, un bersaglio.

Ferita: 5 (1d8 + 1) danno da taglio oppure 6 (1d10 + 1) danno da taglio se usata con due mani.

**Arco lungo.** Attacco con armi a distanza: +3 per colpire, raggio 45-182 metri, un bersaglio.

Ferita: 5 (1d8 + 1) danno da foratura.

Gli hobgoblin sono guerrieri astuti e disciplinati che bramano conquistare. Si impongono una rigida gerarchia militare e si ritrovano spesso in compagnia di folletti e spauracchi.

## LUPO

*Bestia media, non allineata*

**Classe di armatura** 13 (armatura naturale)

**Punti ferita** 11 (2d8 + 2)

**Velocità** 12 metri

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**

12 (+1) 15 (+2) 12 (+1) 3 (-4) 12 (+1) 6 (-2)

**Abilità** Percezione +3, Invisibilità +4

**Sensi** Percezione passiva 13

**Linguaggi** -

**Sfida** 1/4 (50 PX)

**Orecchio e fiuto acuti.** Il lupo ha un vantaggio sulle prove di saggezza (Percezione), che si basano su udito oppure olfatto.

**Tattiche del branco.** Il lupo ha un vantaggio nei lanci di attacco contro una creatura, se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e l'alleato è attivo.

## AZIONI

**Morso.** Attacco con arma da mischia: +4 per colpire, raggiunge 1,5metri, un bersaglio. Ferita: 7 (2d4 + 2) danno da foratura. Se il bersaglio è una creatura deve eseguire un tiro di salvataggio CD11 o viene fermato in posizione prona.

I lupi vivono nelle regioni a temperature subartiche e si muovono in branco.

## MAGO MALVAGIO

*Mostruosità media (mutante), nemico legittimo*

**Classe di armatura 12**

**Punti ferita 22 (5d8)**

**Velocità 9 metri**

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**

9 (-1) 14 (+2) 11 (+0) 17 (+3) 12 (+1) 11 (+0)

**Tiri di salvataggio** Intelligenza +5, Saggezza +3

**Abilità** Arcana +5, Storia +5

**Sensi** Percezione passiva 11

**Linguaggi** Universale, Draconico, Nanico, Elfico

**Sfida 1 (200 PX)**

**Incantesimi.** Il mago è un personaggio di quarto livello che usa l'intelligenza come talento Incantesimi (risparmia incantesimo CD 13; +5 per colpire con attacchi di incantesimo). Il mago conosce la seguente lista degli incantesimi:

trucchi (a volontà): luce, mano del mago, stretta folgorante

1° Livello (4 spazi): persona carismatica, dardo incantato

2° Livello (3 spazi): blocca persone, passi nella nebbia

## AZIONI

**Bastone.** Attacco con arma da mischia: +1 per colpire, raggiunge 1,5 metri, un bersaglio. Ferita: 3 (1d8 -1) danno da randellate.

I maghi malvagi hanno fame di potere arcano e dimorano in luoghi isolati, dove possono esibirsi, senza interferenze, in orribili esperimenti magici.

## ORCO

*Umanoide medio (orco), nemico caotico*

**Classe di armatura 13 (armatura nascosta)**

**Punti ferita 15 (2d8 + 6)**

**Velocità 9 metri**

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**

16 (+3) 12 (+1) 16 (+3) 7 (-2) 11 (+0) 10 (+0)

**Abilità** Indimidazione +2

**Sensi** Scurovisione 18 metri, Percezione passiva 10

**Linguaggi** Universale, Orchesco

**Sfida** 1/2 (100 PX)

**Aggressività.** Come azione bonus, l'orco può muoversi fino alla sua massima velocità verso una creatura ostile.

### AZIONI

**Ascia grande.** *Attacco con arma da mischia:* +5 per colpire, raggiunge 1,5 metri, un bersaglio. *Ferita:* 9 (1d12 + 3) danno da taglio.

**Giavellotto.** *Attacco con arma da mischia o ravvicinata:* +5 per colpire, raggiunge 1,5 metri o un raggio di 9-36 metri, un bersaglio. *Ferita:* 6 (1d6 + 3) danno da foratura.

Gli orchi sono famosi per la loro barbarie. Hanno posture curvilinee, fronte bassa e facce da maiali con denti canini inferiori prominenti, che assomigliano a zanne di cinghiale.

### ORCO GIGANTE

*Gigante grande, nemico caotico*

**Classe di armatura** 11 (armatura nascosta)

**Punti ferita** 59 (7d10 + 21)

**Velocità** 12 metri

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**

19 (+4) 8 (-1) 16 (+3) 5 (-3) 7 (-2) 7 (-2)

**Sensi** Scurovisione 18 metri, Percezione passiva 8

**Linguaggi** Universale, Gigante

**Sfida** 2 (450 PX)

### AZIONI

**Randello gigante.** *Attacco con arma da mischia:* +6 per colpire, raggiunge 1,5 metri, un bersaglio. *Ferita:* 13 (2d8 + 4) danno da randellate.

**Giavellotto.** *Attacco con arma da mischia o ravvicinata:* +6 per colpire, raggiunge 1,5 metri o un raggio di 9-36 metri, un bersaglio. *Ferita:* 11 (2d6 + 4) danno da foratura.

Gli orchi giganti sono alti tre metri, affamati, pigri e arrabbiati che vivono saccheggiando e facendo scorribande.

### GUFORSO

*Mostruosità grande, non allineato*

**Classe di armatura** 13 (armatura naturale)

**Punti ferita** 59 (7d10 + 21)

**Velocità** 12 metri

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**  
20 (+5) 12 (+1) 17 (+3) 3 (-4) 12 (+1) 7 (-2)

**Abilità** Percezione +3  
**Sensi** Scurovisione 18 metri, Percezione passiva 13  
**Linguaggi** -  
**Sfida** 3 (700 PX)

**Vista e fiuto acuti.** Il guforso ha un vantaggio sulle prove di saggezza (Percezione) che si basano sulla vista o sull'olfatto.

### **AZIONI**

**Multiattacco.** Il guforso ha due tipi di attacco: uno con il becco e l'altro con gli artigli.

**Becco.** Attacco con arma da mischia: +7 per colpire, raggiunge 1,5 metri, una creatura. *Ferita:* 10 (1d10 + 5) danno da foratura.

**Artigli.** Attacco con arma da mischia: +7 per colpire, raggiunge 1,5 metri, un bersaglio. *Ferita:* 14 (2d8 + 5) danno da taglio.

Il guforso è famoso per la ferocia, la testardaggine e il cattivo carattere che lo rendono uno dei predatori più temuti del mondo selvaggio. C'è poco, quasi nulla, che un guforso affamato tema.

### **RAGNO GIGANTE**

*Bestia grande, non allineato*

**Classe di armatura** 14 (armatura naturale)  
**Punti ferita** 26 (4d10 + 4)  
**Velocità** 9 metri, arrampicata 9 metri

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**  
14 (+2) 16 (+3) 12 (+1) 2 (-4) 11 (+0) 4 (-3)

**Abilità** Invisibilità +7  
**Sensi** Terzo occhio 3 metri, Scurovisione 18 metri, Percezione passiva 10  
**Linguaggi** -  
**Sfida** 1 (200 PX)

**Arrampicata.** Il ragno può arrampicarsi su superfici difficili, anche a testa in giù sui soffitti e non occorre effettui prove del talento.

**Senso.** Quando è nella ragnatela, il ragno riconosce l'esatta posizione di qualsiasi altra creatura presente.

**Camminata.** Il ragno trascura le restrizioni di movimento create dalla ragnatela.

### **AZIONI**

**Morso.** Attacco con arma da mischia: +5 per colpire, raggiunge 1,5 metri, una creatura. *Ferita:* 7 (1d8 + 3) danno da foratura. Il bersaglio deve effettuare un tiro di salvataggio di Robustezza

CD 11, subendo 9 (2d8) danni da veleno per ogni salvataggio fallito o la metà dei danni per ogni salvataggio riuscito. Se i danni da veleno riducono i punti ferita del bersaglio a 0, il bersaglio è paralizzato ma avvelenato per un'ora, anche dopo aver riguadagnato i punti ferita.

**Ragnatela (ricarica 5-6).** *Attacco con armi a distanza:* +5 per colpire, raggio di 9-18 metri, una creatura. *Ferita:* il bersaglio è intrattenuto nella ragnatela. Come azione, il bersaglio può effettuare una prova di forza CD 12, facendo esplodere la ragnatela. La ragnatela può anche essere attaccato e distrutto (AC 10, hp 5, vulnerabilità ai danni da fuoco, immunità da randellate, veleno e danni psichici).

Di solito si trova nel sottosuolo, la tana di un ragno gigante è spesso infestata da ragnatele che trattengono le vittime indifese.

## **SCHELETRO**

*Non-morto medio, nemico legittimo*

**Classe di armatura** 13 (armatura a pezzi)

**Punti ferita** 13 (2d8 + 4)

**Velocità** 9 metri

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**  
10 (+0) 14 (+2) 15 (+2) 6 (-2) 8 (-1) 5 (-3)

**Vulnerabilità ai danni** randellate

**Immunità ai danni** veleno

**Condizioni di immunità** esaurimento, avvelenamento

**Sensi** Scurovisione 18 metri, Percezione passiva 9

**Linguaggi** comprende tutte le lingue che conosceva in vita ma non può parlare

**Sfida** 1/4 (50 PX)

## **AZIONI**

**Spada corta.** *Attacco con arma da mischia:* +4 per colpire, raggiunge i 1,5 metri, un bersaglio. *Ferita:* 5 (1d6 + 2) danno da foratura.

**Arco corto.** *Attacco con arma a distanza:* +4 per colpire, raggiunge i 24-97 metri, un bersaglio. *Ferita:* 5 (1d6 + 2) danno da foratura.

Gli scheletri sono ossa animate assemblate usando la magia nera che ascoltano la chiamata di coloro che li hanno creati o risorgono di propria iniziativa in luoghi saturi di magia mortale.

## **SPAURACCHIO**

*Umanoide medio (gobloinoide), creatura malvagia caotica*

**Classe di armatura** (armatura nascosta, scudo)

**Punti ferita** 27 (5d8 + 5)

**Velocità** 9 metri

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**  
15 (+2) 14 (+2) 13 (+1) 8 (-1) 11 (+0) 9 (-1)

**Abilità** Invisibilità +6, Sopravvivenza +2  
**Sensi** Scurovisione 18 metri – Percezione passiva 10  
**Linguaggi** Universale, Goblin  
**Sfida** 1 (200 PX)

**Bruta.** Lo spauracchio che colpisce con quest'arma da mischia, guadagna un dado extra del danno (incluso quanto segue).

**Attacco a sorpresa.** Se durante il primo round di combattimento, lo spauracchio colpisce una creatura con un attacco a sorpresa, il bersaglio subisce 7 danni extra (2d6).

### AZIONI

**Stella del mattino.** Attacco con arma da mischia: +4 per colpire, raggiunge 1,5 metri, un bersaglio. Ferita: 11 (2d8 + 2) danno da foratura.

**Giavellotto.** Attacco con arma da mischia o a distanza: +4 per colpire, raggiunge 1,5 metri o tra i 9 e i 36 metri, un bersaglio. Ferita: 9 (2d6 + 2) danno da foratura con arma da mischia o 5 (1d6 + 2) danno da foratura a distanza.

Gli spauracchi sono umanoidi crudeli e senza regole, prepotenti con i deboli e non vogliono essere comandati. Nonostante il bullismo intimidatorio, gli spauracchi si muovono con invisibilità sorprendente e sono bravi nel creare imboscate.

### STIRGE

*Bestia piccola, non allineata*

**Classe di armatura** 14 (armatura naturale)  
**Punti ferita** 2 (1d4)  
**Velocità** 3 metri, volo 12 metri

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**  
4 (-3) 16 (+3) 11 (+0) 2 (-4) 8 (-1) 6 (-2)

**Sensi** Scurovisione 18 metri, Percezione passiva 9  
**Linguaggi** -  
**Sfida** 1/8 (25 PX)

### AZIONI

**Succhiasangue.** Attacco con arma da mischia: +5 per colpire, raggiunge 1,5 metri, una creatura. Ferita: 5 (1d4 + 3) danno da foratura. Lo stirge afferra la preda e mentre la tiene, non può attaccare. All'inizio di ogni turno dello stirge, la preda perde 5 (1d4 + 3) punti ferita a causa della perdita di sangue.

Lo stirge può staccarsi dalla preda consumando 1,5 metri del suo spazio d'azione, dopo aver succhiato 10 punti ferita di sangue dalla preda oppure dopo che la stessa sia morta. Una creatura, inclusa la preda, può usare la sua azione per staccarsi dallo stirge.

Lo stirge è un parassita alato che si nutre del sangue di creature viventi, attraverso la proboscide che usa per perforare la carne della vittima mentre l'afferra grazie agli artigli uncinati.

## **THESSALHYDRA**

*Mostruosità enorme, non allineata*

**Classe di armatura** 14 (armatura naturale)

**Punti ferita** 69 (6d12 + 30)

**Velocità** 9 metri, nuoto 9 metri

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**

19 (+4) 12 (+1) 20 (+5) 5 (-3) 10 (+0) 7 (-2)

**Abilità** Percezione +4

**Immunità ai danni** acido

**Condizioni di immunità** accecato, incantato, assordato, impaurito, stordito

**Sensi** Scurovisione 18 metri, Percezione passiva 14

**Linguaggi** -

**Sfida** 4 (1,100 PX)

## **AZIONI**

**Multiattacco.** Thessalhydra attacca con le zampe e raffiche di morsi.

**Raffica di morsi.** Attacco con arma da mischia: +7 per colpire, raggiunge i 3 metri, un bersaglio. Ferita: 7 (1d6 + 4) danno da foratura più 10 (4d4) danni da veleno.

**Zampata.** Attacco con arma da mischia: +7 per colpire, raggiunge 1,5 metri, un bersaglio. Ferita: 9 (1d10 + 4) danno da foratura più 5 (1d10) di danno da acido.

**Coda a tenaglia.** Attacco con arma da mischia: +7 per colpire, raggiunge i 3 metri, un bersaglio. Ferita: 10 (1d12 + 4) danni da taglio, la preda è acchiappata. Durante l'azione, la preda può liberarsi dalla tenaglia attuando, a scelta, una prova di forza CD 14 (Atletica) o destrezza (Acrobatica). Fino a che non termina la presa, thessalhydra non può usare la presa a tenaglia.

**Saliva acida. (Ricarica 5-6).** Thessalhydra espelle dell'acido ovunque purché in un raggio di 9 metri. Ogni creatura entro 3 metri deve eseguire un tiro di salvataggio della Destrezza CD 15 subendo 18 (4d8) danni da acido per un tiro fallito o metà del danno per uno riuscito.

## **AZIONI LEGGENDARIE**

Thessalhydra può eseguire 2 azioni leggendarie, scegliendole tra le opzioni sotto elencate, ma una alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio del proprio turno, thessalhydra riguadagna le azioni leggendarie utilizzate.

**Individuazione.** Thessalhydra esegue una prova di saggezza (Percezione) traendone vantaggio.

**Coda strisciante.** Thessalhydra sferra un attacco con la coda a tenaglia.



Thessalhydra è una creatura bizzarra e terribile, con otto teste che circondano una grande bocca circolare costellata di denti seghettati. Dalle sue fauci gocciola acido e la sua coda termina con chele appuntite. Thessalhydra è vorace e deleteria in qualsiasi ambiente.

## TROGLODITA

*Umanoide enorme (troglodita), nemico caotico*

**Classe di armatura** 11 (armatura naturale)

**Punti ferita** 13 (2d8 + 4)

**Velocità** 9 metri

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**

14 (+2) 10 (+0) 14 (+2) 6 (-2) 10 (+0) 6 (-2)

**Abilità** Invisibilità +2

**Sensi** Scurovisione 18 metri, Percezione passiva 10

**Linguaggi** Troglodita

**Sfida** 1/4 (50 PX)

**Pelle camaleontica.** Il troglodita ha un vantaggio sulle prove di Destrezza (Invisibilità) per nascondersi.

**Puzza.** Una qualsiasi creatura diversa dal troglodita, che inizia il proprio turno entro 1,5 metri dal troglodita, deve eseguire un tiro di salvataggio di Robustezza CD 12 o sarà avvelenata fino all'inizio del suo turno successivo. Se il tiro di salvataggio ha avuto successo, la creatura è immune per un'ora alla puzza di tutti i trogloditi.

**Sensibilità alla luce solare.** Il troglodita ha uno svantaggio sui lanci d'attacco, così come sulle prove di Saggezza (Percezione), che si basano sulla vista, mentre è esposto alla luce solare.

## AZIONI

**Multiattacco.** Il troglodita esegue tre attacchi: uno a morsi e due con gli artigli.

**Morso.** Attacco con arma da mischia: +4 per colpire, raggiunge 1,5 metri, un bersaglio. Ferita: 4 (1d4 + 2) danni da foratura.

**Artigli.** Attacco con arma da mischia: +4 per colpire, raggiunge 1,5 metri, un bersaglio. Ferita: 4 (1d4 + 2) danni da taglio.

## TRONCO BATTERICO

*Pianta piccola, nemico neutrale*

**Classe di armatura** 13 (armatura naturale)

**Punti ferita** 4 (1d6 + 1)

**Velocità** 6 metri

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**

6 (-2) 13 (+1) 12 (+1) 4 (-3) 8 (-1) 3 (-4)

**Abilità** Invisibilità +3

**Vulnerabilità ai danni** fuoco

**Condizioni di immunità** accecato, assordato

**Sensi** Terzo occhio 18 metri (cecità oltre questo raggio d'azione), Percezione passiva 9

**Linguaggi** comprende l'Universale ma non può parlare

**Sfida** 1/8 (25 PX)

**Mimetizzazione.** Quando è immobile, si confonde con qualsiasi altro arbusto secco.

### AZIONI

**Artigli.** *Attacco con arma da mischia:* +3 per colpire, raggiunge 1,5 metri, un bersaglio. Ferita: 3 (1d4 + 1) danni da foratura.

Questa creatura assomiglia a una piccola pianta semovente, senza foglie. I tronchi batterici si mimetizzano tra le piante comuni.

### ZOMBIE

*Non-morto medio, nemico neutrale*

**Classe di armatura** 8

**Punti ferita** 22 (3d8 + 9)

**Velocità** 6 metri

**FRZ DST RST ITL SGZ CRS**

13 (+1) 6 (-2) 16 (+3) 3 (-4) 6 (-2) 5 (-3)

**Tiri di salvataggio** SGZ +0

**Immunità ai danni** veleno

**Condizioni di immunità** avvelenamento

**Sensi** Scurovisione 18 metri, Percezione passiva 8

**Linguaggi** comprende le lingue che conosceva in vita ma non può parlare

**Sfida** 1/4 (50 PX)

**Tempra del non-morto.** Se il danno riduce i punti ferita dello zombi a 0, esso può realizzare un tiro di salvataggio della Robustezza con un CD di 5+ il danno subito, a meno che il danno sia radiante o causato da un colpo critico; in caso di riuscita, invece, paga un solo punto ferita.

### AZIONI

**Sventola.** *Attacco con arma da mischia:* +3 per colpire, raggiunge 1,5 metri, un bersaglio. Ferita: 4 (1d6 + 1) danno da randellate.

Gli zombie sono corpi esangui, apparentemente viventi.

**P. 45**

## APPENDICE C: LE CONDIZIONI FISICHE

Le condizioni fisiche alterano le capacità di una creatura in molti modi e possono insorgere a causa di un incantesimo, di una caratteristica di classe, dell'attacco di un mostro o di altri effetti. La maggior parte delle condizioni fisiche, come *accecato*, è una menomazione ma alcune, come ad esempio *invisibilità*, possono essere invece vantaggiose.

Una condizione fisica dura fino a quando non viene controbilanciata (da proni a in piedi, per esempio) o per la durata specificata dall'effetto imposto.

Se più effetti impongono la stessa condizione fisica a una creatura, ogni effetto ha una sua durata, ma non peggiora la condizione. Una creatura può anche essere già in una determinata condizione, per sua natura.

Le seguenti definizioni spiegano le conseguenze sulle condizioni fisiche del personaggio.

### Accecato

- Una creatura cieca non può vedere e automaticamente fallisce qualsiasi prova di talento che richieda la vista.
- I lanci di attacco contro una creatura hanno dei vantaggi mentre quelli della creatura comportano uno svantaggio.

### Aggrappato

- La velocità di una creatura viene azzerata e non si può utilizzare alcun bonus per aumentarla.
- La condizione termina se chi è preda è inattivo (vedere la condizione).
- La condizione termina se un effetto libera la creatura afferrata da cosa la trattiene o dalla presa, come quando una creatura viene scagliata lontano dall'incantesimo *onda tonante*.

### Assordato

- Una creatura sorda non può sentire, quindi automaticamente fallisce qualsiasi prova di talento che richieda l'uso dell'udito.

### Avvelenato

- La creatura avvelenata ha uno svantaggio nelle prove dei lanci di attacco e dei talenti.

### Inattivo

- Una creatura inattiva non può agire o reagire.

### Incantato

- Una creatura incantata non può attaccare il personaggio o colpirlo con talenti dannosi o effetti magici.
- Il personaggio ha il vantaggio sulla prova di qualsiasi talento che possa interagire con la creatura.

### Incosciente

- Una creatura incosciente è inattiva (vedere la condizione), non può muoversi o parlare ed è inconsapevole di ciò che la circonda.
- La creatura lascia cadere qualsiasi cosa stia tenendo e si accascia in posizione prona.
- Automaticamente la creatura fallisce i tiri di salvataggio di forza e destrezza.
- I lanci di attacco contro una creatura comportano un vantaggio.
- Qualsiasi lancio di attacco è un tiro critico se l'attaccante è a meno di 1,5 metri dalla creatura.

### Invisibile

- Si può vedere una creatura invisibile solo grazie all'aiuto della magia o di un senso speciale. La creatura si mimetizza oscurandosi e può essere rilevata grazie a qualsiasi rumore faccia o qualsiasi traccia lasci.
- I tiri di attacco contro una creatura comportano uno svantaggio, mentre quelli della creatura regalano un vantaggio.

### Paralizzato

- Una creatura paralizzato è inattiva (vedere la condizione) e non può muoversi o parlare.
- Automaticamente la creatura fallisce i tiri di salvataggio di forza e destrezza.
- Se l'attaccante è a meno di 1,5 metri dalla creatura, ogni attacco è un colpo critico.

### Pietrificato

- Una creatura pietrificata si trasforma in una sostanza inanimata e solida (di solito pietra), compreso qualsiasi oggetto non magico stia indossando o abbia addosso. Il suo peso aumenta di un coefficiente 10 e smette di invecchiare.
- La creatura è inattiva (vedere la condizione), non può muoversi o parlare ed è inconsapevole di ciò che la circonda.
- I lanci di attacco contro la creatura comportano un vantaggio.
- Automaticamente la creatura fallisce i tiri di salvataggio di forza e destrezza.
- La creatura è resistente a tutti i danni.
- La creatura è immune al veleno e alla malattia, ma se già presenti nel suo sistema vengono sospesi e non neutralizzati.

### Posizione prona

- L'unica opzione di movimento per una creatura prona è strisciare, a meno che si alzi in piedi.
- La creatura ha uno svantaggio nei lanci di attacco.
- Un lancio di attacco comporta un vantaggio se l'attaccante è a meno di 1,5 metri dalla creatura, se è più lontano impone uno svantaggio.

### Spaventato

- Una creatura spaventata ha uno svantaggio sulle prove di talento e dei tiri di attacco mentre vede la causa della sua paura.
- La creatura non può avvicinarsi spontaneamente all'origine della sua paura.

### Stordito

- Una creatura stordita è inattiva (vedere la condizione), non può muoversi e parla solo farfugliando.
- Automaticamente la creatura fallisce i lanci di salvataggio di forza e destrezza.
- I tiri di attacco contro una creatura comportano un vantaggio.

### Trattenuto

- La velocità di una creatura trattenuta scende a 0 e non si può utilizzare alcun benefit per aumentarla.
- I lanci di attacco contro una creatura comportano un vantaggio, mentre quelli della creatura impongono uno svantaggio.
- La creatura ha uno svantaggio sui tiri di salvataggio di destrezza.

P. 46

© NETFLIX

Prodotto ufficiale

www.netflix.com

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, il marchio commerciale del drago, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, tutti i nomi degli altri prodotti Wizards of the Coast e il loro rispettivi loghi sono marchi commerciali di proprietà di Wizards of the Coast negli Stati Uniti d'America e in altri paesi. Tutti i personaggi e il loro aspetto distintivo sono di proprietà di Wizards

of the Coast. Questi materiali sono protetti dalle leggi sul diritto d'autore degli Stati Uniti d'America. Qualsiasi riproduzione o uso non autorizzati dei materiali o delle componenti grafiche e artistiche contenuti in questa pubblicazione sono proibiti senza l'esplicita autorizzazione scritta di Wizards of the Coast. ©2018 Wizards of the Coast LLC. ®\* e / o TM\* & © 2018 Hasbro, Pawtucket, Rhode Island 02861-1059 Stati Uniti d'America. Tutti i diritti riservati. TM & ® indicano marchi commerciali registrati negli Stati Uniti d'America.  
Servizio clienti: