

DOPO, LEGGI QUESTO LIBRO!

DUNGEONS & DRAGONS

MANUALE DEL DUNGEON MASTER

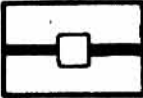
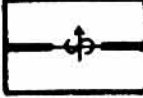

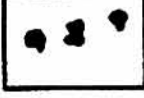
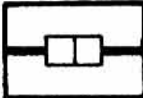

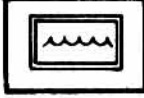

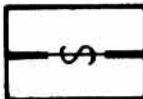
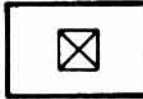
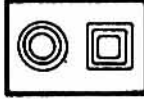
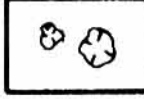
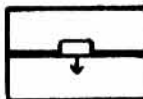
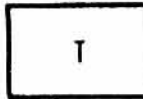
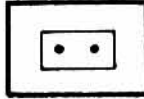

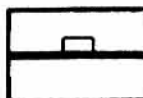
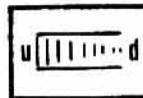


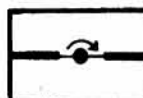
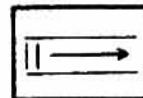
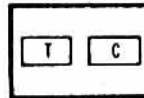
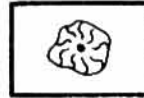
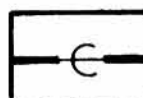

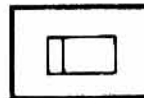



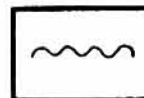

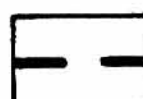
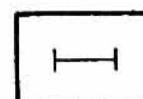
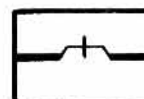
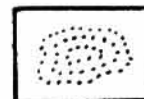

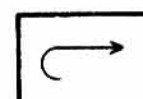
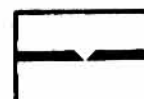
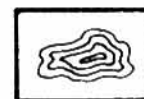


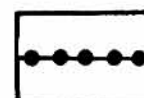

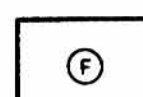

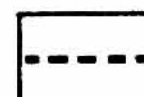

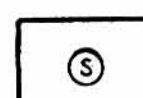

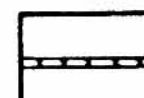



IL GIOCO DI RUOLO "FANTASY"



DUNGEONS & DRAGONS® è un marchio registrato della 

KEY

	Porta		Porta o Passaggio segreto a senso unico		Pozzo		Pilastri naturali
	Porta a due ante		Fossa aperta		Piscina		Stalattiti
	Porta o Passaggio segreto		Fossa coperta		Predella		Stalagmiti
	Porta a senso unico		Trappola		Altare		Macerie
	Porta finta		Scale u=su; d=giù		Camino		Crepaccio
	Porta girevole		Scale/Trappola a scivolo		Tavolo/Scrigno		Voragine
	Porta nascosta		Scale a chiocciola		Letto		Percorso sommerso
	Porta ad arco		Scalinata naturale		Tendaggio		Passaggio sotterraneo
	Porta aperta		Scala a pioli		Finestra		Depressione
	Grata o sbarre		Scivolo		Feritoia		Stagno o lago
	Botola sul soffitto		Statua		Ringhiera		Torrente
	Botola sul pavimento		Pilastro		Muro illusorio		Cornice rialzata
	Botola segreta		Fontana		Muro di pietra		Camino naturale

DUNGEONS & DRAGONS®

Manuale del Dungeon Master

Gioco ideato da: Gary Gygax e Dave Arneson

© 1974, 1977, 1978, 1981, 1983
TSR, Inc.
Tutti i diritti riservati

Revisione a cura di Frank Mentzer
Traduzione di Giovanni Ingellis
Illustrazioni di Larry Elmore, Jim Holloway e Jeff Easley

Prefazione

Questo manuale vi insegnerà a dirigere una partita di DUNGEONS & DRAGONS®. Attenzione, non vi mostrerà come giocare il gioco!

Una partita di DUNGEONS & DRAGONS® la puoi giocare da solo o con altri. Se vuoi giocare da solo, usa l'avventura in solitario del MANUALE DEL GIOCATORE.

Se vuoi giocare una partita con altri, devi, prima di tutto, diventare un DUNGEON MASTER —la persona che conduce il gioco— mentre gli altri tuoi amici saranno i giocatori. Tu devi sapere come giocare prima di imparare l'arte del Dungeon Master. Per adesso, se vuoi solamente giocare e non condurre delle partite, allora —

NON LEGGERE QUESTO MANUALE.

Questo manuale contiene informazioni per il Dungeon Master. Ti divertirai di meno se le conosci prima del tempo! Gran parte del divertimento nel gioco è dato dal senso di mistero che deriva dal non conoscere tutte le risposte.

Più tardi, quando sarai un giocatore esperto, potrai desiderare di controllare alcuni dettagli, o persino diventare tu stesso un Dungeon Master. E quando arriverà quel momento, tutto ciò che ti serve è qui. Se non hai letto il MANUALE DEL GIOCATORE, probabilmente non capirai la maggior parte di questo libro. Ma se hai giocato l'avventura in solitario ed hai finito di leggere il resto del MANUALE DEL GIOCATORE e vuoi diventare un Dungeon Master, allora — *BENVENUTO!*

Questo libro è protetto dalle leggi sul diritto di autore.

E' proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto della TSR Inc.

© 1985 TSR, Inc.



EDITRICE GIOCHI s.p.A
Via Bergamo, 12
20135 MILANO

D.L. M-21685-1985 - ALVI, I.G. S.A. - MADRID

Indice

INTRODUZIONE	2	Le reazioni	
Termini ed abbreviazioni		Tabella	
La regola più importante		Azioni del personaggio.....	27
Il compito del Dungeon Master		Effetti del carisma	
I ruoli del Dungeon Master		Negoziare con i mostri	
Le reazioni	3	Il combattimento	
Come condurre il gioco		Tabella dei tiri per colpire	
Tabelle della sequenza degli eventi		I tiri salvezza	
LA VOSTRA PRIMA PARTITA	4	Attacchi speciali	
Tabella del pre-partita		Cecità'.....	28
Scheda di registrazione dell'avventura		Charme	
Avventura di Gruppo		Risucchio di energia	
Informazioni per il DM		Paralisi	
Paragrafi N.° 1-N.° 19	5	Veleno	
Primo livello del Dungeon.....	9	Descrizione dei mostri	
Mappa (L1).....	13	Nome	
Note per il DM.....	9	Classe dell'armatura	
Sommario degli incontri (20-39).....	9	Dadi-vita	
Secondo livello del Dungeon.....	14	Movimento	
Mappa (L2).....	13	Attacchi	
Note generali.....	14	Ferite	
Terzo livello del Dungeon		N.° di mostri incontrato	
Portare a termine un'avventura.....	14	Tiro salvezza	
Aumentare il livello di esperienza, P.X.		Morale	
dovuti all'uccisione di mostri		Tipo di tesori	
		Allineamento	
		Valore in punti esperienza	
		Elenco dei mostri (A-Z)	29
PROCEDURE E REGOLE	16	I TESORI	47
Abilità' dei ladri		I Tesori occasionali	
Ascoltare		I Tesori scelti	
Cambiamento dell'allineamento		Modificare la quantità' di Tesori	
Creazione dei personaggi		Tabella dei tipi di Tesori (N.° 1)	
Dadi	17	Tabella dei tipi di Tesori (N.° 2)	48
Discussioni		Altri tipi di Tesori	
Disegnare la mappa	17	Le Monete	
Divinita'		Le Gemme	
Domande		I Gioielli	
Equipaggiamento non prescritto		Tabelle degli oggetti magici	
Fughe ed inseguimenti		Tabella generale	
Incantesimi dei livelli superiori	18	Tabelle particolari A-H	49
Incantesimi dei maghi		Spiegazione degli oggetti magici	
Incantesimo dello charme		Come identificare gli oggetti magici	
Incantesimo del sonno		Tipi di oggetti magici	
Indizi		Come adoperare gli oggetti magici	
Inserimento di nuovi personaggi		Le cariche degli oggetti magici	
Lagnanze		Descrizione degli oggetti magici A-H	
Lingue		COME CREARE I DUNGEON	54
Morale		Tipi di Dungeon	
Nuove regole e oggetti		Dungeons buoni e Dungeon cattivi	
Personaggi multipli	22	Passo dopo passo	
Porte		Elenco 1-6	
Punti-Ferita (tiri bassi).....	23	Spiegazione 1-6	
Registrazione del tempo di gioco		Come allestire un Dungeon	
Scacciare i non-morti		in modo casuale	55
Seguaci assoldati		Note e tabelle	
Semi-umani (abilità speciali)		Contenuto delle stanze	
		Trappole	
I MOSTRI	26	Effetti speciali	56
Note generali		Mostri erranti.....	57
I dadi-vita		TABELLE DI GIOCO	
Livelli del Dungeon		Tabella dei tiri-salvezza	
Livelli dei Mostri		Tabella dei tiri per colpire	
Il numero dei Mostri			

Introduzione

Leggete questo volume dall'inizio alla fine, proprio come avete fatto con il MANUALE DEL GIOCATORE. Un bel po' di informazioni vi attendono!

Nelle vostre avventure passate, avete incontrato molti mostri terribili —Goblins, Scheletri, e perfino un Rugginofago. In questo volume vengono descritte dozzine di altri mostri.

Avete trovato dei tesori —monete di tutti i tipi, gemme, e una pozione magica. Qui, ci sono dozzine di altri tesori.

Avete esplorato un Dungeon —alcune caverne presso una città. In questo volume viene descritto un nuovo Dungeon!

Imparerete anche come miscelare tutti questi ingredienti, creare i vostri Dungeon, condurre partite per altri giocatori, e probabilmente divertirvi più di quanto abbiate mai immaginato.

Termini ed Abbreviazioni

Passiamo in rassegna i termini più comunemente adoperati nel gioco; saranno usati spesso in questo volume. Ogni personaggio manovrato da un giocatore è chiamato semplicemente **Personaggio-Giocante**.

Le partite di D & D® che giocherete sono in realtà storie di questi personaggi giocanti in un mondo "fantasy", e voi ed i vostri giocatori creerete queste storie insieme. Voi (il Dungeon Master) giocherete i ruoli dei **Personaggi Non-Giocanti (PNG)** e dei mostri.

Fermatevi un attimo per passare in rassegna questi termini ed abbreviazioni e familiarizzatevi con essi.

Definizioni:

Allineamento: Termine che descrive in modo generico il comportamento di ogni creatura —legale, caotico o neutrale.

Avventuriero: Ogni personaggio in cerca di avventure, che non teme di affrontare mostri e pericoli pur di ottenere gloria e ricchezze.

Classe: Il tipo e la razza di un avventuriero.

Dungeon: Ogni luogo dove possono esser trovati mostri e tesori (caverne, vecchie rovine e così via).

Dungeon Master: La persona che conduce una partita di Dungeons & Dragons impersonando i ruoli dei mostri.

Giocatore: Ogni persona che gioca il ruolo di un personaggio nelle partite di Dungeons & Dragons.

Il gruppo: È formato dagli avventurieri, unitisi per usare i loro diversi talenti per il bene comune.

Livello: Un numero che indica il potere di un avventuriero o di un incantesimo.

Mostro: Ogni creatura che non sia un personaggio.

Personaggio: Ogni persona immaginaria (umano, nano, elfo o halfling che partecipa alle partite di Dungeons & Dragons.

Personaggio-non giocante: Ogni personaggio manovrato dal Dungeon Master invece che da un giocatore.

Tesoro: Ogni oggetto di valore, di solito monete, gemme, gioielleria, o oggetti magici.

Tiro-salvezza: La probabilità che ha una creatura di salvarsi contro un attacco speciale (magia, veleno, ecc.).

Uomo comune: Un tipico cittadino, che non è un avventuriero.

Abbreviazioni

AM:	Allineamento Morale
C:	Chierico
CA:	Classe dell'armatura
Ca:	Carisma
Co:	Costituzione
d:	Dado (tipo di)
DM:	Dungeon Master
Ds:	Destrezza
DV:	Dadi vita
E:	Elfo
F:	Ferite
Fr:	Forza
G:	Guerriero
H:	Halfling
In:	Intelligenza
L:	Ladro
M:	Mago
ML:	Morale
MV:	Movimento (velocità di)
ma:	Moneta d'argento
me:	Moneta d'elettrum
mo:	Moneta d'oro
mp:	Moneta di platino
mr:	Moneta di rame
N:	Nano
N.° ATT.:	Numero d'attacchi
N.° Mostri:	Numero di mostri incontrati
PF:	Punti Ferita
PG:	Personaggio Giocante
PNG:	Personaggio Non Giocante
PX:	Punti Esperienza
Sg:	Saggezza
TS:	Tiro-Salvezza (Classe e livello)
Uc:	Uomo Comune

La Regola Più Importante

C'è una regola che si applica ad ogni cosa che farete in qualità di Dungeon Master. E' la più importante fra tutte le regole! Ed è semplicemente questa:

SIATE IMPARZIALI.

Il Dungeon Master non deve parteggiare.

Giocherete i ruoli delle creature incontrate, ma fatelo in modo imparziale, senza favorire né i mostri né i personaggi. Giocate i ruoli dei mostri come si comporterebbero in "realtà", perlomeno così come voi la immaginate.

I giocatori non giocano *contro* il Dungeon Master! I personaggi possono combattere contro i mostri, ma ognuno partecipa al gioco per divertirsi. I giocatori si divertono nelle esplorazioni ed assistendo alla crescita del loro personaggio ed il Dungeon Master si diverte giocando i ruoli dei mostri e facendo divertire i giocatori.

Per esempio, non è leale mutare l'interpretazione di una regola se non tutti sono d'accordo col cambiamento. Quando aggiungete regole opzionali, applicatele sempre a tutti, mostri e giocatori. Non fate eccezioni: attenetevi alle regole, e fatelo in modo imparziale.

Il Compito del Dungeon Master

Una partita di Dungeons & Dragons è costituita fondamentalmente da una serie di incontri collegati da diverse azioni (il movimento, la soluzione di diversi problemi, etc.) tra un incontro e l'altro. Quando devono essere fatte delle scelte, per trovarne l'esito, si usano spesso i dadi. Tutti i tiri dei dadi vengono chiamati "meccaniche di gioco". Il gioco è costituito da tre elementi: l'interpretazione dei vari ruoli, le meccaniche di gioco, la strategia.

Durante ogni incontro, i giocatori effettuano i tiri per colpire, i tiri per infliggere danni, ed i tiri-salvezza per i loro personaggi. Voi, il Dungeon Master, effettuate tiri simili per i mostri, più altri tiri per stabilire le azioni dei mostri (es: le reazioni ed il morale).

I Ruoli del Dungeon Master

Voi, (il Dungeon Master), giocherete i ruoli di tutti i mostri, i degli uomini e di tutte le altre creature incontrate. I migliori Dungeon Master sono capaci di giocare contemporaneamente molti ruoli —a volte, infatti i personaggi incontrano un altro gruppo di avventurieri, tutti impersonati dal Dungeon Master.

Comunque, le vostre creature non sono dotate di una personalità altrettanto dettagliata quanto quelli dei personaggi-giocanti e sono più facili da interpretare. Le loro azioni vengono spesso determinate tirando i dadi. Una regola si applica a tutti gli esseri (e saprete che ne esistono molti tipi diversi): *immaginate cosa "sente" la creatura.*

Le azioni di un essere sono spesso determinate dal suo Allineamento o dalla sua Intelligenza. *Per esempio*, un animale non è molto "sveglio", e agirà in modo molto semplice

—affamato ed ostile, neutrale e indifferente, oppure amichevole. Le creature più intelligenti possono pensare a molte cose diverse: cibo, tesoro, casa e amici, e così via.

Quando un incontro sembra probabile, pensate a cosa "sentono" le creature, e come potrebbero agire. Quando l'incontro inizia, tirerete spesso i dadi per stabilire le reazioni delle creature. Il risultato dovrà essere modificato tenendo in considerazione l'intelligenza delle creature, le loro abitudini ed altri dettagli.

Immaginate come i vostri esseri reagirebbero di fronte a questi personaggi pericolosi ed avidi che percorrono in lungo e in largo le loro caverne! I mostri cercheranno di sopravvivere e starsene in pace a modo loro, e spesso combatteranno per difendere le loro "tane" ed i loro tesori.

Ma ricordate —anche se i mostri possono combattere i personaggi, non siete voi che combattete contro i giocatori. Se cercate di divertirvi vi divertirte voi stessi. Giocate i ruoli dei mostri, ma dimenticateli quando vengono uccisi. La sola ragione della loro esistenza, in definitiva, è il divertimento del gruppo di giocatori.

Le reazioni

Quando inizia un incontro, potete stabilire il comportamento dei mostri effettuando i tiri di reazione. I risultati vi daranno un'idea del modo in cui i mostri reagiscono all'arrivo dei personaggi in quel particolare momento.

Una creatura incontrata potrebbe attaccare automaticamente. I Ghoul della vostra prima avventura, per esempio attaccavano sempre, chiunque entrasse nella loro zona, dal momento che la descrizione di questi mostri prescrive questo comportamento. La maggior parte dei mostri non attaccano sempre, quindi siate certi di leggere con attenzione le descrizioni.

Molte creature possono essere amichevoli o ostili, a seconda della situazione. Le loro reazioni possono essere talvolta determinate dalle azioni dei personaggi. Se un guerriero ha la spada sguainata e carica un goblin, il goblin non penserà certo che è un amico! Il goblin potrebbe combattere oppure scappare; ma sicuramente non cercherà di parlamentare. Più spesso, però, prima di cominciare a fare qualcosa, i personaggi aspetteranno di vedere "che cosa fanno i mostri". Allo stesso modo, la maggior parte dei mostri aspetteranno di vedere come agiscono i personaggi!

Quando inizia un incontro di questo tipo, dovrete effettuare un tiro di reazione per i mostri, usando 2d6. Ci può essere bisogno anche di 3 tiri di reazione per perfezionare l'incontro.

Ogni volta che i personaggi attaccano i mostri, cessate di tirare per le reazioni. I mo-



stri combatteranno per difendersi, oppure fuggiranno (a seconda del punteggio del loro morale, come spiegato a pag. 22).

I tiri di reazione sono descritti dettagliatamente da pag. 27 a pag. 29. Leggete quella sezione prima di iniziare la vostra prima partita in gruppo.

Come condurre il gioco

Durante la maggior parte delle partite di D & D, il Dungeon Master lascia le decisioni ai giocatori. Il Dungeon Master presenta la scena —descrivendo che cosa vedono i personaggi, offrendo scelte fra varie linee d'azione, e così via. Ma il corso della partita viene dominato dalle azioni del Gruppo, decise insieme da tutti i giocatori. Il Dungeon Master può quasi riposarsi e divertirsi a seguire i progressi dei personaggi mentre esplorano, fanno mappe, risolvono enigmi, e così via.

Il Dungeon Master si rivolge di solito ai personaggi come "gruppo", piuttosto che ai singoli. Però, quando inizia un incontro, avviene un cambiamento. Il Dungeon Master assume un ruolo più attivo diventando più attento alle azioni di ogni personaggio. I giocatori hanno una scelta di azioni più limitata, mentre si confrontano con un mostro o con un personaggio non giocante. Il Dungeon Master gioca i ruoli di tutti gli esseri incontrati dal gruppo, e decide delle loro azioni mentre valuta quelle dei personaggi. Il tempo di gioco scorre "al rallentatore", dal momento che il Dungeon Master prende in considerazione le azioni, con attenzione, round dopo round (10 secondi l'uno) ed annuncia i risultati.

Un Dungeon Master esperto può giocare contemporaneamente i ruoli di molti mostri, anche se può essere molto difficile farlo in modo equo, senza favorire i mostri o i personaggi. Nello stesso modo in cui i giocatori devono tener distinte le "conoscenze del giocatore" dalle "conoscenze del personaggio", così il Dungeon Master deve tener completa-

mente distinto ciò che sa il mostro da ciò che solo il D.M. conosce.

E questo deve essere realizzato senza rallentare, in alcun modo, il ritmo del gioco.

Le tabelle seguenti vi aiuteranno ad organizzare in modo ordinato le azioni e gli avvenimenti che, normalmente, avvengono durante il turno di gioco, durante gli incontri e nel combattimento.

SEQUENZA DEGLI EVENTI DURANTE IL TURNO DI GIOCO

1. *Mostri erranti:* Il D.M. tira 1d6 (il controllo si effettua, di solito, ogni 2 turni).
2. *Azioni:* Il Portavoce descrive le azioni dei membri del gruppo (movimento, ascolto, ricerca...)
3. *Risultati:* Se —
 - a. Viene disegnata la mappa di una zona, il D.M. deve descriverla.
 - b. Avviene un incontro, si deve passare alla "sequenza degli eventi durante un incontro".
 - c. Viene scoperto qualcosa (oggetto, passaggio segreto, ecc.) il D.M. deve annunciarlo.
 - d. Non avviene alcun incontro, il turno di gioco è terminato; si ritorna alla Fase 1.

SEQUENZA DEGLI EVENTI DURANTE UN INCONTRO

1. *Numero di mostri incontrati:* Determinato dal Dungeon Master (3.^a pag. di copertina).
2. *Sorpresa:* Il Dungeon Master tira 1d6 per ogni parte (mostri e giocatori) (pag. 58 del "Manuale del Giocatore").
3. *Reazioni:* Il Dungeon Master tira 2d6 per le prime reazioni dei mostri (pag. 27).
4. *Risultati:* Se —
 - a. Entrambe le parti parlano, continuate i tiri di reazione, i negoziati, ecc., a seconda dei casi.
 - b. Una delle parti scappa: il Dungeon Master conduce la fuga e l'inseguimento (pag. 18).
 - c. Una delle parti attacca, continuate con la SEQUENZA DEGLI EVENTI DURANTE IL COMBATTIMENTO.

La vostra prima partita

SEQUENZA DEGLI EVENTI DURANTE IL COMBATTIMENTO

1. **Intenzioni:** Il Dungeon Master chiede ad ogni giocatore cosa intende fare il suo personaggio nel round che sta per iniziare.
2. **Iniziativa:** Ogni parte tira 1d6. La parte che vince l'iniziativa agisce per prima.
3. **Azioni:** La parte che vince l'iniziativa:
 - a. **Controlla il morale** (pag 21), se necessario.
 - b. **Movimento** (e movimenti opzionali nel combattimento, pag 60 del "Manuale del Giocatore").
 - c. "Fuoco" con le armi da lancio (pag. 59 del "Manuale del Giocatore").
 - d. Uso di incantesimi e oggetti magici (anelli bacchette, etc.).
 - e. Combattimento "corpo a corpo".
4. **Azioni:** La parte che ha perduto l'iniziativa esegue le fasi da A ad E sopra elencate.
5. **Risultati:** Se —
 - a. Tutti i mostri sono sconfitti, il combattimento (ed il turno di gioco) finisce; tornate alla SEQUENZA DEGLI EVENTI DURANTE UN TURNO DI GIOCO.
 - b. Una delle parti fugge, l'altra può inseguirla, e la parte che scappa può tentare di sfuggire (pag. 18) all'inseguimento.
 - c. Il combattimento continua; ritornate alla prima fase della tabella SEQUENZA DEGLI EVENTI DURANTE IL COMBATTIMENTO, e ripetete tutte le fasi.

L'avventura seguente è stata creata per un Dungeon Master principiante. Vi dirà che cosa dire ai giocatori, quando e quali dadi tirare, e vi richiama, di tanto in tanto, le pagine in cui trovare ulteriori informazioni.

Prima di cominciare, dovrete sfogliare il resto di questo manuale, per vedere quali sono le altre informazioni incluse. Una sezione è intitolata **procedure e regole** (pag. 16-25) e spiega dettagliatamente come risolvere la maggior parte delle situazioni. Non ci sarà bisogno di seguaci assoldati se i giocatori sono 4 o più, ma, se li adoperate assicuratevi di utilizzarli in modo corretto (pag. 24). Le tabelle delle "SEQUENZE degli eventi" vi saranno di aiuto durante la partita.

I mostri ed i tesori vengono spiegati in seguito, in sezioni separate. Non avrete, però, bisogno di far riferimento a tali sezioni, dal momento che tutti i mostri ed i tesori di questa avventura si trovano già spiegati nel corso di essa.

Prima di iniziare la partita, siate certi di aver curato tutti i dettagli del pre-partita, usando la Tabella del Pre-Partita.

TABELLA DEL PRE-PARTITA

1. Tutti i giocatori sanno come giocare? Hanno giocato l'avventura solitaria compresa nel MANUALE DEL GIOCATORE?

2. Avete letto questo libro fino a questo punto? Avete sfogliato interamente questo manuale?
3. Sia voi che i giocatori conoscete il chi-perché-cosa-dove e quando dell'avventura ("Manuale del giocatore", pag. 53)?
4. Tutti i giocatori sono pronti a partire; hanno provveduto all'equipaggiamento?
5. Hanno scelto un Portavoce ed un Cartografo? Hanno un foglio di carta quadrettata ed un lapis, per disegnare la mappa?

Se una qualsiasi risposta è "no", fermatevi e risolvete il problema.

In questa avventura, troverete molte sezioni da leggere ai giocatori. "Ascoltatele", però, mentre le leggete; contengono informazioni che vi serviranno!

Ogni volta che trovate un paragrafo che inizia con: "Dungeon Master" significa che contiene informazioni solo per voi! Fermatevi un attimo a leggerle. Le "informazioni per il Dungeon Master" contengono le istruzioni su come condurre un incontro che sta per avvenire, o suggerimenti su come comportarsi in una nuova situazione.

Scheda di Registrazione dell'Avventura

Usate un foglio di carta e fate una lista dei dettagli di cui avrete bisogno durante l'avventura. In cima alla pagina, scrivete il nome di ogni personaggio partecipante. A destra di ogni nome, scrivete la classe del personaggio. Ancora più a destra scrivete la Classe di Armatura del personaggio.

Chiedete al Portavoce qual'è l'ordine di marcia del gruppo. I personaggi marceranno normalmente in fila indiana o in fila per due. Scrivete l'ordine di marcia sotto la lista dei personaggi, usando le iniziali per evitare confusione e annotate da quale parte è il capofila.

Il resto del foglio può essere usato per registrare il passare del tempo, i dettagli sui mostri incontrati, i tesori trovati, ed ogni altra annotazione che vorrete fare.

Quando siete pronti iniziate a leggere qui sotto, seguendo le istruzioni date.

Avventura di Gruppo

Inizio: leggete ai giocatori le seguenti informazioni:

"Molto tempo fa, questa zona del Regno dell'uomo, era governata da un mago detto Gygar, un uomo di grande e arcano potere. Governava le terre circostanti dal suo mitico castello di Mistamere, posto ai piedi delle montagne, a nord.

"Gygar morì dopo un regno lungo e pacifico, ma non nominò alcun successore.

Con gli anni, il castello, disabitato, cadde in rovina.

"Ora, secoli dopo, i profili delle torri spezzate possono ancora vedersi dalla città; sempre invitanti per chi è in cerca di pericolo, fama e ricchezza.

"Vi siete riuniti attorno ad un tavolo all'osteria del Drago Dorato, nel centro della città, per discutere il piano. L'osteria è affollata, piena di cittadini dalla faccia rubiconda ed altri avventurieri, che mangiano bevono, ridono e si divertono rumorosamente. Tutti avete sentito i racconti che circolano, storie di mostri in agguato tra le rovine a guardia di ricchi tesori. Nessuno di voi è mai stato là, ma dopo una serata di discussioni, decidete di tentare la sorte nelle rovine del castello, e di incontrarvi all'alba per il breve viaggio. Una nota speciale: i governanti delle città hanno offerto una taglia di 1000 monete d'oro per chi cattura Bargle, il mago rinnegato! La morte di Aleena, una sacerdotessa molto conosciuta, è stata l'"ultima goccia". Vogliono fermare questo pericolo una volta per tutte, quindi tenete gli occhi aperti!"

DM: fermatevi un attimo ed assicuratevi che tutti i personaggi siano pronti per partire. Poi continuate a leggere:

"E' mattina, e siete fuori del castello. E' distante solo tre miglia dalla città e per raggiungerlo è sufficiente una breve passeggiata attraverso i campi di una fattoria del luogo. Mentre seguite il viottolo fangoso oltre la fattoria, salutate i contadini che attendono al raccolto. E' una piacevole giornata estiva, e tutto sembra in pace. Il proprietario del terreno siede in cima ad un carro, e chiacchera un po' con voi prima che proseguiate il cammino.

"Dice che non ha problemi con i mostri, e se ce n'è qualcuno in agguato tra le rovine, se ne stanno lì, 'proprio come dovrebbero fare i mostri per bene!' Ogni notte però rinchioda con attenzione nelle stalle tutto il suo bestiame.

Dopo avergli augurato una buona giornata, continuate verso le rovine. Mentre vi avvicinate, vedete che le mura sono frastagliate e piene di piccoli fori, ed alcuni grossi blocchi di pietra sono caduti in terra, e sono sparsi que e là attorno alle rovine.

Il portale d'ingresso al centro del muro frontale è sgombro, e le massicce porte stanno marcendo per terra, lì vicino. Questa entrata sembra l'accesso più facile al castello. Un foro largo 3 metri si trova nel muro alla vostra sinistra, e potrebbe essere un altro ingresso.

Non vedete altre entrate; il resto della

parete è andato in rovina, ed in essa ci sono solo dei piccoli fori. In questa zona esterna non vedete nient'altro di rilevante. Una rupe a precipizio, il fianco di una montagna, si eleva al di sopra del lato nord delle rovine."

TABELLA DEI TIRI PER COLPIRE (USATA DAI MOSTRI)

Dadi-Vita	C.A. del personaggio																		
del mostro	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0									
fino a 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19									
da 1 +, fino a 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18									
da 2 +, fino a 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17									
da 3 +, fino a 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16									

Tiri-salvezza	Il mostro si "salva" come un:		
	Uomo Comune	Guerriero 1-3	4-6
Veleno	14	12	10
Bacchetta magica	15	13	11
Paralisi	16	14	12
Soffio del drago	17	15	13
Incantesimo	18	16	14

DM: Ora leggete solo per voi la prossima sezione, e poi continuate col n.º 1.

Informazioni per il DM

Cercate il n.º 1 sulla mappa a pagina 13; è la posizione dei personaggi a questo punto dell'avventura. Si sono avvicinati dal sud (dal fondo della mappa), dirigendosi verso nord (verso la cima della pagina).

Presumete che la camminata dalla città sia durata circa 1 ora, e che adesso siano le 8 di mattina. Annotatelo in cima alla scheda di registrazione dell'avventura, e da ora fino al termine dell'avventura, registrate il passaggio del tempo di gioco.

Ecco, per vostra comodità, le tabelle per i tiri per colpire e per i tiri di tiri-salvezza di cui avrete bisogno durante il corso dell'avventura.

1 Leggete (ai giocatori) il paragrafo seguente:

"Il sentiero attraversa le macerie ed oltrepassa la porta andata in rovina. Mentre vi avvicinate con circospezione, notate un piccolo movimento sotto di essa. Vi fermate, sospettosi di un pericolo."

DM: Incoraggiate i giocatori a mandare qualcuno avanti per esaminare la porta. Dov-

rebbero farlo, per esser certi che il loro cammino sia sicuro. Se non indagano adesso, un mostro nascosto potrebbe sorprendere il gruppo mentre passa. Il seguente incontro servirà come "antipasto" per voi ed i giocatori che devono impratichirsi a giocare in gruppo.

Fatevi dire quali personaggi stanno esaminando la porta da vicino, e quali sono in guardia contro altri pericoli. Poi leggete il paragrafo seguente:

"Improvvisamente, il terreno lungo un bordo della porta si muove ed appare un buco". C'è qualcosa sotto la porta!"

DM: se i personaggi stanno esaminando da vicino la porta scegliete (se possibile) un guerriero o un nano, oppure un personaggio a caso, come vittima dell'attacco che sta arrivando. Non dite ai giocatori che cosa avete fatto!

Chiedete ai giocatori, uno per uno, e cominciando dalla vittima che avete scelto, cosa intendono fare i loro personaggi. Ricordate che cosa dicono, o, se volete, prendetene nota. Poi leggete il paragrafo seguente:

"Vedete un grosso mostro vermiforme, che sbuca con la testa dal buco sotto la porta. Ha 8 lunghi tentacoli, in cerchio, attorno alla bocca. Non viene fuori del tutto — ma solo quanto basta per attaccare...—" (nome della vittima)!

Avete bisogno dei seguenti dati sul mostro. Copiateli sulla Scheda di registrazione dell'avventura.

VERME-IENA

Classe dell'armatura:	7
Dadi-Vita:	3 + 1 19
Movimento:	36 m (12 m)
Attacchi:	8
Ferite:	Paralisi
Tiro-salvezza:	Come un Guerriero del 2.º livello
Morale:	9
Punti-Ferita:	10
Allineamento:	Neutrale
Valore in punti esperienza:	75

Se il mostro viene addormentato da un incantesimo del *Sonno*, leggete il n.º 2. Se invece, viene ucciso, leggete il n.º 3.

Il Verme-Iena userà tutti i suoi 8 tentacoli per attaccare la vittima che avete scelto. Dite a quel giocatore di tirare 1d6 per l'iniziativa, mentre voi tirate 1d6 per il mostro. Se il vostro tiro è più alto, effettuate 8 tiri per colpire per conto del verme-iena. Se è maggiore il tiro del giocatore, permettete al gruppo di muoversi, o di attaccare, per primo.

Tenete conto delle azioni degli altri perso-

naggi, ma non permettete a nessuno di loro di attaccare nel 1.º round a meno che non siano vicini alla vittima. Se qualcuno vuole effettuare un attacco con un'arma da lancio, dite ai giocatori: "Dovete spostarvi per poter tirare, se volete evitare di colpire i vostri amici. Quindi potete effettuare il lancio nel prossimo round".

Se qualcuno degli attacchi del verme-iena va a segno, il personaggio deve effettuare un tiro-salvezza contro la paralisi (uno per colpo messo a segno) o restare paralizzato.

Se uno dei tiri-salvezza fallisce, dite alla vittima: —"Cadi a terra". Dite al resto dei giocatori che vedono cadere la vittima, ma non dite se il personaggio è vivo o morto.

Dopo il primo round di combattimento, chiedete ad ogni giocatore le azioni per il prossimo round. Se la prima vittima è paralizzato, il mostro attaccherà il bersaglio più vicino. Se nessun personaggio è nelle immediate vicinanze, uscirà fuori dalla sua buca ed attaccherà il più vicino.

Se più di un personaggio si avvicina per attaccare il verme-iena, gli 8 attacchi verranno divisi tra i due bersagli più vicini. Ad ogni colpo, il bersaglio deve effettuare un tiro-salvezza o cadere a terra, paralizzato. Continuate a condurre il combattimento per tutto il tempo necessario. Il gruppo dovrebbe essere in grado di uccidere il verme-iena abbastanza facilmente.

Ogni personaggio paralizzato si riprende dopo 3 turni (1/2 ora), incolume.

Il gruppo può attendere tra la macerie esterne (zona n.º 1) mentre i loro amici si stanno riprendendo, o possono trascinarli fino al bordo dei campi (una distanza più rassicurante). Qualunque cosa decidano di fare, siate certi di tener conto del passaggio del tempo di gioco, scontando per il combattimento 1 intero turno.

2 Il verme-iena è addormentato da un incantesimo di un mago o di un elfo. Quando si addormenta, cessa di muoversi, ed i suoi tentacoli si afflosciano a terra. Qualunque personaggio con una spada od un pugnale può uccidere il mostro con un solo colpo, e senza ridestarlo. Quando il mostro è stato ucciso leggete il n.º 3.



3 Il-verme-iena è stato ucciso. Cade a terra, immobile. Leggete il paragrafo seguente:

"Guardando la creatura morta, vedete che è lunga circa 3 metri, ed ha molte piccole

La vostra prima partita

zampe, come un millepiedi. Avete sentito parlare di questo tipo di creature, giù in città. Lo chiamano verme-iena. Sbirciate nel buco sotto la porta per vedere se degli altri esseri si stanno ancora nascondendo."

DM: Se il mostro è balzato completamente fuori dal suo buco per attaccare, passate al n.º 4. Altrimenti continuate:

"Non vedete muoversi, nulla ma il luccichio dei tesori sottostanti vi colpisce! Però il corpo del mostro blocca l'entrata. Volete tirarlo via?"

DM: La porta caduta è troppo pesante per essere rimossa, e ci vorrebbero ore ed ore per scavare un altro buco attraverso le macerie. Se i personaggi cooperano, possono trascinarlo via il corpo del mostro estraendolo dal buco. I suoi tentacoli non sono PIU' pericolosi, e la creatura può essere facilmente estratta dal foro. Leggete il n.º 4.

4 Leggete le seguenti informazioni:

"Il corpo del mostro non occupa più il foro, potete vedere chiaramente un mucchio di monete in fondo alla buca, circa 3 metri più in basso. Volete semplicemente scendere e prenderle, o qualcuno vuole prima cercare delle eventuali trappole?"

DM: In futuro, non dovrete più ricordare ai giocatori di cercare le trappole. Ma in questo incontro di "riscaldamento" cercate di aiutarli a decidere cosa fare.

Non ci sono trappole o altre stranezze da trovare, ma i giocatori dovrebbero sempre controllare il loro cammino.

Uno scheletro semi-coperto dal tesoro verrà trovato in fondo alla buca. Un'ispezione ravvicinata rivelerà che è lo scheletro di una piccola creatura umanoide, dal teschio simile a quello di un cane. Non si muove, è solo e semplicemente un vecchio scheletro di una delle tante vittime del verme-iena. Leggete il paragrafo seguente:

"Sembrano i resti di un'altra creatura di cui avete sentito parlare: un coboldo. I coboldi si comportano e vivono in modo molto simile ai goblin, ma sono di una razza diversa.

Raccogliete con attenzione il tesoro rimettendolo nei sacchi e dividendolo tra voi per bilanciare il peso. Le monete sono tutte di rame e d'argento, circa un migliaio per tipo, scoprite, inoltre due gemme-granate presso il fondo della buca.

Trovate anche una piccola borsa di

cuoio, ormai corrosa. Probabilmente è appartenuta al coboldo morto."

DM: Le gemme "granate" valgono 100 monete d'oro ciascuna. Se un nano le esamina ne capirà, subito il valore; altrimenti devono essere stimate in città. La borsa contiene 15 monete di rame ed una chiave di ottone.

Sulla scheda di registrazione dell'avventura, sotto le informazioni relative al verme-iena, registrate tutti i tesori trovati.

Chiunque può prendere delle parti del verme-iena o dello scheletro del coboldo, se così desidera, ma non sono di nessuna utilità e non hanno alcun valore.

Quando i giocatori sono pronti a continuare l'avventura, leggete il n.º 5.

5 Leggete le seguenti informazioni:

"Quando avete raccolto il tesoro sentite un rumoroso "Thump". Vedete che l'entrata principale si è chiusa! Sebbene le grandi porte esterne siano per terra, abbattute rimangono un paio di porte interne; e sono state chiuse. La sola entrata è ora la breccia, larga 3 metri; nella parete verso sinistra.

Iniziate a disegnare la mappa. Ogni quadretto del foglio ha il lato misurante 3 metri. L'entrata, ora chiusa, è larga 12 metri; disegnatela al centro, nella parte inferiore del foglio. La parete a destra dell'entrata è lunga 39 metri. La parete a sinistra prosegue per 30 metri, poi c'è la breccia di 3 metri, e infine continua ad ovest per altri 6 metri.

L'intera parete sud, contando anche l'entrata, è lunga 90 metri.

Le mura sono alte circa 15 metri, e molto pericolanti. Ogni tentativo di scalata potrebbe far precipitare alcuni blocchi che potrebbero uccidervi se vi colpissero."

DM: Assicuratevi che il cartografo disegni una mappa accurata della zona. Se volete, potete aggiungere il viottolo che conduce all'entrata frontale e le porte cadute. Offrite ai giocatori la scelta tra le seguenti azioni.

Quindi andate al paragrafo numerato segnato accanto a quella prescelta. Se insistono in azioni non comprese nella lista, fate del vostro meglio nell'inventare qualcosa.

Esaminare i blocchi caduti n.º 6.
Sbirciare attraverso le fenditure nelle mura n.º 7

Andare verso la porta chiusa n.º 8.
Entrare nella breccia di 3 metri n.º 9.

6 Leggete ciò che segue:

"Mentre vi aggirate per le macerie, trovate

molti grossi blocchi di pietra, apparentemente caduti dalle mura in rovina. Un altro scheletro di coboldo è schiacciato sotto uno dei blocchi, ma non è visibile alcun tesoro, ed il blocco è troppo pesante per poterlo spostare."

DM: permettete ai giocatori di scegliere ancora tra la lista di opzioni segnate nel paragrafo n.º 5.

Annotate il passaggio di un turno, trascorso per esaminare i blocchi caduti.

7 Leggete ciò che segue:

"Vi muovete con circospezione lungo le mura, cercando delle fenditure attraverso cui guardare sperando di scoprire qualche indizio su cosa c'è dall'altra parte. Ma tutte le fenditure sono troppo in alto per essere raggiunte. Cautamente continuate ad esplorare e trovate altre fenditure lungo la parte est della parete, verso destra. Alcune sono al livello del terreno e voi potete sbirciarci attraverso.

Oltre la parete vedete un ampio cortile, ed i resti del castello. Le rovine del castello sono vecchie e cadenti, ma non come la parte esterna, dove vi trovate ora. Solo un piano del castello è ancora in piedi; i piani superiori sono franati e le macerie sono sparse per tutto il cortile.

Vedete un gruppo di creature nascoste nell'ombra delle mura, cercano di evitare la piena luce del sole. Sono dei coboldi! Pare che ce ne siano circa dieci, ma non potete vederli tanto chiaramente da poter determinare il loro numero esatto, né l'equipaggiamento.

DM: Segnate il passaggio di 1 turno impiegato nel cercare le fenditure e sbirciarvi attraverso. Incoraggiate i giocatori a parlare di cosa faranno adesso.

Mentre parlano, dite al cartografo di disegnare la zona rinchiusa dalle mura esterne e leggete ciò che segue:

"La parete esterna è spessa 3 metri. Un sentiero passa attraverso le macerie, iniziando dall'entrata e conducendo a nord per 27 metri fino ad un paio di porte situate nel mezzo della parete sud delle rovine del castello. La parete del castello si estende per 24 metri su ciascuno dei lati delle porte, ad est e ad ovest. Le pareti laterali del castello sono lunghe circa 30 metri ognuna, ed arrivano, a nord, fino ai piedi della rupe della montagna.

DM: Se il gruppo decide di entrare attraverso

la breccia nella parete, leggete il n.º 10. Se vanno verso le porte chiuse leggete il n.º 8.

Annotate il passaggio di un altro turno impiegato nella discussione e nel movimento fino alle macerie esterne, di fronte alle mura.

8 DM: Il gruppo decide di andare verso le porte chiuse dell'entrata frontale. Quando ci arrivano, possono cercare di aprire le porte, ma senza alcun successo. Offrite loro di nuovo le opzioni al punto 5.

9 DM: Se i personaggi non hanno sbirciato attraverso le fenditure della parete, tirate 1d6. Se il risultato è compreso fra 1 e 3 i coboldi colgono di sorpresa il gruppo. Nel combattimento che sta per svilupparsi, ogni coboldo otterrà un attacco libero con le armi da lancio prima che il gruppo possa agire. Se il risultato è 4-6, non c'è alcun attacco libero, ma i coboldi attaccheranno in ogni caso. Leggete il n.º 10.

10 DM: I coboldi nel cortile costituiscono il corpo di guardia. È stato ordinato loro di non lasciare entrare nessuno nelle rovine. Vedendo il gruppo, hanno chiuso le porte, e le puntelleranno se il gruppo tenta di abatterle.

Questi coboldi di guardia sono i più grossi della loro tribù, ed hanno il massimo di punti-ferita (4 ognuno). Sono armati con archi corti, frecce (20 per faretra), quindi non dovete prendere nota del loro equipaggiamento. Una freccia che va a segno infligge da 1 a 6 punti-ferita, ma l'attacco con il pugnale di queste deboli creature causa solo da 1 a 4 punti-ferita. Usate la linea "fino a 1" della tabella dei tiri per colpire; i coboldi sono esseri dotati solo di mezzo Dado-Vita! Ogni coboldo porta una borsa di cuoio con un numero di monete di rame oscillante da 3 a 10, ma nessun altro tesoro.

Un incantesimo del *Sonno* lanciato contro i coboldi li farà addormentare, tutti. Se viò avviene, fermatevi (senza tener conto di ciò che sta accadendo nel frattempo), e leggete il n.º 16.

Leggete ciò che segue ai giocatori:

"Quando i coboldi iniziano a "tirare", alcuni di voi possono trovare riparo dietro alcuni massi nel cortile. Che volete fare — rispondere al "fuoco", muovervi verso di loro, o altro?"

Dungeon Master: fatevi riferire le azioni che ogni personaggio intende compiere, uno per uno. Se vogliono discutere della situazione, passano dei round di tempo, ed i coboldi continuano a tirare frecce. Per ogni minuto (tempo reale) che i giocatori passano parlando

contate 1 round di tempo di gioco ed effettuate un round completo di "tiri per colpire" dei coboldi! Considerate ogni frazione di minuto come un intero round. I personaggi devono mettersi al riparo prima che i giocatori inizino a parlare, e voi potete ricordare loro questo fatto.

In questo incontro viene usato il tiro con le armi da lancio. I coboldi iniziano a tirare frecce appena il gruppo penetra attraverso la breccia nel muro. Il combattimento può risolversi nelle seguenti situazioni:

- I personaggi rispondono alle frecce con le loro armi da lancio, e non si avvicinano ai coboldi. Alcuni personaggi possono trovare riparo dietro i massi. Se accade ciò leggete il n.º 12.
- Uno o più personaggi vanno verso i mostri, e questi tirano loro molte bordate di frecce. Se accade ciò leggete il n.º 13.
- I personaggi si muovono cautamente verso i coboldi, usando i massi come riparo. Se accade ciò leggete il n.º 14.
- Uno o più personaggi restano all'interno della breccia, attirando l'attenzione dei coboldi mentre gli altri tentano di aggirarli. In questo caso i coboldi saranno occupati a sparare frecce, e il gruppo può tentare di fare irruzione con successo. Se accade ciò, leggete il n.º 15.
- Tutti i personaggi escono di nuovo fuori, cercando di compiere una manovra aggirante per entrare dal portone principale. Però, non riescono ad abbattere le porte, e devono tornare alla breccia nel muro (oppure tomarsene a casa).

COBOLDO

Classe dell'armatura:	7
Dadi-Vita:	1/2
Movimento:	27 (9)
Attacchi:	1 con la spada (o 1 con l'arco) Gittata 15/30/45
Ferite:	1-4 o 1-6
Tiro-salvezza:	Come un "uomo comune"
Morale:	6
Punti-ferita:	4 ciascuno
Allineamento:	Caotico
Valore in P.X.:	5 ciascuno

11 DM. Il gruppo attacca "corpo a corpo" i coboldi. Ogni mostro attaccherà un personaggio differente, se possibile. Il D.M. potrà scegliere gli avversari in modo casuale o a "ragion veduta".

In ogni round di combattimento, ricordate di chiedere ad ogni giocatore le azioni (del suo personaggio), effettuate i tiri per l'iniziativa, e poi conducete l'azione.

Quando il primo coboldo viene ucciso, tirate 2d6 per saggiare il morale dei restanti. Se il risultato è 5 o meno, i coboldi cercheranno di scappare, verso le rovine del castello. Sono creature lente, e possono essere catturati da chiunque non indossi una armatura di metallo. Se un qualsiasi coboldo viene catturato, tutti gli altri si fermeranno a combattere fino alla morte.

Se tutti i coboldi sono morti o fuggiti, l'incontro ha termine. Smettete di calcolare il tempo in round. Valutate l'intero combattimento come un turno completo, e leggete il n.º 18.

12 DM: Uno o più personaggi iniziano a tirare con le armi da lancio verso i coboldi. La distanza (raggio) è 33 metri. Se un personaggio usa un arco lungo o una balestra, il raggio è *medio*, e non vengono effettuate modifiche al tiro dei dadi per la distanza. Se viene adoperato un arco corto, il raggio è lungo, provocando una penalità di -1 ad ogni "tiro per colpire". La distanza è troppo grande per una fionda, o per lanciare oggetti con le mani.

Ricordate ai giocatori di registrare le frecce ed i dardi tirati. Se restano senza proiettili, non possono continuare a "tirare".

I coboldi sono dietro ripari, ma anche i personaggi possono ripararsi. I coboldi mireranno contro quei personaggi che rispondono al "fuoco". Quando si mira ad un bersaglio completamente coperto da un riparo, deve essere applicata una penalità di -4 a tutti i tiri per colpire. In questo modo, i coboldi avranno bisogno di un "tiro per colpire" di 20 per trafiggere un personaggio che indossa una corazzina di piastre (dal momento che con 20 si colpisce sempre, a meno che la distanza non sia eccessiva). Ed un personaggio avrà bisogno di un "tiro per colpire" di 16 o più (invece del 12 di cui avrebbe normalmente bisogno per colpire un bersaglio con Classe di Armatura 7), a meno che non debbano applicarsi modifiche per il raggio o la destrezza.

I coboldi continuano a tirare frecce fin quando non è stata uccisa la maggior parte di loro. Quando solo 3 coboldi (o meno) saranno ancora vivi, i sopravvissuti correranno verso la porta che conduce all'interno del castello. I personaggi possono "tirare" per 2 rounds mentre questi corrono. I Coboldi che fuggono via non hanno ripari ed hanno Classe di Armatura = 7. I personaggi sono troppo distanti per catturarli. Se qualche sopravvissuto arriva alla porta del castello entra dentro, la chiude e blocca dietro di sé, e scende giù per le scale, verso il 2.º livello del Dungeon.

13 DM: Osservate il raggio degli archi corti dei coboldi: 15/30/45. La distanza tra i co-

La vostra prima partita

boldi ed i loro bersagli è da 30 a 45 metri, il raggio è lungo, ed i tiri per colpire sono penalizzati di -1. A 15 metri il raggio è corto, ed ai tiri per colpire viene applicato un bonus di +1. A qualsiasi distanza intermedia (da 16 a 30 metri) il raggio è medio e non viene effettuata alcuna modifica al tiro del dado.

Dovete registrare l'esatta posizione di ogni personaggio durante questo incontro. Quando i personaggi si muovono, il raggio per il tiro con l'arco può cambiare. I personaggi che indossano armature metalliche si spostano di 6 metri per round, quelli (che indossano) in armature di cuoio di 9 metri per round; quelli senza armature di 12 metri per round.

Quando il gruppo entra nel cortile del castello i coboldi sono nascosti dietro le macerie, vicino al viottolo interno dell'entrata principale. Sono distanti 33 metri dal gruppo, quindi i loro primi attacchi con le frecce sono a lungo raggio (penalità di -1 ad ogni tiro per colpire). Questi attacchi possono essere mirati contro personaggi scelti dal Dungeon Master oppure determinati casualmente.

Durante il primo round di movimento, i personaggi che si stanno avvicinando entrano nel raggio medio (nessuna modifica, quindi, per la distanza). Tutte le frecce vengono scagliate contro i personaggi in avvicinamento. In questo caso i coboldi ignorano quei personaggi che sono al riparo.

Prendete, accuratamente, nota sia delle posizioni dei personaggi sia del passare di ogni round di tempo. Ricordate di tirare per l'iniziativa (ad ogni round), per stabilire se i personaggi muovono prima o dopo del lancio delle frecce dei coboldi.

Quando un personaggio si avvicina a 6 metri dai coboldi, tutti i mostri ripongono gli archi e sfoderano le spade. Dopodiché attaccano immediatamente. Leggete il n.º 11.

14 Leggete quanto segue:

“Vedete che la grandinata di frecce è pericolosa e vi avvicinate con cautela, riparandovi dietro i massi e muovendovi di roccia in roccia.”

DM: Usando questa strategia, i personaggi potranno ottenere un riparo, ma si muoveranno a metà della loro normale velocità. Registrate la posizione di ogni personaggio, round dopo round. Applicate una penalità di -2 a tutti i “tiri per colpire” dei coboldi, quando attaccano i personaggi in avvicinamento che usano questa strategia. Leggete il n.º 13 per condurre il tiro delle frecce, ma ricordate di usare:

(a) la velocità di movimento dimezzata per i personaggi,

(b) una penalità di -2 per tutti i “tiri per colpire” degli attacchi con le frecce dei coboldi.

15 Leggete quanto segue:

“Decidete di dividervi. Alcuni restano alla breccia nelle mura attirando l'attenzione dei coboldi, mentre altri tornano indietro per compiere un movimento aggirante verso l'entrata principale.”

DM: Dopo l'incantesimo del *Sonno* questa è la migliore strategia possibile contro i coboldi. Essi continueranno a tirare contro i personaggi presso la breccia nelle mura.

Registrate il passaggio del tempo! Un personaggio in armatura metallica (che si muove di 6 metri per round) impiegherà 6 round per raggiungere le porte. Durante questo periodo, i coboldi continueranno a tirare contro i loro bersagli presso la breccia nelle mura. Se nessuno dei personaggi risponde al “fuoco” o si muove verso di loro, 3 coboldi smetteranno di tirare e puntelleranno le porte.

Quando i personaggi tentano di irrompere attraverso l'entrata principale, tirate 1d6. Modificate il risultato come segue:

— Aggiungete la “modifica per la forza” del personaggio più forte tra quelli che stanno tentando di sfondare la porta (+1 per una forza da 13 a 15, ecc.).

— Sottraete 1, perché le porte sono chiuse a chiave.

— Aggiungete 1 per ogni personaggio che aiuta a forzare la porta, qualunque sia il punteggio della forza (+1 se due personaggi stanno forzando la porta, +2 se sono in tre, ecc.).

— Sottraete 2 se i coboldi stanno puntellando la porta.

Se il totale, modificato, è 5 o 6, le porte vengono abbattute. Se il totale è 4 o meno, le porte resistono. I personaggi possono ripetere il tentativo una volta per round.

Se le porte vengono abbattute, i personaggi possono entrare mentre i coboldi estraggono le spade. A nessuna delle due parti è permesso un attacco libero. Leggete il n.º 11 per altre informazioni su come condurre il combattimento corpo a corpo.

16 Leggete quanto segue:

“Quando pronunciate l'incantesimo del *Sonno*, vedete tutti i coboldi fermarsi e cadere a terra.”

DM: Smettete di calcolare il tempo in round: la battaglia è finita. I personaggi possono avvi-

cinarsi ai coboldi, oppure fare qualunque cosa vogliono.

I coboldi addormentati possono essere, facilmente, uccisi. Però, se ne rimangono in vita uno, o più, come prigionieri, legati con corde, leggete il n.º 17. Altrimenti, leggete il n.º 18.

17 Leggete quanto segue:

“Legate il coboldo strettamente; avete un prigioniero. Volete svegliarlo e parlare con lui?”

DM: Se i giocatori non svegliano il coboldo, leggete il n.º 18. Se lo svegliano, continuate:

“Il coboldo si desta e si guarda attorno spaventato. Si dibatte un po', ma si ritrova strettamente legato. Con una strana voce, simile all'uggolare di un cane, mugugna, “Che cosa volete?”

DM: Interpretate il ruolo del coboldo prigioniero. Non dirà niente sul resto del Dungeon, ma rivelerà che è una delle guardie, piazzata lì per impedire l'ingresso agli estranei.

Il coboldo offrirà del denaro per la libertà sua e di ogni altro coboldo sopravvissuto. Chiederà di essere slegato per meglio mostrare al gruppo dove si trova il tesoro. Però, se lo si slega, correrà verso la porta del castello e scapperà via!

Se si insiste nel tenerlo legato ad una corda, condurrà il gruppo ad un cumulo di macerie presso le rovine della torre est. Dopo aver scavato per un minuto, tirerà fuori una piccola scatola di ferro, non chiusa a chiave. La scatola contiene 100 monete d'oro ed una gemma nera (onice, valore = 50 monete d'oro).

Se i personaggi vogliono uccidere il coboldo dopo aver ottenuto il tesoro, ricordate ai personaggi “legali” che devono rispettare la loro parte dell'accordo, e lasciar andare il coboldo. Se viene rilasciato, il coboldo se ne andrà in pace. Dopo aver ringraziato il gruppo, uscirà dall'entrata principale e scapperà a nascondersi sulle montagne.

Quando tutti i coboldi se ne sono andati, leggete il n.º 18.

18 Leggete quanto segue:

“Raccogliete il tesoro dei coboldi e trovate un totale di 80 monete di rame nei loro sacchi. Trovate inoltre 8 farette di frecce, con 10 frecce per faretra. Le loro spade non sono di buona fattura e sono prive di valore.”

DM: Ora interrompete la partita. Parlate ai giocatori di ognuna delle strategie delineate

nel paragrafo n.º 10. Potete leggere ciascuna sezione ai giocatori, oppure giocarle tutte, come se fossero realmente accadute! Se le giocate, consideratele semplicemente un esercizio. Ricordate qual'è l'attuale ammontare di punti-ferita ed equipaggiamento dei personaggi, in modo che, dopo questi tentativi, possano tornare alla situazione "normale".

Quando siete pronti per riprendere la partita, leggete il n.º 19.

19 DM: Per condurre il resto di questa'avventura, usate il "Sommario degli incontri" per le descrizioni di ogni area del Dungeon. Prendete, sempre, nota della posizione del gruppo sulla vostra mappa.

Quando si avvicinano ad una zona numerata, cercate il numero nel "Sommario" e leggetene la descrizione. Ricordate di registrare il passare del tempo. La velocità di movimento (per turno) del gruppo è uguale a quella del personaggio più lento (probabilmente 18 metri per turno). Usate le liste "sequenza degli eventi" per essere certi di condurre in modo giusto ogni turno ed ogni incontro. Se avete dei problemi, ricordate ai giocatori che state ancora imparando, cercate la spiegazione della situazione in questo volume e leggetela. Buona fortuna.

Primo livello del Dungeon

Note per il Dungeon Master

Il 1.º livello di questo Dungeon può essere usato per 2 o 3 partite di gruppo. E' stato disegnato usando le indicazioni fornite alle pagine 54-55. I tesori sono stati piazzati secondo la frequenza data in queste pagine. Tra tutte le stanze, 1/3 sono vuote, 1/3 contengono mostri, 1/6 contengono trappole, ed 1/6 sono "speciali".

Una delle stanze (la n.º 27) contiene mostri molto pericolosi ed una trappola letale, in essa non dovrebbero entrare Personaggi principianti (soprattutto se guidati da un Dungeon Master inesperto!). Le sue porte sono chiuse in modo speciale per impedire l'ingresso a personaggi del 1.º livello. Un personaggio che raggiunga il 2.º livello di esperienza può entrare nella stanza.

Lasciamo a voi il compito di allestire il 2.º livello del Dungeon. Vi viene fornita una mappa, insieme ad una lista dei possibili mostruosi abitatori. Nel primo livello non vengono incontrati Mostri Erranti, inizierete ad incontrarli occasionalmente ai livelli 2.º e 3.º.

Il 3.º livello del Dungeon e la sua creazione sono lasciati interamente alla vostra fantasia, e potete aggiungere livelli ancora più bassi, se volete. I personaggi dovrebbero essere in gra-

do di lasciare il Dungeon ogni volta che hanno bisogno di riposarsi o di curarsi. Dal momento che il Dungeon è vicino alla loro città di residenza, non dovrebbero trascorrere una notte al suo interno.

Altri Dungeon invece potranno essere tanto distanti da rendere improponibile il ritorno verso la città.

Un breve riposo notturno in una stanza non occupata può consentire a chi è in grado di lanciare incantesimi di riacquistare la memoria di essi; curando, la mattina successiva, ogni personaggio seriamente ferito. Un Dungeon può essere esplorato successivamente in diversi giorni, o fino a quando non verrà trovata una quantità di tesori soddisfacente.

Alcune caratteristiche standard di questo Dungeon (che possono essere rivelate ai giocatori) sono:

Tutte le pareti, soffitti e pavimenti sono di pietra.

Tutte le pareti (interne) sono alte 3 metri. Tutte le zone sono buie; i personaggi devono portare con se delle fonti luminose.

Tutte le descrizioni delle stanze comprendono, nell'ordine, le seguenti informazioni:

- 1) Le dimensioni, misurando da nord a sud, poi da est ad ovest.
- 2) Le uscite.
- 3) Il contenuto.

Sommario degli incontri:

Primo livello del Dungeon

20 L'entrata

Il viottolo tra le macerie conduce dall'ingresso principale alle porte del castello in rovina. Le pareti di questa sezione del castello sono ancora solide, e questa è la sola entrata. Le porte non sono chiuse a chiave, e si apriranno facilmente.

Se qualcuno scale le pareti esterne, scoprirà che il primo piano del castello è rimasto intatto, ma i piani superiori sono stati completamente distrutti dal tempo. Le macerie che costellano la zona sono tutto ciò che ne resta.

Quando vengono aperte le porte, i personaggi vedono la prima stanza all'interno del castello. Leggete quanto segue ai giocatori:

"Le porte larghe 6 metri si aprono verso l'interno, vedete i resti di una stanza, spoglia, di metri 9 per 12. Degli ingressi vuoti sono situati al centro delle pareti est ed ovest; le porte sono andate perdute. Una porta normale è situata nel centro della parete nord. La stanza contiene rifiuti e macerie, ma non in quantità sufficiente a nascondere una creatura."

DM: Quando il gruppo entra nella stanza, la luce del sole illumina la zona, ma le stanze sui due lati restano buie. E chiedete ai personaggi quali sono le loro sorgenti di luce, e prendete nota di quali personaggi accendono torce o lanterne. Non tutti devono avere necessariamente la propria fonte luminosa.

Il gruppo dovrebbe perquisire la zona prima di continuare, ma non troverà nulla di interessante.

Il gruppo può decidere di andare a nord, verso la porta successiva, ad ovest verso la stanza 22, o ad est verso la stanza 24.

21 Strada sbagliata:

DM: Non dovrete ritrovarvi a leggere questo paragrafo ai giocatori. Ogni volta che il gruppo si avvicina ad una zona numerata, cercate il numero in questo sommario degli incontri, ed usate le informazioni fornite. Non esiste il n.º 21 sulla mappa. Guardate attentamente la mappa, cercate la posizione del gruppo ed andate a quel numero.

22 Sala ovest:

Questa stanza di metri 9 × 9 ha due accessi, lungo le pareti est ed ovest. Contiene i resti di 3 sedie e di 2 piccoli tavoli. Nel mezzo della parete nord c'è un caminetto.

Se cercano con attenzione, i personaggi troveranno 3 vecchi cucchiaini da tè d'argento, dal valore di 10 monete d'oro ciascuno, ed una piccola borsa di piselli secchi.

Se cercano nel caminetto, vedranno che la canna fumaria è ostruita da vecchie assi di legno. In questo caso, leggete quanto segue:

"State osservando la canna fumaria, dando dei colpetti qua e là per vedere se ci può essere nascosto qualcosa di valore. All'improvviso, una pioggia di macerie vi si rovescia addosso, ed una grossa forma scura vola fuori!"

IL PIPISTRELLO GIGANTE

Classe dell'Armatura:	6
Dadi-Vita:	2
Movimento:	54 (18)
Attacchi:	1 morso
Ferite:	1 d 4
Tiro-Salvezza:	Come un guerriero del 1.º livello
Morale:	8
Punti Ferita:	9
Allineamento:	Neutrale
Valor in PX:	20

La velocità di movimento indicata viene utilizzata solo quando il pipistrello è in volo. Il pi-

La vostra prima partita

pipistrello vola fuori del camino ed attacca il personaggio che lo ha disturbato. Se viene colpito, tirate 2d6 per saggiarne il morale; se il risultato è 7 o meno, il pipistrello vola via attraverso l'ingresso ad ovest, atterrando su una cassa nella stanza 28. Se il risultato è 8 o più il pipistrello combatterà fino alla morte.

Uno dei pezzi di macerie fatti cadere dal pipistrello è una "onice", dal valore di 50 monete d'oro. Non verrà trovata se i personaggi non esamineranno attentamente le macerie cadute dalla canna fumaria.

23 Corridoio:

Questa zona di metri 9 × 6 ha ingressi (senza porte) alle pareti est ed ovest. Alle pareti nord e sud ci sono normali porte di legno. La stanza contiene dei rifiuti, ma niente di interessante.

24 Sala est:

Questa stanza di metri 9 × 9 ha ingressi alle pareti est ed ovest, ma privi di porte.

Un caminetto è sulla parete nord, e la stanza contiene i resti di quattro sedie ed un piccolo tavolo.

Se i personaggi perquisiscono la stanza troveranno un vecchio cuscino imbottito di piume. C'è anche un mattone allentato all'interno della canna fumaria del caminetto.

Il fumaio è pieno di vecchio legname. Se un personaggio lo esamina alcune travi gli cadono addosso costringendolo ad effettuare un Tiro-salvezza contro l'attacco con Bacchette magiche. Se il Tiro-salvezza fallisce, il personaggio subisce da 2 a 5 Punti-ferita causati dalle travi che cadono; se ha successo, subisce solo un Punto-ferita. Il mattone allentato viene notato automaticamente se la canna fumaria viene perlustrata. Dietro al mattone allentato, in una nicchia, è nascosto un pugnale d'argento finemente lavorato. Non è magico, ma può essere venduto in città per 75 monete d'oro.

25 Stanza da letto:

Questa stanza di metri 9 × 12 ha due vie d'accesso lungo la parete ovest ed una lungo la parete est.

Le porte mancano.

Un grosso caminetto è sulla parete sud.

Un tempo questa era una bellissima stanza da letto, ma quello che era una volta un ricco arredamento (il letto a baldacchino, le sedie lussuose, i tavoli ed i tappeti) è ora lacero, ammuffito e senza valore.

Comunque, il letto sebbene ricoperto di muffa sembra molto confortevole. I primi due personaggi che entrano nella stanza devono effettuare un Tiro-salvezza contro Incantesimi!

Se hanno successo, non accade niente, ma se falliscono, la vittima (o le vittime) monta sul letto, si sdraia e schiaccia un pisolino. La vittima può dormire per anni, ma non invecchierà, nè avrà bisogno di cibo o di bevande.

La vittima può essere svegliata da questo sonno magico solo in uno dei tre seguenti modi:

— Un incantesimo di *Dispersione della Magia* rimuoverà il maleficio (disponibile in città, ma solo a pagamento).

— Un normale "Pisello" piazzato sotto il materasso provocherà il risveglio immediato della vittima, ma con un forte dolore alla schiena (-2 a tutti i "tiri per colpire" fin quando non si fa una bella dormita di una notte).

— Inoltre la vittima si risveglia, se posta sul letto della stanza 26. Solleticare la vittima (per esempio, con una piuma) non ha alcun effetto. La stanza non contiene nient'altro di interessante.

26 Stanza da letto:

Questa stanza sembra esattamente uguale a quella n.º 25, ma con due ingressi alla parete est ed uno alla parete ovest. Il letto è completamente innocuo e perfino benefico. Se una vittima, dormiente, del letto della stanza 25 è posta su questo letto, si risveglierà in 3 minuti, completamente indenne dalla (brutta) esperienza e rinfancata dal pisolino.

Se la vittima viene solleticata mentre è sul letto (con una piuma, per esempio), l'intero letto starnutirà magicamente. Questo starnuto farà volare in aria la polvere della stanza, e chiunque si trova in essa dovrà effettuare un Tiro-salvezza contro Incantesimi od iniziare lui stesso a starnutire, incapace di fare qualsiasi altra cosa! Questo attacco di starnuti dura per 4 round, ed attrae i mostri della stanza 35, che arrivano dopo un round dall'inizio degli starnuti. I mostri e la vittima dormiente non sono affetti dalla polvere.

Questo letto può essere usato per curare il mortale effetto asfissiante del "Fungoide Lurido" (vedi stanza 27).

27 Sala da pranzo

Nota speciale: le porte di questa stanza possono essere aperte solo da un personaggio del 2.º livello o superiore. Dovete leggere l'intera descrizione dell'incontro prima di iniziare a condurlo. Quando siete pronti, leggete ai giocatori quanto segue:

"Questa stanza di metri 9 × 18, ha 5 porte, due nelle pareti est ed ovest, ed una nel centro della parete sud. Un grosso caminetto di marmo è nel mezzo della parete nord.

Un lungo tavolo di legno, largo 3 e lungo 12 metri, occupa il centro del locale. È circondato da 12 semplici sedie di legno, cinque da ogni lato ed una per ogni capo tavola. Le sedie a capotavola e due sedie da ogni lato sono occupate da scheletri, 6 in tutto. Sono tutti vestiti di stracci, apparentemente i resti di bellissimi abiti da pranzo, sia da uomo che da donna. Sono seduti, ma non si muovono.

Sul tavolo, di fronte ad ogni sedia, c'è un piatto dorato, con un calice polveroso su ogni piatto e posate d'argento apparecchiate ad ogni lato. Il tavolo è di nudo legno, senza tovaglia.

DM: Da qualunque entrata avvenga l'ingresso, il gruppo non può vedere dentro il caminetto. Lì, in agguato nell'ombra, ci sono due Arpie.

2 ARPIE

Classe dell'Armatura:	7
Dadi-Vita:	3
Movimento normale:	18 (6)
Movimento in volo:	45 (15)
Attacchi:	2 con artigli, 1 con l'arma + 1 speciale
Ferite:	1-4/1-4/1-6 + "charme"
Tiro-salvezza:	Come un guerriero del 6.º
Morale:	7
Punti-ferita:	15 ciascuna
Allineamento:	Caotico
Valore in punti esperienza:	50 ciascuna

Queste orribili creature sono temute ed evitate dai coboldi e da tutte le altre creature della zona. Esse, a turno, stanno in questa stanza, banchettando con le (incaute) vittime che vi si avventurano. Gli scheletri sono tutto ciò che resta dei loro passati banchetti.

Quando una qualsiasi porta viene aperta, le arpie iniziano a cantare un duetto. Ogni personaggio deve effettuare un Tiro-salvezza contro gli Incantesimi. La canzone delle arpie è stregata; se il Tiro-salvezza fallisce, la vittima è "stregata" (vedi la spiegazione completa a pag. 28) e le sembra di sentire della bellissima musica.

Se la porta viene immediatamente richiusa, i personaggi saranno capaci di trascinare fuori dalla stanza i loro camerati "stregati".

L'effetto dello *charme* può essere rimosso da un incantesimo di *Dispersione della Magia* (acquistabile in città, per 100 monete d'oro), o piazzando la vittima prima sul letto della stanza 25 (causando così l'insorgere del sonno magico) e poi sul letto della stanza 26 (che sveglierà la vittima rimuovendo lo *charme*).

Se la porta non viene chiusa la vittima entrerà camminando nella stanza, girerà intorno al tavolo, e continuerà verso il caminetto.

La vostra prima partita

Se il Tiro-salvezza ha successo, la canzone delle arpie viene percepita come un rumore stridente, e non ha effetti.

Ciascun personaggio deve effettuare solo un Tiro-salvezza per la canzone delle due arpie.

Il DM deve effettuare i tiri di dado necessari se un Chierico tenta di scacciare gli scheletri, ma, ovviamente, non ci saranno effetti.

Gli scheletri (in questione) non sono mostri animati. Se un qualsiasi personaggio attacca le arpie, i mostri voleranno per la stanza e sopra il tavolo, evitando il combattimento fin quando è possibile. Però, non atterreranno, ne disturberanno il tavolo. Se chiusa in un angolo da 2 o 3 personaggi, l'arpia combatterà.

Se un qualsiasi personaggio tocca un piatto d'oro o sale sul tavolo per attaccare le arpie in volo, può accadere una cosa orribile. I piatti "d'oro" sono, in realtà di stagno ricoperti dalla massa amorfa di un "fungoide lurido".

FUNGOIDE LURIDO

Classe dell'Armatura:	—
Dadi Vita:	1*
Movimento:	0
Attacchi:	Spore
Ferite:	1-4 + effetti speciali
Tiro-salvezza:	Come un guerriero del 1.º livello
Morale:	Non applicabile
Punti-ferita:	4 ciascuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	15 ciascuno

Questi fungoidi sono più piccoli del normale. Per ogni piatto toccato, tirate 1d6; se il risultato è 1-3 dal fungoide si sprigiona una piccola nuvola di spore che colpiscono solo il personaggio che ha disturbato il piatto.

La vittima subisce 1-4 Punti-ferita e deve effettuare un Tiro-salvezza contro il veleno o morire soffocata dalle spore. La vittima che si sente soffocare morirà in 6 round a meno che non venga trasportata nella stanza 26 e piazzata sul letto.

Chiunque balza sul tavolo disturberà 2 piatti, che possono produrre entrambi nuvole di spore (tirate per ogni piatto), infliggendo da 1 a 4 Punti-ferita per ogni nuvola ma richiedendo solo un singolo Tiro-salvezza.

Il fungoide lurido può essere danneggiato solo dal fuoco. Il tocco di una torcia distruggerà automaticamente la muffa su un piatto, ma per ognuno di tali tocchi occorrerà tirare il dado per determinare se viene o meno sprigionata una nuvola di spore.

Se un'arpia viene uccisa, tirate 2d6 per saggiare il morale dell'altra. Se il totale è 6 o meno, si arrenderà, offrendo al gruppo tutto il suo tesoro in cambio della libertà. Se il gruppo accetta, il mostro tirerà fuori da sotto il tavolo una cassa lunga e piatta. La cassa è chiusa a

chiave, ma l'arpia ha la chiave. Aprirà la serratura e la cassa, e poi se ne andrà (se i personaggi lo permettono) passando per la porta sulla parete sud, continuando verso l'esterno, per fuggire sulle montagne.

Se l'arpia viene interrogata dopo la resa parlerà di un mago che arrivò un giorno e si impadronì del Dungeon. Quest'uomo vive più in basso, in un livello inferiore del Dungeon, ed i coboldi sono ai suoi ordini.

Se le arpie vengono uccise, una perquisizione della stanza porterà alla luce lo scrigno delle arpie. La chiave trovata nella tana del vermeiena potrà aprire il lucchetto! Nella cassa non ci sono trappole.

La cassa del tesoro delle arpie contiene: pochi pezzi del corredo da pranzo, tutti marciti e spiegazzati (senza valore), 2000 monete d'argento, 2 paia di orecchini di turchese (valore 500 monete d'oro per paio) e 2 pozioni guaritrici.

Inoltre, i dodici completi di posate d'argento sulla tavola valgono 5 monete d'oro l'uno. I calici valgono, tutti e 12 insieme, una sola moneta d'oro, e probabilmente si romperanno nel viaggio di ritorno verso la città. I piatti di stagno sono corrosi e senza valore.

28 Magazzino:

Se il pipistrello gigante della stanza 22 è volato via fuggendo l'attacco del gruppo, verrà ritrovato qui. Leggete ai giocatori quanto segue:

"Questa stanza, di 9 metri × 9, ha ingressi sulle pareti nord ed est; le porte mancano. La stanza è piena di scatole e di casse di molte forme e dimensioni, e sembra una zona destinata a magazzino".

DM: Tutte le scatole sono ricoperte di uno spesso strato di polvere, e non sono state toccate per lungo tempo. Nessuna delle scatole può essere spostata, aperta o danneggiata, in alcun modo!

Se i personaggi durante l'ispezione bussano su una qualunque scatola, una voce profonda proveniente da una grossa scatola in un angolo dirà: "Chi è?".

Qualunque cosa rispondano i personaggi, (la voce) risponde: "E con voi Bargle!" E di nuovo, qualunque cosa dicano i personaggi, finirà: "Oh, bene, allora non importa!" Non parlerà di nuovo.

29 Sgabuzzino:

Questa piccola stanza di 2 metri × 9 ha ingressi alle pareti est e sud, ma senza porte.

Una vecchia cappelliera polverosa è posata per terra nell'angolo nord-ovest.

La cappelliera è legata con uno spago. Se lo spago viene tagliato, la cappelliera può essere aperta senza pericoli. Ma se viene sciolto il grosso nodo sopra la scatola, il personaggio che l'ha slegato deve effettuare un tiro-salvezza contro il veleno, altrimenti subisce da 1 a 6 punti-ferita causati dal veleno cosparso sullo spago.

Nella scatola c'è un cappellino rosso da donna, ora amuffito e scolorito. Il cappellino in sé è senza valore, ma se viene tolto dalla scatola, verrà trovata sotto di esso una grossa spilla per capelli. La spilla è di platino, e vale 100 monete d'oro.

30 Scale:

Questa stanza di metri 6 × 9 ha ingressi lungo le pareti nord ed est, ma senza porte.

Una scala alla parete sud conduce giù, al 2.º livello del Dungeon. C'è un caminetto nell'angolo nord-ovest della stanza. In agguato sulle scale ci sono 4 coboldi che attendono gli intrusi. Il gruppo li incontrerà solo se inizia a scendere gli scalini.

4 COBOLDI

Classe dell'Armatura:	7
Dadi-Vita:	1/2
Movimento:	27 (9)
Attacchi:	1 con la spada
Ferite:	1-4
Tiro-Salvezza:	Come un uomo comune
Morale:	6
Punti-Ferita:	3 ciascuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	5 ciascuno

Quando li incontrate, tirate 2d6 per saggiare le reazioni dei mostri. Se amichevoli, essi consiglieranno ai personaggi di non procedere giù, per gli scalini, verso il pericoloso 2.º livello del Dungeon.

Se iniziano a contrattare, vorranno un pagamento di almeno 10 monete d'oro per rivelare la stessa informazione.

Ogni coboldo ha una borsa contenente 5 monete di rame e nessun altro tesoro o equipaggiamento, ad eccezione delle loro rozze spade.

31 Stanza della trappola:

Questa stanza, di 9 metri × 9, ha accessi alle pareti sud ed est (ma senza porte).

Un grosso tronco è nel mezzo della stanza. Un capo del tronco è sul pavimento, ma l'altro

La vostra prima partita

capo è trattenuto da una robusta corda, che passa attraverso ganci nel soffitto, nel pavimento e lungo le pareti. E' collegata ad una grossa cassa, che è sul pavimento, proprio sotto il tronco sollevato.

Se la corda viene tagliata, il tronco cade, spezzando la cassa e disperdendo sul pavimento il contenuto.

Il coperchio della cassa non è tenuto chiuso dalla corda, e può essere sollevato facilmente.

Non ci sono trappole. Dentro la cassa ci sono 500 monete d'argento, 50 monete d'oro, ed una gemma paglierina, (del valore di 10 monete d'oro).

I coboldi e gli altri mostri del Dungeon hanno evitato questa zona, credendo che vi fosse una trappola mortale. Ma essa è innocua, a meno che non venga tagliata la corda.

32 Stanza della statua:

Questa stanza è di 6 metri \times 6, con una porta normale lungo la parete est ed un ingresso (senza porta) lungo la parete ovest.

Nel centro della stanza c'è la statua di un piccolo uomo dalla testa di cane, indossa un'armatura di cuoio ed appare nell'atto di attaccare con una daga (E' un coboldo).

Se la statua viene toccata, la porzione centrale di essa (dal mento alla cintola) effettua un giro completo su se stessa.

La spada di pietra colpirà il personaggio che ha toccato la statua, a meno che non effettui un tiro-salvezza contro le bacchette magiche, con una penalità di -2 al tiro del dado.

Se fallisce, il personaggio colpito subisce da 2 a 8 punti-ferita; se ha successo, il personaggio riesce a balzare in tempo fuori della porta della spada.

Questa trappola può essere resa innocua se viene schiacciata una piccola borchia sulla fibbia della cintura della statua. Questa borchia, però, non sarà individuata, a meno che a cercarla non sia un Ladro (tiro normale per trovare trappole). Una volta trovata, il ladro può automaticamente disinnescare la trappola, premendo il pulsante; non c'è bisogno di effettuare il tiro per rimuovere le trappole.

33 Sgabuzzino

Questa piccola stanza è di 3 metri \times 6, ed ha solo una entrata, la porta normale lungo la parete est.

La stanza contiene mucchi di stracci e di rifiuti. Nascosti fra essi ci sono 4 topi giganti, che attaccheranno se qualcuno entrerà nella stanza.

4 TOPI GIGANTI

Classe dell'Armatura:	7
Dadi-Vita:	1/2
Movimento:	36 (12)
Attacchi:	1 morso
Ferite:	1-3
Tiro-Salvezza:	Come un uomo Comune
Morale:	8
Punti-ferita:	1 ciascuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	5 ciascuno

34 Magazzino:

Questa stanza di 9 metri \times 9 ha accessi sulle pareti nord ed ovest, ma senza porte. E' identica alla stanza 28, piena di scatole di tutte le forme e dimensioni. Queste scatole, però, possono essere spostate ed aperte, ma sono completamente vuote.

Tutte, eccetto una: una grossa scatola sul fondo di una catasta. Dentro la scatola c'è uno zombi, che si alzerà ed attaccherà con una spada se la scatola viene aperta. Coglie di sorpresa il personaggio che apre la scatola se, tirando 1d6, si ottiene da 1 a 4, ottenendo così un tentativo di colpire per primo.

1 ZOMBI

Classe dell'Armatura:	8
Dadi-Vita:	2
Movimento:	27 (9)
Attacchi:	1 con la spada
Ferite:	1-8
Tiro-Salvezza:	Come un guerriero del primo livello
Morale:	12
Punti-Ferita:	12
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	20

Lo zombi balzerà fuori dalla scatola mentre attacca. Se scacciato da un Chierico, andrà o nella stanza 35 per unirsi ai suoi camerati (se il Chierico che lo scaccia entra dalla porta ovest) oppure nella stanza 24 (se il Chierico entra dal nord).

Non c'è niente di valore in questa stanza.

35 Sgabuzzino:

Questa piccola stanza di 3 metri \times 9 ha due ingressi sulle pareti sud ed ovest, ma senza porte. E' piena di rifiuti e macerie. Ci sono 4 zombi nascosti nella stanza (5 se lo zombi della stanza 34 si è unito a loro).

4 ZOMBI

Classe dell'Armatura:	8
Dadi-Vita:	2
Movimento:	27 (9)
Attacchi:	1 con la spada
Ferite:	1-8
Tiro-Salvezza:	Come un guerriero del primo livello
Morale:	12
Punti-Ferita:	12
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	20

Questi mostri sono qui ad attendere da anni il primo incauto visitatore. Non possono cogliere di sorpresa nessuno, e perderanno sempre l'iniziativa nel combattimento (non c'è bisogno di tirare il dado).

Se scacciati da un Chierico, gli zombi andranno o nella stanza 36, ad attendere presso le scale (se il Chierico che li ha scacciati è entrato dalla porta sud) o nella stanza 34 (se il Chierico entra dalla porta ovest).

Se qualcuno comincia a starnutire nella stanza 26, gli zombi vi si dirigeranno per attaccare gli intrusi. Se vengono scacciati (dalla stanza 26), si ritirano verso questa stanza (35).

Sotto i rifiuti di questa stanza c'è un braccialetto dimenticato (del valore di 500 monete d'oro) e verrà trovato se i personaggi cercano con attenzione. Le spade degli zombi sono arrugginite e senza valore.

36 Scale:

Questa stanza di 6 metri \times 9, ha entrate lungo le pareti nord ed ovest, ma senza porte. Una scala conduce giù, al secondo livello del Dungeon. Rifiuti e macerie sono sparse per il pavimento, ma non rimane niente di valore o di interessante. (Se gli zombi della stanza 35 sono stati scacciati potreste ritrovarli qui. Se scacciati di nuovo, si ritireranno nella stanza 35 o nella stanza 37, a seconda della posizione del Chierico).

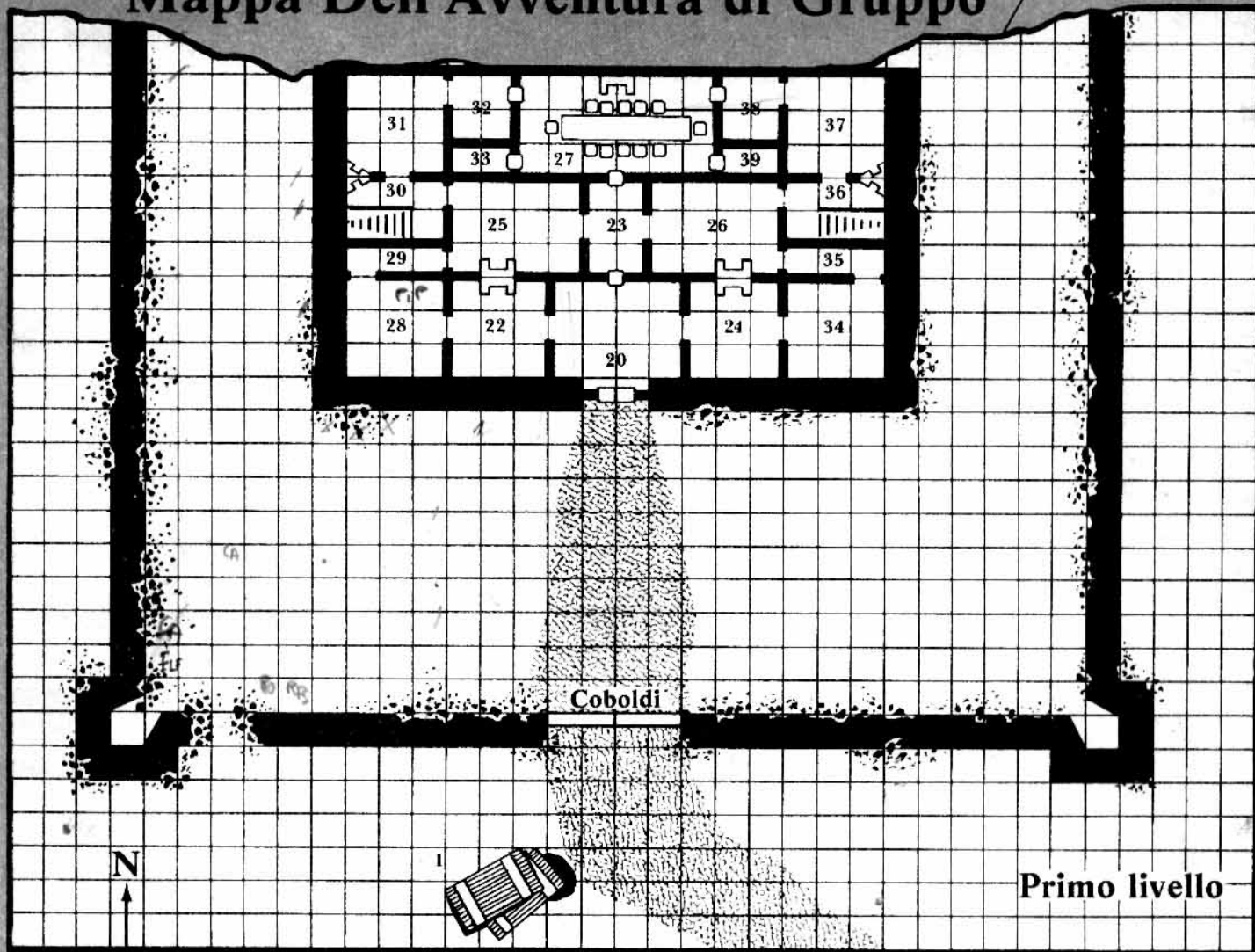
37 I Coboldi








Questa stanza misura 9 metri \times 9, con entrate lungo le pareti ovest e sud (ma senza porte). La stanza contiene dei rifiuti e delle macerie.

In piedi nel centro della stanza ci sono 5 coboldi che stanno perlustrando il Dungeon per scacciarne gli intrusi.

Mappa Dell'Avventura di Gruppo

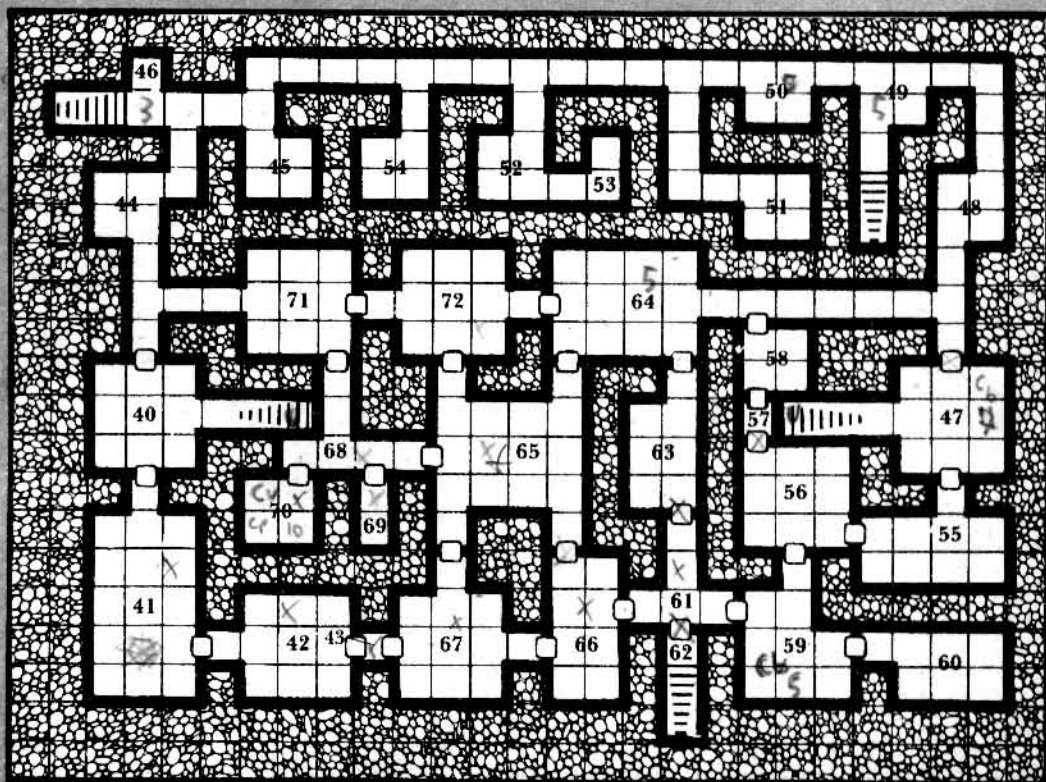
Fianco della montagna



-  Piccolo camino
-  Porta
-  Porta a due ante
-  Scale
-  Camino grande
-  Macerie
-  Sentiero

1 quadrato = 3 metri

Secondo livello →



La vostra prima partita

5 COBOLDI

Classe dell'Armatura:	7
Dadi-Vita:	1/2
Movimento:	27 (9)
Attacchi:	1 con la spada
Ferite:	1-4
Tiro-Salvezza:	Come un uomo comune
Morale:	6
Punti-ferita:	3 ciascuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	5 ciascuno

38 Stanza della statua:

Questa stanza, di 6 metri × 6, ha un ingresso, privo di porte, lungo la parete est ed una porta normale lungo la parete ovest.

Nel centro della stanza c'è la statua di un piccolo uomo dalla testa di cane, che indossa un'armatura di cuoio ed appare nell'atto di colpire con una daga (è un coboldo). La statua è del tutto innocua.

39 Magazzino:

Questa stanza di 3 metri × 9 ha un solo ingresso, la porta lungo la parete ovest. Contiene dei rifiuti, ma niente di interessante.

FINE DEL 1.º LIVELLO DEL DUNGEON

Secondo Livello del Dungeon

Note Generali

Vi forniamo la mappa di questo livello (vedi pag. 13) ma lasciamo a voi il compito di apprestare mostri e tesori, usando le indicazioni fornite a pag. 54. Possono essere inclusi in questo livello del Dungeon i seguenti mostri:

- 1 covo di coboldi (dai 20 ai 40 individui con un capo, divisi tra 4 e 10 stanze).
- La tana di un ragno chelato (evitata dai coboldi).
- Scarabei e millepiedi giganti.
- Topi (normali e giganti).
- Fra i mostri erranti potrete incontrare: Coboldi.
- Scarabei e millepiedi giganti.
- Vari tipi di non-morti (scheletri, zombi, ghoul).

Terzo Livello del Dungeon

La progettazione di questa zona è lasciata interamente a voi.

Dovrà includere il rifugio di Bargle (Mago caotico, che ha raggiunto un livello di esperienza compreso tra il 5.º e il 7.º) e le sue guardie (orchi asserviti) più i suoi simulacri erranti (statue di cristallo viventi, perfettamente simili a Bargle) e probabilmente anche alcuni "metamorfosis". Potete anche inserire un piccolo tunnel che conduce ad una vasta caverna, la tana di un piccolo drago. Tale caverna dovrebbe avere una grossa uscita che conduce fuori, alle montagne circostanti, ed il Drago *non* deve far parte del "normale" Dungeon. Potete anche presumere che questa caverna sia nota a Bargle, e che il Drago sia uno dei suoi alleati. La caverna potrebbe servire come via di fuga per Bargle se il gruppo sta conquistando il Dungeon.

Portare a termine un'avventura

Prima che il gioco inizi, il Dungeon Master ed i giocatori devono decidere l'ora in cui concludere il gioco, e rispettare questa scadenza. Un'avventura potrebbe finire prima del tempo prestabilito (se tutti i personaggi restano seriamente feriti, consumano tutti i loro incantesimi, o hanno fatto il "pieno" di tesori, ecc.).

Può essere permesso loro di "tornare a casa, riposarsi un giorno o due, e ritornare", se il tempo a disposizione permette un seguito per l'avventura.

Alla fine di ogni avventura, annunciate il totale dei tesori trovati (e portati via) dal gruppo, in modo che i giocatori possano spartirseli. Il metodo di divisione dovrebbe essere stato deciso prima dell'inizio dell'avventura. Alcuni di tali metodi sono descritti a pag. 55 del MANUALE DEL GIOCATORE.

Mentre i giocatori stanno spartendosi i tesori, voi potete impiegare il tempo calcolando i punti-esperienza guadagnati durante l'avventura.

Un piccolo calcolatore tascabile vi sarà di grande aiuto. Dovreste aver registrato tutte le creature sconfitte dal gruppo sulla Scheda di Registrazione dell'Avventura. Altrimenti avrete bisogno di parecchi minuti per ricordare tutte le creature incontrate.

Se necessario, chiedete ai giocatori di ricordarvele — e, la prossima volta, mantenete una accurata registrazione dell'avventura.

Nella descrizione di ogni mostro è fornito un numero indicante il "valore in punti-esperienza". Questo è il numero di punti-esperienza che vengono guadagnati per ogni mostro di quel tipo. Moltiplicate il "valore in punti-esperienza" per il numero dei mostri (di quel tipo) sconfitti, per determinare il totale dei

punti-esperienza guadagnati per quell'incontro. Notate che un mostro catturato è considerato "ucciso" per quanto riguarda l'accumulo di punti-esperienza, anche se viene rilasciato. Questo non capita spesso; perché si verifichi questa situazione, infatti, i mostri devono di solito o arrendersi (come risultato di un controllo del morale) o essere catturati magicamente (per esempio, con gli incantesimi "Blocca-persona" o "Ragnatela Magica"). I mostri che scappano via non vengono conteggiati, a meno che non vengano in seguito catturati o sconfitti.

Fate la somma dei punti-esperienza guadagnati in ogni incontro per trovare il totale di punti-esperienza per l'avventura. Trovate il numero di "quote" della squadra. Per la divisione di questi punti-esperienza, i personaggi non giocanti hanno diritto a 1/2 quota; ogni personaggio giocante a diritto ad un'intera quota. Infine, dividete i punti-esperienza per il numero delle quote, per trovare l'ammontare di punti-esperienza spettanti ad ogni quota e annunciate il totale.

Ogni seguace otterrà solo 1/2 dell'ammontare che annunciate (mezza quota).

Ricordate ai giocatori di aggiustare in più o in meno il loro guadagno in punti-esperienza, in seguito al valore dei loro requisiti primari (+5%, +10%, o una penalità). Essi possono chiedervi di aiutarli nei calcoli. Dovete inoltre rammentar loro che ottengono 1 punto-esperienza per ogni moneta d'oro o equivalente quantità di tesoro. Dal momento che il tesoro viene diviso dai giocatori, senza la vostra interferenza, essi devono fare da soli tali calcoli. Anche a questi si applicano i loro bonus o le loro penalità (per l'alto o basso punteggio del/ dei "requisiti primari").

Aumentare il Livello d'Esperienza

Se, grazie ai punti-esperienza guadagnati nel corso di un'avventura, un personaggio aumenta il suo livello di esperienza, voi dovrete controllare il tiro che dovrà effettuare per ottenere i suoi punti-ferita addizionali. Se il personaggio è un mago o un elfo, dovrete chiedere privatamente al giocatore quali incantesimi intende aggiungere al suo Libro di Incantesimi. Se il personaggio è un ladro, ricordate al giocatore di annotarsi le sue nuove "probabilità percentuali" nelle varie abilità speciali (MANUALE DEI GIOCATORI, pag. 44).

Nessun personaggio può guadagnare più di un livello di esperienza grazie ad una singola avventura. Se ciò accade, consideratelo un segnale del fatto che state facendo trovare troppi tesori ai vostri giocatori. In questo caso

alcuni dei punti-esperienza dovranno essere ignorati!

Il totale dei punti-esperienza guadagnati dal personaggio in questione non deve superare il numero di punti-esperienza che gli avrebbe consentito di guadagnare l'ulteriore (cioè il secondo in una sola avventura) livello di esperienza.

ESEMPIO: Durante un'avventura, un guerriero principiante del 1.^o Livello trova una gemma del valore di 10.000 monete d'oro. Alla fine dell'avventura, il personaggio ottiene solo 3.999 punti-esperienza, non uno di più — appena al di sotto dell'ammontare (4.000) che avrebbe fatto scattare il suo 3.^o Livello di esperienza. In pratica guadagna 1 solo Livello. Il guerriero passa dal 1.^o al 2.^o Livello e tira 1d8 per i suoi punti-ferita addizionali (modificando il risultato con il bonus derivantegli dalla Costituzione, se lo ha). Gli ulteriori 6001 punti-esperienza (più ogni altro guadagnato durante l'avventura) non vengono conteggiati!

Punti esperienza dovuti all'uccisione di mostri

La **Tabella dei Punti-Esperienza Dovuti ai Mostri** può essere usata per calcolare i punti-esperienza guadagnati eliminando i mostri creati dal Dungeon Master, o per apportare variazioni alle caratteristiche dei mostri pre-stampati. Le quantità di punti-esperienza che troverete nelle descrizioni dei mostri sono state computate usando questa tabella. Il bonus per le **Abilità Speciali** deve essere moltiplicato per il numero di asterischi stampati accanto ai Dadi-Vita dei mostri, ed aggiunto al valore-base dei punti-esperienza.

TABELLA DEI PUNTI-ESPERIENZA DOVUTI AI MOSTRI

Dadi vita del mostro	Valore-Base in PX	Bonus per le abilità speciali
Fino a 1	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7	450	400
8	650	550



Procedure e regole

Procedure e regole

Questa sezione spiega che cosa il Dungeon Master, deve fare in alcune situazioni di gioco che incontrerà frequentemente. Le situazioni sono descritte in ordine alfabetico, per facilitarne la ricerca. Dovrete consultare queste spiegazioni ogni volta che si presenta una data situazione, fin quando non vi sarete familiarizzati nei dettagli di ognuna.

In questa sezione sono descritte le seguenti situazioni:

- Abilità dei ladri
- Ascoltare
- Cambiamento dell'allineamento
- Creazione dei personaggi
- Dadi
- Discussioni
- Disegnare la Mappa
- Divinità
- Domande
- Equipaggiamento non prescritto
- Fughe ed inseguimenti
- Incantesimi dei livelli superiori
- Incantesimi dei maghi (assegnazione)
- Incantesimo dello "charme"
- Incantesimo del "Sonno"
- Indizi
- Inserimento di nuovi personaggi nel gioco
- Lagnanze
- Lingue
- Morale
- Nuove regole ed oggetti
- Personaggi Multipli
- Porte
- Punti-ferita (inferiori alla media)
- Registrazione del tempo di gioco
- Scacciare i non-morti
- Seguaci assoldati
- Semi-umani (abilità speciali)

Abilità dei ladri

Tutti i Dungeon Master devono conoscere bene le abilità speciali dei ladri. Se non le conoscete bene, tornate a pag. 44 del MANUALE DEL GIOCATORE e rileggetevi l'intera descrizione. La maggior parte dei Dungeon contengono trappole che solo i Ladri (sperabilmente) possono scovare e rimuovere, serrature da aprire, pareti ripide adatte alla loro capacità di arrampicarsi.

Quando un giocatore dice "Il mio ladro tenta di...", e nomina una di tali abilità, voi dovete tirare i dadi per determinare il successo del tentativo. "Sentire rumori" è risolto tirando 1d6; tutte le altre abilità vengono risolte tirando i dadi percentuali (d%).

Chiedete al giocatore qual'è la sua probabilità di successo per l'abilità usata. Se registra-

te i dati dei personaggi (oltre che sulle schede dei personaggi, anche sulle tabelle per il Dungeon Master) ricordate di scrivervi le abilità dei Ladri.

Tirate i dadi percentuali. Il tentativo ha successo se il risultato è minore o uguale alle probabilità di riuscita.

Un tentativo fallito, spesso non avrà altre conseguenze. Il Ladro saprà, ad esempio, che la serratura non è stata aperta, che non sono state trovate trappole, che la parete non è stata scalata, e così via. Però, un tentativo fallito di "rimuovere trappole" può far scattare la trappola (a discrezione del Dungeon Master) o può lasciarla pronta a scattare quando avviene una certa azione (tentativo di aprire la cassa o la porta, sollevare l'oggetto, ecc.).

I tentativi di "muoversi silenziosamente" o "nascondersi nelle ombre", sembreranno sempre coronati da successo. Però solo il Dungeon Master lo saprà per certo, basandosi sul risultato del tiro dei dadi. Comunque ricordate che potete sempre decidere per un qualsiasi risultato a prescindere dal tiro dei dadi. Per esempio, se un gruppo è inseguito da un mostro imbattibile, e fra esso e l'uscita c'è una porta chiusa a chiave, potete decidere per il successo automatico del tentativo di "scassinare serrature", rendendo più divertente il gioco e permettendo al gruppo di scappare — magari dopo che ha combattuto con il mostro per un breve periodo.

Ascoltare

Qualunque personaggio può cercare di ascoltare rumori. Ciò avviene solitamente quando si origlia alle porte, ma può accadere ovunque. Quando avviene un tentativo di ascoltare, per poter aver speranza di successo, la zona deve essere in relativo silenzio. Per esempio, sarebbe quasi impossibile origliare ad una porta nei pressi di una cascata. Se la zona è silenziosa, anche tutti i personaggi devono esserlo. Ciò significa che tutti devono fermarsi ed aspettare, mentre uno o più personaggi ascoltano; questo perché quando i personaggi si muovono le armi e le armature fanno rumore stridendo una contro l'altra.

Se un giocatore dice "voglio ascoltare i rumori", tirate 1d6. Voi dovete sempre tirare, ci sia o no qualcosa da sentire, per mantenere i giocatori nell'incertezza. Se il risultato è 1 (1 o 2 per i Nani, gli Elfi e gli Halfling), e se le condizioni lo permettono, viene percepito qualsiasi rumore prodotto.

I Ladri del 1.º e 2.º livello di esperienza hanno le stesse probabilità di successo dei semi-umani di sentire rumori. Quando saranno avanzati ai livelli superiori, i Ladri diverranno più esperti nel sentire i rumori.

Cambiamento dell'Allineamento

L'allineamento indica il modo in cui il giocatore vuole interpretare il ruolo del personaggio, sia esso legale, caotico o neutrale. Talvolta il giocatore dimentica (o ignora!) l'allineamento del suo personaggio, e gioca in modo scorretto il suo ruolo. Voi potete parlare privatamente, col giocatore, del problema, ed incoraggiarlo a giocare nei limiti dell'allineamento che ha scelto. Non minacciate o riprendete mai un giocatore *durante* il gioco; parlate del problema in privato.

Se il problema continua dopo che avete avvisato il giocatore più di una volta, potete dire al giocatore di cambiare l'allineamento del personaggio, ed uniformarlo al modo in cui in realtà sta giocando. A questo punto, può essergli inflitta una penalità, (la perdita di un livello di esperienza, di un oggetto di valore, ecc.).

Se penalizzate i Cambiamenti d'Allineamento, dovete anche premiare il giocatore rispettoso di esso; per esempio: aumentando l'esperienza guadagnata, i tesori, o modificando i mostri in modo da rendere più facile lo sconfiggerli.

Ricordatevi di interpretare correttamente l'allineamento dei mostri! I giocatori possono reagire al vostro comportamento scorretto rifiutando di partecipare alle vostre partite.

Se avviene un cambiamento d'allineamento dovuto agli effetti di un oggetto magico (come un "elmo della mutazione d'allineamento" o una maledizione), non dovrà essere applicata alcuna penalità. Prendete il giocatore da parte e spiegategli la situazione. Un buon giocatore coopererà, giocando bene il suo nuovo allineamento e fornendo nuove occasioni di divertimento per tutti. L'allineamento può tornare ad essere quello originario dopo un certo tempo (quando viene rimosso l'elmo, o la maledizione).

Creazione dei personaggi

Quando un personaggio appena creato ha punteggi bassi in tutte le abilità, il giocatore lo può scartare — a meno che voi, il Dungeon Master, diciate che deve essere conservato. Dovete permettere ai giocatori principianti di usare i personaggi che preferiscono! E' difficile divertirsi quando siete obbligati ad usare un personaggio poco abile e forte, (con nessuna abilità maggiore di 9 o due di esse inferiori a 6). Se il personaggio, invece, è ragionevolmente ben dotato allora il giocatore dovrebbe tenerlo.

Se un giocatore vuole impersonare un personaggio di una certa classe ma i suoi tiri delle abilità sono corrispondenti ad un'altra, potete permettere il cambiamento dei valori di alcune

caratteristiche. Semplicemente scambiate il punteggio del R.P. della classe desiderata con il R.P. della classe tirata. Per esempio il tiro dei dadi dà origine ad un guerriero con forza 17 e intelligenza 9, ma il giocatore desidera impersonare un mago. Scambiando i due punteggi già tirati tale mago avrà forza 9 ed intelligenza 17.

Non dovrebbe essere consentito di effettuare tale scambio più di una volta. Ed ai giocatori non è consentito decidere; solo il Dungeon Master può scambiare i punteggi delle abilità.

Dadi

I dadi compresi in questa confezione sono tutti quelli di cui avete bisogno per giocare a DUNGEONS & DRAGONS®. Ogni volta che sono possibili 2 o più eventi, oppure ogni volta che ci si trova davanti a diverse opzioni, i dadi possono essere usati per scegliere, a caso, un risultato. I Dungeon Master più esperti possono scegliere loro stessi, invece che rimettere tutto alla casualità dei dadi.

ESEMPIO: Un personaggio con 3 punti-ferita viene colpito da un mostro con una normale spada (possibili punti-ferita: da 1 a 8).

In questo caso il personaggio potrebbe facilmente morire, anche senza nessuna colpa del giocatore, ma come semplice risultato casuale del tiro dei dadi. Per tener vivo il personaggio il più a lungo possibile, il Dungeon Master tira per i danni, ma ignora il risultato, ed annuncia che sono stati inflitti 2 punti-ferita. Il personaggio si ritira dal combattimento ed il gioco continua.

In tutto questo volume, ma più diffusamente nelle sezioni che trattano dei mostri e dei tesori, vengono indicati dei limiti numerici per i dadi (da quelli più ristretti, come 1-6, a quelli più ampi, come 2-20). Il Dungeon Master può scegliere un qualsiasi numero compreso tra quelli indicati, sia per il numero di creature che appaiono, sia per le ferite, e così via, a seconda della situazione.

Nel caso si voglia rimettere tutto alla casualità, è facilmente deducibile il dado che bisogna utilizzare ogni volta che viene indicato un "campo" di numeri (es. 1d6).

Alcune indicazioni sono:

1. Se il primo numero è "1", il secondo indica il tipo di dado da tirare. Esempi: 1-8 = 1d8; 1-100 = d%.
2. Se il primo numero è "2", di solito vengono impiegati 2 dadi. Se dividete a metà il secondo numero potete individuare di qua-

li dadi si tratta. Esempi: 2-8 = 2d4; 2-12 = 2d6; 2-24 = 2d12.

3. Se il primo numero è maggiore di "2", può indicare il numero dei dadi, secondo il metodo spiegato sopra.
4. Se questi sistemi non consentono di identificare il tipo e il numero dei dadi, sottraete 1 o più da ogni numero. Ciò che resta sarà un semplice "lotto" di numeri riconducibili ai detti metodi.

Esempi: Il "Campo" 3-13 è trovato aggiungendo, automaticamente uno a 2-12; quindi 3-13 = 2d6+1; 5-10 = 1d6+4; 4-10 = 2d4+2.

Con un po' di pratica, imparerete velocemente le combinazioni di dadi necessarie per ogni "campo" di probabilità.

Discussioni

Se durante il gioco inizia una discussione, sospendete la partita. Ascoltate le ragioni di entrambe le parti, e prendete una decisione. Poi riprendete il gioco, prima possibile.

Non permettete alle discussioni di prolungarsi a lungo. Spiegate che ognuno sta cercando di divertirsi e che la discussione potrà essere continuata dopo la partita, se necessario.

Disegnare la mappa

Fare la mappa di un Dungeon è uno dei problemi maggiori per i giocatori principianti. Potrete renderlo di più facile soluzione seguendo alcuni semplici consigli:

1. Descrivete le zone chiaramente ed accuratamente. Se fate uno sbaglio, ditelo subito ai giocatori, ed effettuate le necessarie correzioni.
2. Nelle descrizioni usate sempre gli stessi termini, e cercate di descrivere sempre i dettagli delle stanze (dimensioni, entrate, creature, e altri elementi) nello stesso ordine. Se i giocatori si familiarizzano con un numero limitato di termini, possono disegnare le mappe con maggiore facilità. Alcuni termini comuni per i corridoi sono:
 - **Passaggio laterale** (o strada laterale): Una branca del corridoio continua di lato, ma il corridoio principale prosegue.
 - **Incrocio a quattro vie**: Due corridoi si diramano da entrambe le parti del corridoio principale.
 - **Intersezione a T**: Il corridoio principale termina ad una intersezione di 2 corridoi che proseguono a destra ed a sinistra.
3. Stabilite una descrizione standard, all'inizio dell'avventura per i corridoi, le stanze, le pareti ed altre caratteristiche tipiche.

Per esempio, se dite: "Un corridoio standard è largo 3 metri ed alto altrettanto, invece di descriverlo ogni volta, potrete semplicemente dire: "E' un corridoio standard". Le pareti standard potrebbero essere "fatte di blocchi uniformi, ognuno lungo ed alto circa 30 centimetri, fissati con la calcina da ogni lato" e non ci sarà più bisogno di alcuna descrizione delle pareti, a meno che non siano diverse da quelle standard.

4. Quando disegnate voi stessi i vostri Dungeon, all'inizio, usate corridoi diritti e stanze quadrate.

Quando sia voi che i giocatori sarete più esperti potrete usare stanze di varie forme e corridoi tortuosi, ma ricordate che, anche allora, ciò rallenterà il gioco.

Divinità

Potete decidere di aggiungere sapore alle vostre partite introducendo degli Dei tratti dalle più diverse mitologie. I personaggi potrebbero essere dei "fedeli" di tali esseri, ed un Chierico potrebbe raccomandarsi ad una specifica divinità. Però, tutte queste attività sono presunte, e non devono influenzare il gioco o le regole in qualunque modo. Nessuna divinità reagirà alle azioni individuali dei personaggi, né offrirà aiuti speciali.

Le divinità dei personaggi in gioco possono esser simili agli dei ed alle dee della mitologia dei vecchi tempi andati. Gli antichi Greci, ad esempio, adoravano molti Dei — Zeus, Apollo, Poseidone, e così via. Come nelle leggende, questi Dei accorderanno dei favori ai loro fedeli, e questo è uno dei modi per spiegare gli incantesimi che un Chierico può utilizzare nel gioco.

Il Dungeon Master deve stare attento a non offendere le credenze dei giocatori, e le religioni contemporanee non dovrebbero essere inserite nel gioco.

Domande

Se non capite come funziona qualcosa nel gioco, sfogliate con attenzione i regolamenti. Molte risposte possono essere trovate rileggendo le regole dopo un paio di partite. Alcune delle vostre domande troveranno risposta nel DUNGEONS & DRAGONS EXPERT Set, che spiega le regole per le avventure all'aperto, per i personaggi non giocatori specializzati, (es.: gli Armaioli, le Spie) e molte altre situazioni.

Potete avere le risposte di cui avete bisogno dai giocatori più esperti della vostra zona. Milioni di persone giocano a D & D, e potete trovarne nei negozi specializzati, a scuola, nelle librerie, ed altri posti simili.

Se non trovate risposta alle vostre doman-

Procedure e regole

de, potete scrivere agli autori di DUNGEONS & DRAGONS. Per favore, include una busta già affrancata, e scrivete tutte le vostre domande a macchina o in stampatello.

Inviatelo a D & D BASIC QUESTIONS
TSR, Inc.
P.O. Box 756
Lake Geneva, WI 53147
USA

Equipaggiamento non prescritto

Ai giocatori principianti non deve essere permesso acquistare equipaggiamento diverso da quello indicato sulla lista (Manuale del Giocatore, pag. 29). Permettere tale equipaggiamento "inventato" potrebbe provocare dei problemi, perciò deve essere evitato.

Nelle regole del Dungeons & Dragons Expert set i giocatori hanno molti più oggetti tra i quali scegliere, compresi carri, cavalli, barche e diversi tipi di armi.

Ma questi oggetti non devono essere utilizzati fin quando voi ed i giocatori non sarete sufficientemente preparati ad adoperarli.

Fughe ed inseguimenti

I mostri possono tentare di scappare via dai personaggi, quando ciò viene deciso dai tiri di dado per il morale (pag. 27) o dalla opinione del Dungeon Master. Anche i personaggi possono tentare di scappare via dai mostri; questa decisione spetta solo ai giocatori.

Quando i personaggi stanno scappando o inseguendo, non è possibile disegnare la mappa del percorso. Il Dungeon Master deve, attentamente, annotarsi dove si trovano mostri e personaggi durante ciascun round. Le zone non ancora disegnate sulle mappe possono essere descritte molto generalmente, senza dare le misure accurate dei luoghi. In questo caso è possibile che i personaggi si perdano, o che incontrino altre creature.

Fughe dei mostri

Quando i mostri iniziano a scappare, chiedete ai personaggi se vogliono inseguirli. Se la risposta è "no", i mostri riescono a far perdere le loro tracce. Se la risposta, invece, è "sì", l'inseguimento inizia con i mostri alla distanza di 1 round dal gruppo.

Per stabilire la distanza che separa i due gruppi all'inizio dell'inseguimento, prima cercate la velocità di movimento per round dei mostri, ed a essa paragonate la velocità di movimento dei singoli personaggi.

I personaggi senza armatura si muoveranno più velocemente degli altri. In questo caso, dovette chiedere ai giocatori se vogliono che i lo-

ro personaggi restino con il gruppo o continuino nell'inseguimento distanziando i propri compagni.

Comparete la velocità di movimento dei membri più veloci del gruppo (o, se esso resta unito, quella del personaggio più lento) con la velocità dei mostri in fuga. Se i mostri sono più veloci, riusciranno a sfuggire, a meno che incappino in qualche trappola o vengano fermati in qualche modo. Se i personaggi sono più veloci, raggiungeranno i mostri, a meno che questi non riescano a sfuggire. La differenza tra la velocità di movimento è il numero di metri che i personaggi inseguitori guadagnano, per round, sui mostri in fuga.

I mostri in fuga possono fermarsi per combattere se vedono solo uno o due personaggi all'inseguimento (benché gli altri possano sovrappiungere poco dopo).

Il Dungeon Master potrà decidere, basandosi sulla situazione, o effettuando un tiro di reazione per determinare le azioni dei mostri.

Se i mostri conoscono bene la zona (cioè se il loro covo è nei paraggi), possono essere in grado di sfuggire al gruppo svoltando rapidamente dietro agli angoli, chiudendo porte dietro di loro, e così via.

Il Dungeon Master deve decidere quando tale tentativo di "seminare" gli inseguitori ha successo, a seconda della situazione.

Fuga dei personaggi

Se il gruppo cerca di sfuggire ai mostri, essi possono lanciarsi all'inseguimento. Effettuate un tiro di reazione (2d6), modificando il risultato come segue:

- 2 se qualche mostro è stato ucciso.
- + 2 se nessun mostro è stato colpito.
- + 3 se i mostri sono in caccia dei personaggi.

Nessuna modifica se qualche mostro è stato colpito, ma non ucciso.

Se il risultato "modificato" è 9 o più, i mostri vi inseguiranno. Comparete le velocità di movimento dei due gruppi. I personaggi hanno un round di "vantaggio", come nel paragrafo sulla fuga dei mostri.

Se il gruppo è più veloce, semina automaticamente i mostri, a meno che non venga fermato o cada in qualche trappola (oppure se si ferma troppo spesso; vedi "Lunghezza dell'inseguimento", più sotto).

Se i mostri sono più veloci riusciranno a raggiungere il gruppo.

Ritardare l'inseguimento

Il gruppo può rallentare i mostri che lo inseguono lasciando cadere oggetti che potrebbero interessare ai mostri. I mostri non-intelligenti

possono fermarsi a mangiare del cibo ed i mostri intelligenti fermarsi per raccogliere dei preziosi abbandonati. Se un qualsiasi personaggio lascia cadere qualcosa che potrebbe arrestare l'inseguimento dei mostri, tirate 1d6. Se il risultato è 1, 2 o 3, i mostri si fermeranno, rinunciando all'inseguimento.

Gli esseri privi di una coscienza e le creature magiche, es.: i non-morti, le statue animate, e così via, non si fermano per raccogliere nulla, e possono inseguire i personaggi per un tempo molto lungo.

Lunghezza dell'inseguimento

Se il gruppo non lascia cadere niente per fermare i mostri, questi continueranno l'inseguimento per un periodo di tempo indefinito (determinato dagli ulteriori tiri di reazione). Ogni 5 round di inseguimento, tirate 2d6 ed applicate le stesse modifiche riguardanti le ferite, come avete fatto all'inizio (-2,0 o +2). Inoltre aggiungete +2 se il numero di mostri è maggiore di quello dei personaggi. Se il risultato modificato è 9 o più, i mostri continueranno ad inseguire (o a ricercare) i personaggi. Però, di solito, i mostri rinunceranno a continuare l'inseguimento dopo 1 o 2 ore, se il gruppo non è stato trovato, e continueranno raramente a cercarlo per più di un giorno (8 ore) a meno che i personaggi non abbiano rubato qualche oggetto di gran valore.

Incantesimi dei Livelli Superiori

I seguenti incantesimi sono ad uso esclusivo del Dungeon Master quando manovra dei personaggi non giocanti di livello di esperienza superiore al 3.º. Gli incantesimi qui indicati non sono i soli di questi livelli. Una lista completa degli incantesimi di questi livelli è fornita nel DUNGEONS & DRAGONS EXPERT Set. Per ora, il Dungeon Master dovrà usare solo questi incantesimi per i personaggi non giocanti dei livelli superiori.

Coloro che usano incantesimi di questo livello non partecipano mai alle avventure con i personaggi. Possono essere incontrati come membri di un gruppo di personaggi non giocanti ma attenti! Essi sono nemici estremamente pericolosi e devono essere incontrati solo raramente.

Questi incantesimi possono essere trovati su pergamene magiche (vedi: Tesori). Il Dungeon Master deve essere particolarmente attento nel permettere l'uso di questi incantesimi, dal momento che i personaggi dei livelli inferiori non devono diventare potenti nella misura in cui lo permettono questi incantesimi.

CHIERICI DEI LIVELLI SUPERIORI

Livello	Incantesimo
4	2 del primo livello, 1 del secondo
5	2 del primo livello, 2 del secondo

Incantesimi per i chierici del secondo livello

1	Benedizione*
2	Blocca-persona*
3	Silenzio nel raggio di 5 metri

Spiegazione degli incantesimi dei Chierici del secondo livello

Benedizione*

Raggio d'azione: A contatto

Durate: 6 turni

Efficacia: Tutti gli amici entro un raggio di 18 metri

Quest'incantesimo alza il morale di tutti gli esseri amici (del Chierico) che si trovano nel raggio d'azione. Un bonus di +1 viene applicato al morale ed a tutti i tiri per colpire ed infliggere ferite.

L'incantesimo influenza solo coloro che non sono ancora impegnati in combattimento.

Blocca Persona

Raggio d'azione: 54 metri

Durata: 9 turni

Efficacia: da 1 a 4 persone (a scelta del Chierico)

Questo incantesimo influenzerà gli umani, semi-umani e le creature antropomorfe (come i Bugbear, gli Gnoll, gli Gnomi, gli Hobgoblin, i Coboldi, gli Uomini-Lucertola, gli Orchi, gli Orchetti, i Folletti o gli Spiritelli). Non influenzerà i non-morti o le creature dotate di 5 o più dadi-vita. Le vittime devono tentare un Tiro-salvezza contro gli incantesimi o restare paralizzate.

Questo incantesimo può essere lanciato ad un essere singolo oppure ad un gruppo. Se lanciato contro un essere singolo la vittima deve tentare un Tiro-salvezza contro gli incantesimi modificando il tiro con una penalità di -2. Se lanciato contro un gruppo, esso influenzerà fino a 4 esseri, ma non saranno applicate penalità al Tiro-salvezza.

Silenzio nel raggio di 5 metri

Raggio d'azione: 54 metri

Durata: 12 turni

Efficacia: un volume sferico dal diametro di 9 metri

Questo incantesimo farà calare una coltre di silenzio sull'area influenzata. Non sarà possi-

bile dialogare o lanciare incantesimi fino al termine dei 12 turni.

Quest'incantesimo non impedisce l'ascolto di suoni provenienti dall'esterno dell'area influenzata.

Se lanciato contro un essere questi deve effettuare un Tiro-salvezza contro gli incantesimi o il silenzio si muoverà all'unisono con lui.

Se invece il Tiro-salvezza riesce gli effetti dell'incantesimo continueranno a perdurare sull'area su cui è stato lanciato ma la vittima potrà allontanarsene.

ELFI E MAGHI DEI LIVELLI SUPERIORI

Livello	Incantesimo
4	2 del primo livello e 2 del secondo
5	2 del primo livello, 2 del secondo e 1 del terzo
6	2 del primo livello, 2 del secondo e 2 del terzo

Incantesimi del terzo Livello

1. Dispersione della magia
2. Palla di Fuoco
3. Volo

Dispersione della magia

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: permanente

Efficacia: un volume di metri $6 \times 6 \times 6$

Quest'incantesimo annullerà automaticamente gli effetti di qualsiasi altro intervento magico entro il suo raggio d'azione.

Non può influenzare gli oggetti magici, ma disperderà l'effetto di un qualsiasi incantesimo creato da un mago, elfo o chierico di un livello uguale o inferiore a colui che lo ha lanciato. Può restare privo di effetti se lanciato per contrastare incantesimi di maghi dei livelli più alti. In questo caso la probabilità di fallimento è del 5% per livello di differenza fra i maghi impegnati. Il livello di un mostro è dato dal numero dei suoi Dadi-Vita (si ignora l'eventuale +). Per esempio, se un elfo del 5.° livello tenta di annullare gli effetti di un *incantesimo dello Charme*, lanciato da un mago del 7.° livello ha una probabilità di fallire il suo tentativo pari al 10%.

Palla di fuoco

Raggio d'azione: 72 metri

Durata: Istantanea

Efficacia: Un volume sferico del diametro di 12 metri

Quest'incantesimo crea un getto di fuoco che esplode in una "palla di fuoco" dal raggio di

6 metri quando raggiunge la distanza o l'obiettivo desiderato.

La *Palla di Fuoco* infligge da 1 a 6 (1d6) punti-ferita per livello del personaggio che l'ha lanciata.

Ogni vittima nell'area dell'effetto deve subire l'intero ammontare dei danni stabilito dal tiro del (dei) dado se fallisce il Tiro-salvezza contro gli incantesimi.

Anche se il Tiro-salvezza ha successo, le vittime devono subire metà dei punti-ferita determinati dal tiro del dado. Per esempio: una *Palla di Fuoco*, lanciata da un mago del 6.° livello esplode (con un potenziale di danni 6-36 cioè 6d6). Se il tiro dei dadi totalizza 24, tutti coloro che si trovano nell'area di effetto e realizzano il Tiro-salvezza devono subire 12 punti-ferita dovuti al fuoco.

Volare

Raggio d'azione: A contatto

Durata: Da 1 a 6 turni + 1 turno per livello dell'incantatore

Efficacia: Un essere vivente

Quest'incantesimo dà la capacità di volare a colui che lo ha lanciato (o ad una persona toccata dall'incantatore). L'incantesimo permetterà il movimento in qualsiasi direzione fino a 36 metri per round. La persona avrà il pieno controllo del suo volo e potrà fermarsi a mezz'aria (come nell'incantesimo *Levitazione*), esatta durata del volo è sconosciuta a tutti, eccezion fatta per il Dungeon Master. Per esempio: un elfo del 5.° livello potrà volare grazie a quest'incantesimo, per 6-11 (1d6+5) turni.

Incantesimi dei Maghi (assegnazione)

Quando un giocatore inizia a giocare il ruolo di un mago o di un elfo, vi chiederà quali incantesimi il personaggio ha nel suo "libro". Il maestro del nostro incantatore è un "mago non giocante", e gli incantesimi del nostro personaggio provengono da lui. Il "Libro degli incantesimi" utilizzato dal mago nel gioco, può essere semplicemente la lista di incantesimi registrati sulla scheda del Personaggio. Se volete, potete giocare voi il ruolo del maestro, ma anche questo può essere presunto.

Questo sistema di assegnazione degli incantesimi permette a voi, il Dungeon Master, di tenere sotto controllo gli incantesimi usati nel gioco. Per esempio, potete decidere di non utilizzare l'incantesimo dello *Charme*. Potrete evitarli semplicemente non concedendoli ai personaggi. Il primo incantesimo concesso dovrebbe essere sempre quello della *Lettura del Magico*. Esso permetterà ai personaggi di leggere le pergamene trovate, inoltre consti-

Procedure e regole

tuisce una componente fondamentale dell'addestramento del personaggio.

Il secondo incantesimo concesso ad un personaggio/mago dovrebbe essere discretamente potente.

Dovreste evitare di concedere l'incantesimo "Individuazione del Magico", "Luce Magica" o "Protezione del male", dal momento che questi sono quasi identici alle versioni clericali (facilmente disponibili ad un chierico dal 2.° livello in su). Ad un elfo invece, come secondo incantesimo potete darne uno qualsiasi. I molti talenti propri di questa classe di personaggi la rendono bilanciata rispetto alle altre qualsiasi siano gli incantesimi conosciuti. Il giocatore che impersona un Elfo può valorizzare il suo personaggio in molti modi; gli incantesimi non sono la sua sola specialità. Per un mago la storia è diversa. Egli ha una sola specialità: gli incantesimi, ed è svantaggiato dal suo basso numero di punti-ferita, dalla misera Classe dell'Armatura, e dalle severe restrizioni alle armi utilizzabili. Per i maghi, il secondo incantesimo dovrebbe essere scelto fra quello dello *Charme*, il *Dardo Incantato* e quello del *Sonno* (tutti incantesimi "d'attacco" molto efficaci), o uno *Scudo Magico* (una notevole protezione).

Gli incantesimi *Disco Levitante*, *Bloccaporta*, *Lettura dei Linguaggi*, *Ventriloquio* sono molto utili; però, il giocatore di un mago alle prime armi potrebbe sentirsi inutile nelle avventure se i soli incantesimi che conosce appartengono a questa categoria (che comprende anche "lettura del magico"). Questi sono degli ottimi "terzi incantesimi", quando il personaggio raggiunge il secondo livello. Voi potete decidere di dare ad ogni mago principiante degli incantesimi diversi. Ciò fa aumentare la varietà di incantesimi disponibili in un gruppo. Però, siate certi di assegnare equamente gli incantesimi.

Cercate di dare ad ognuno un incantesimo potente, per evitare accuse di parzialità.



La perdita del libro degli incantesimi

Un mago o un elfo che perde il suo libro degli incantesimi si trova in un grosso guaio. Nessuno presterà al personaggio un "libro" e senza "libro", il personaggio non ha incantesimi da memorizzare!

Voi dovete sempre offrire al personaggio delle occasioni per ritrovare il libro perduto od

averne uno nuovo. Ciò non dovrebbe essere facile; si potrà richiedere il pagamento di una grossa somma (o un'indefettibile promessa di pagarla in futuro), un servizio o un viaggio speciale, una avventura pericolosa, o qualche altra trovata. Ricordate che il personaggio è fortemente penalizzato dalla perdita del suo libro, ed il giocatore non si diventerà molto, probabilmente, fin quando non lo avrà recuperato.

Incantesimo dello "charme"

Ogni qualvolta un mago o un elfo lancia un incantesimo dello *Charme*, il giocatore ve ne chiederà l'efficacia. Questo incantesimo avrà effetti solo su certe creature. I giocatori principianti lo sperimenteranno su molti mostri, ed impareranno i suoi effetti attraverso tentativi ed errori.

Generalmente, le creature affette da un incantesimo dello *charme* sono i "normali" umani, i semi-umani, o creature di tipo-umano, organizzati in qualche forma di vita sociale. Potete scegliere voi le creature affette, od usare la lista sotto elencata.

Se la vittima fallisce il suo tiro-salvezza contro lo *charme*, resterà "stregata" per almeno 24 ore, e spesso più a lungo. Dopo un periodo prestabilito, la vittima può tentare un nuovo tiro-salvezza per spezzare la "stregoneria". Questo periodo viene determinato tenendo conto dell'intelligenza della creatura:

Intelligenza	Alta	1 giorno
Intelligenza	Media	1 settimana
Intelligenza	Bassa	1 mese

Esempio: Un goblin (Int. Media) viene "stregato" per almeno una settimana. Alla fine di questa, tirate ancora per verificare se lo resterà per un'altra settimana.

Se desiderate crearvi la vostra lista, le creature che *non* saranno affette da questo incantesimo sono:

- (a) gli animali
- (b) i non-morti
- (c) tutti gli esseri dotati di 6 o più Dadi-Vita.
- (d) le creature fantastiche (come gargoyles, medusa, thoul, ecc.).

Le creature antropomorfe di questo volume che possono essere soggette all'incantesimo dello *charme* sono: **Intelligenza alta:** folletti, spiritelli.

media: gnomi, goblin, hobgoblin, coboldi e trogloditi.

bassa: bugbear, gnoll, uomini lucertola, neanderthal, orchi ed orchetti.

Gli umani (compresi i banditi, i berseker, gli uomini comuni) ed i semi-umani (nani, elfi, ed halfling) possono avere intelligenza alta, media o bassa.

Se l'esatto punteggio non è stato determinato, potete scegliere un quoziente d'intelligenza oppure tirare (3d6) per l'intelligenza.

Gli elfi hanno sempre un'intelligenza media o alta, ed i maghi hanno normalmente alta intelligenza. Un punteggio da 3 o 8 è *basso*; da 9 a 12 è *medio*, da 13 a 18 è *alto*. Alcuni licantropi possono essere stregati quando si trovano in forma umana, ma ciò non è di grande aiuto. Solo i lupi-mannari ed i cinghiali-mannari possono essere fascinati, ma lo *charme* sarà automaticamente spezzato quando la creatura assume la sua forma animale!

NOTA: Anche alcune creature descritte nei *ser Expert* e *Companion* possono essere stregate. La lista completa è compresa in ciascuno dei due volumi citati.

Incantesimo del Sonno

Ogni volta che un mago o un elfo lancia un incantesimo del *Sonno*, il giocatore ve ne chiederà gli effetti. Questo potente incantesimo sarà efficace contro ogni "normale" creatura, dotata di un numero di Dadi-Vita uguale o minore a 4 + 1.

Non esistono tiri-salvezza contro i suoi effetti. Non è efficace sui mostri non-morti e neppure sulle creature magiche o fantastiche come gorgoyles, medusa, ecc.).

Per determinare casualmente il numero di creature affette, tirate 2d8. Il risultato rappresenta il numero di Dadi-Vita di creature influenzate dall'incantesimo. Ignorate ogni addizione o sottrazione ai Dadi-Vita, ed usate solo il primo numero che li definisce. Per esempio, gli uomini-lucertola (che hanno Dadi-Vita 2 + 1) sono trattati come creature da 2 Dadi-Vita. I goblin (Dadi-Vita: 1-1) sono tutti considerati creature da 1 Dado-Vita. La vittima non può "addormentarsi parzialmente". Per esempio, l'incantesimo viene usato contro 5 scarabei tigrati (Dadi-Vita: 3 + 1). Voi tirare 14 (con 2d8). Quattro dei mostri cadono addormentati, ma il quinto attacca il gruppo. 1 2 Dadi-Vita "extra" (14 - 12 = 2), ottenuti coi dadi, non bastano ad addormentare il quinto scarabeo.

Se lanciato all'indirizzo di un gruppo misto di creature, l'incantesimo colpirà prima le più piccole. Esempio: l'incantesimo è pronunciato contro un gruppo di 3 bugbear (Dadi-Vita: 3 + 1) e 2 orchi (Dadi-Vita: 4 + 1). Con 2d8, tirate un 12. Tutti e tre i Bugbear cadono addormentati, ma i 2 Orchi non vengono colpiti dagli effetti dell'incantesimo.

Regola opzionale: se volete, potete scegliere il numero di mostri colpiti, invece di tirare i dadi. Per esempio, potete piazzare 7 Vermilena (Dadi-Vita: 3 + 1) in una stanza e per-

mettere che 5 di essi siano affetti dall'incantesimo, lasciando gli altri 2 per il combattimento con il gruppo.

Indizi

I giocatori principianti hanno spesso bisogno di aiuto per imparare a giocare. Quando conduce il gioco per dei novellini, il Dungeon Master deve incoraggiarli suggerendo degli spunti: come "volete cercare delle porte segrete?" o altre idee del genere. Questi consigli non dovrebbero più essere rammentati una volta che i giocatori si siano impraticiti, ma ricordate, alcuni indizi possono essere di enorme aiuto per i principianti.

Per incoraggiare i giocatori potete anche consentire che in certe situazioni ottengano un "successo automatico". Tenete presente, infatti, che coloro che non trovano mai porte segrete smetteranno presto di cercarle.

Quando i giocatori hanno familiarizzato col gioco, possono cominciare a fare domande del tipo "troviamo qualche traccia del passaggio di creature?" oppure "Non sappiamo quale strada prendere da qui. Ci sono degli indizi?" In questo caso, potete offrire delle informazioni puramente descrittive ed i giocatori dovranno determinarne da soli il significato.

Per esempio "alcune impronte vanno verso sinistra, ma non siete sicuri di cosa possa averle lasciate". Alcuni indizi possono aiutare il gruppo a proseguire nella giusta direzione dentro un Dungeon.

Potete anche inserire indizi nella descrizione delle stanze.

Ogni volta che il gruppo si sta avvicinando ad una zona pericolosa devono essere forniti indizi, specialmente al primo o secondo livello di un Dungeon. Segnali come un "odore nauseabondo" oppure "le ossa di vittime precedenti". Far scontrare il gruppo con un pericolo di estrema gravità e senza alcun preavviso non è molto leale nei confronti dei giocatori.

I personaggi dei livelli più alti sono abituati a pericoli maggiori, ed, in verità, i livelli più profondi dei Dungeon possono contenere situazioni mortali del tutto improvvise. Indizi vaghi o ingannevoli possono essere forniti da mappe di tesori comprate o trovate, o da minuscoli elementi difficili da notare nel Dungeon. In generale, quando i giocatori diventano più esperti, gli indizi possono diventare minori di numero e più difficili da scoprire.

Inserimento di personaggi nel gioco

Un giocatore può chiedere di inserirsi nella vostra partita con un personaggio creato in un'altra occasione. Se ciò accade, esaminate attentamente la scheda del personaggio. In ge-

nerale, potete permetter al personaggio di "trasferirsi" nel vostro gioco, a meno che:

a) sia di un livello più alto degli altri personaggi della vostra partita.

b) possieda oggetti magici migliori, o in maggior quantità, degli altri personaggi della vostra partita.

c) l'ammontare di denaro che possiede sia del 50 % maggiore dell'ammontare posseduto da ogni altro personaggio del vostro gioco.

Ognuno di questi problemi può essere corretto, semplicemente cambiando i dati sulla scheda del personaggio. Ma se voi permetterete che tali personaggi partecipino senza questi cambiamenti, vi renderete conto che possono rovinare l'equilibrio della vostra partita! Se è necessario qualche cambiamento, dovete, prima della partita, parlarne privatamente col giocatore.

Lagnanze

Se un giocatore protesta per il modo in cui state conducendo il gioco, prestate attenzione all'obiezione. Siate ragionevoli! Se il problema può essere risolto cambiando una procedura, cercate di mediare giungendo ad un ragionevole compromesso. Per esempio, se un giocatore dice "Uffa, continui ad uccidere i personaggi col veleno!", potete cercare di usare il sistema opzionale per calcolare i danni da veleno (pag. 28).

State attenti a non cambiare regole che potrebbero sbilanciare il gioco in favore dei personaggi. Il sistema di gioco è attentamente bilanciato per fare in modo che tutti si divertano mentre guidano i personaggi. Alcune proteste possono essere causate dalla naturale avidità di denaro o punti-esperienza. Non deve essere troppo facile guadagnare tesori o esperienza; questi successi devono essere ottenuti lentamente usando le procedure spiegate. Diffidate delle partite "dono"! I vostri giocatori possono annoiarsi velocemente se si arricchiscono con facilità, ed i loro personaggi, saliti troppo rapidamente di livello, sapranno imporsi facilmente alla maggior parte dei mostri. Se non siete sicuri di come condurre una situazione, ditelo con sincerità ai giocatori! Tutti devono imparare, ed imparare gradualmente un gioco come questo può richiedere un certo tempo. I vostri giocatori vi comprenderanno se spiegate che avete fatto un errore. Se voi ammetterete sempre i vostri errori e cercherete di correggerli, avrete assieme ai vostri giocatori delle partite sempre migliori.

Lingue

Ogni personaggio umano con Intelligenza uguale o maggiore a 13 sa come parlare e scri-

vere altre lingue oltre a quella "comune". Voi, il Dungeon Master, dovete decidere quali lingue ulteriori sono disponibili.

Nella maggior parte delle partite di D&D ci sono circa 20 lingue diverse usate dai mostri e dai personaggi. Potete selezionare le lingue che utilizzerete dalla lista delle lingue comuni, o potete lasciare la scelta al giocatore. Oppure, se volete, potete inventarvi di sana pianta i nomi di alcune lingue se credete che saranno usate nelle vostre partite. (Non è necessario che vi inventiate le lingue, bastano i loro nomi!) Per esempio, se leggete con attenzione la sezione "mostri", scoprirete che un "Babbuino" comunica con urla e gesti, e voi potete consentire la conoscenza di questa "lingua" ai personaggi che lo desiderano.

Ricordate che i non-morti non hanno lingue.

Elenco delle lingue comuni

- 1) Il Bugbear
- 2) Il Metamorfofis
- 3) Il Draghesco
- 4) Il Nanesco
- 5) L'Elfico
- 6) Il Gargoyle
- 7) Lo Gnoil
- 8) Lo Gnomesco
- 9) Il Goblin
- 10) L'Halfling
- 11) L'Hobgoblin
- 12) Il Coboldo
- 13) La lingua delle Arpie
- 14) La lingua degli Uomini-Lucertola
- 15) La lingua di Medusa
- 16) La lingua dei Minotauri
- 17) La lingua degli Orchi e dei Giganti
- 18) La lingua degli Orchetti
- 19) La lingua dei Folletti
- 20) Altre lingue umane

Morale (opzionale)

Il morale è una misura del coraggio, della fedeltà e forza d'animo di un essere. E' facoltativo nelle vostre prime partite. Un Dungeon Master novizio non dovrebbe utilizzare le regole del "morale" fino a quando non avrà imparato tutti gli altri meccanismi di gioco. Il morale dovrebbe essere aggiunto dopo che tutti, sia il Dungeon Master che i giocatori, hanno partecipato a 2 o più partite di gruppo.

Durante i combattimenti, qualsiasi creatura può tentare di fuggire o di arrendersi. Un personaggio può farlo, ma in questo caso la decisione spetta al giocatore. Nessun Personaggio-giocante può essere costretto a fuggire o ad arrendersi se il giocatore non vuole farlo.

Procedure e regole

Per determinare quando un personaggio non giocante o un mostro vuole fuggire o arrendersi, il Dungeon Master usa il punteggio del morale della creatura: questo punteggio è compreso nella descrizione di ogni mostro. Un buon morale (un alto punteggio) indica una forte volontà di continuare a combattere; un cattivo morale (un punteggio basso), invece esprime la tendenza della creatura a farsi prendere dal panico e a tentare di abbandonare il combattimento alla prima occasione. Il punteggio del morale viene usato quando il Dungeon Master, deve controllare il morale, tirando i dadi.

Come controllare il morale

Quando è necessario controllare il morale, il Dungeon Master tira 2d6.

Se il risultato è *maggiore* del punteggio del morale della creatura, questa cercherà di interrompere il combattimento o di allontanarsi da questo.

Se il risultato è *minore o uguale* al punteggio del morale, la creatura continuerà a combattere.

Quando controllare il morale

Non c'è bisogno di controllare il morale per una qualsiasi creatura con un punteggio del morale di 2 o di 12. Un morale di 2 significa che la creatura non combatterà affatto. Un punteggio di 12 indica, invece che la creatura, una volta iniziato il combattimento, non si fermerà più. Per tutti i punteggi del morale compresi fra 3 e 11, il morale deve essere controllato 2 volte dopo l'inizio del combattimento. Per una creatura incontrata da sola, il morale viene controllato:

1. Quando la creatura è colpita per la prima volta (subendo 1 o + punti-ferita).
2. Quando alla creatura sono rimasti solo 1/4 dei suoi punti-ferita iniziali (ferita per 3/4 o più).
3. Gruppi di creature; il morale viene controllato per l'intero gruppo:
 1. Quando viene ucciso, per la prima volta, uno dei membri del gruppo (sia un mostro o un personaggio).
 2. Quando metà dei mostri non sono più liberi di agire (perché uccisi, addormentati o controllati con la magia, ecc.).

Il Morale dei Seguaci

Il morale di un Seguace è determinato dal carisma del suo padrone, e non viene controllato

nelle situazioni descritte sopra. Invece, durante un'avventura, si mette alla prova il morale di un Seguace solo se:

1. Il padrone ordina al servitore di mettersi in una situazione di pericolo, mentre il gruppo è in uno stato di minor pericolo; o se
2. Il seguace è ferito, ed i suoi punti-ferita si sono ridotti ad 1/4 di quelli originali (ferito per 3/4 o più).

Modifiche al "Controllo del Morale"

Il Dungeon Master può decidere di modificare il tiro di dado per il controllo del morale con una penalità di -2, -1, con nessun aggiustamento, o con un bonus di +1 o +2. Per esempio, se i mostri hanno ucciso un personaggio giocante, il morale viene controllato, ma con un bonus al tiro; se nessun mostro è stato ucciso, si applica una penalità di -2, o di -1 se hanno perduto uno o più membri del loro gruppo nello stesso round. Se il gruppo ha usato diversi incantesimi contro i mostri, il morale di questi ultimi può essere penalizzato dalla paura delle magia.

Risultati del controllo del morale

Se una creatura (o delle creature) fallisce il suo controllo del morale, cercherà (o cercheranno) di abbandonare il combattimento. Ciò potrebbe avvenire utilizzando la manovra "Ritirata" o "Arretrare combattendo" (vedi la sezione Regole Addizionali del MANUALE DEL GIOCATORE), oppure, se nessuna delle due è possibile, può arrendersi. Se una creatura intelligente si arrende, offrirà di solito un tesoro (dalla sua tana o da quella dei suoi amici) come RISCATTO per aver salva la vita.

Resa: Anche se una creatura offre la sua resa, i nemici (siano essi mostri o personaggi!) non sono obbligati ad accettare l'offerta, né a cessare di combattere per ascoltare il personaggio arresosi. Il Dungeon Master deve giocare con accortezza il ruolo di un mostro che si arrende; ricordate che perfino le creature non-intelligenti agiranno di solito in modo ragionevole e scapperanno via dai combattimenti senza speranza.

Nuove regole ed oggetti

Durante il corso della partita, un giocatore potrebbe eventualmente tentare qualcosa che non è spiegato in queste regole.

Se un personaggio vuol fare qualcosa che può essere basato sui punteggi delle sue abilità, questi possono servire da "metro" di valutazione. per esempio se un

masso pesante blocca un corridoio, ed un guerriero dice "tento di rimuoverlo", questa azione è basata sulla forza. I due modi in cui il Dungeon Master può decidere di risolvere questa situazione sono:

1. Il tentativo riesce se tirando 1d20, viene ottenuto un risultato minore o uguale alla forza del personaggio. Per oggetti più pesanti eventuali penalità, decise dal Dungeon Master, vengono applicate aggiungendo al tiro del dado un certo numero (+1, +2, etc.).
2. Il tentativo riesce se tirando 3d6, viene ottenuto un risultato minore o uguale alla forza del personaggio. Dadi diversi, o un maggior numero di dadi, vengono usati per oggetti più pesanti (4d6, 5d4, 3d8, 5d6, e così via).

Assicuratevi di mettere per iscritto ogni regola che create, ed applicatela imparzialmente per tutti. Questi sono solo suggerimenti; voi siete liberi di elaborare qualunque regola, ed applicarla quando necessita. Però, ricordate che altre regole sono spiegate nel DUNGEONS & DRAGONS EXPERT SET, ed altre ancora nel COMPANION e nel MASTER SET. Se create una regola e poi ne trovate una diversa versione per la stessa situazione in uno dei set precitati, la vostra regola deve essere cambiata in favore di quella ufficiale. Per equità nei confronti dei giocatori avvertiteli dell'avvenuto mutamento.

Nuovi oggetti e mostri

I Dungeon Master più esperti spesso elaborano i loro propri mostri, tesori, incantesimi e così via. Ciò non è consigliato ai principianti L'intero sistema del gioco è stato bilanciato con attenzione, ed, una volta che un oggetto troppo potente è entrato in gioco può diventare difficile sbarazzarsene. Quando iniziate ad includere le vostre creazioni, modellatele su quelle comprese in questo volume. Gli oggetti magici hanno bisogno di essere ricaricati, tutte le classi di personaggi e di mostri hanno i propri punti di forza e debolezza, e gli incantesimi hanno dei campi di uso ben definiti.

Altri oggetti magici e comuni sono introdotti nei set successivi.

Personaggi multipli

Il Dungeon Master non deve permettere ai giocatori principianti di reggere il ruolo di più di un personaggio contemporaneamente. Può già essere abbastanza difficile giocare il ruolo di un solo personaggio; giocare 2, o più, può provocare molta confusione. Però, quando i

giocatori sono più esperti, potete considerare questo come un sistema alternativo.

Se avete due città nel mondo fantastico in cui avete ambientato il vostro gioco, potete permettere ai vostri giocatori di avere un personaggio in ogni città. Ciò può rendere il gioco più interessante, e consentire ai giocatori di sperimentare le diverse classi dei personaggi.

Porte

Le porte sono comuni nella maggior parte dei Dungeon. Molte porte sono chiuse a chiave, e la maggior parte di esse sono bloccate. Se chiusa a chiave, una porta non può essere aperta fin quando un Ladro la scassinava o un Mago pronuncia l'incantesimo *Scassinare* all'indirizzo di essa. Qualsiasi porta non chiusa a chiave può essere facilmente aperta da qualunque mostro. Dopo che una porta è stata aperta, di solito si richiuderà lentamente a meno che non venga tenuta aperta o non si usi una zeppa.

Forzare le porte

Una porta bloccata se non è chiusa a chiave, può essere *forzata* da qualunque personaggio. Se un giocatore dice "Aprirò la porta", tirate 1d6. Se il risultato è 5 o 6, la porta è stata forzata con successo.

Questo tiro deve essere alterato dal modificatore dovuto alla forza del personaggio, ma un tiro di 6 aprirà *sempre* una porta bloccata.

Il tentativo può essere effettuato una volta per round, per ogni personaggio. Però, se il primo tentativo fallisce, qualunque mostro dall'altra parte della porta non potrà essere colto di sorpresa, avendo sentito il rumore.

Porte e passaggi segreti

Tutti i personaggi possono cercare porte segrete. Il personaggio deve descrivere l'esatta zona che intende indagare. Ci vuole circa un turno per perlustrare un'area di 9 metri × 9. Se un giocatore dice "Il mio personaggio cercherà di trovare una porta segreta", tirate 1d6. Voi dovete sempre tirare, che la porta segreta ci sia, oppure no, per lasciare i giocatori nell'incertezza.

Se c'è una porta segreta ed il risultato è 1, questa viene scoperta. Gli Elfi individuano le porte segrete con un risultato di 1 o 2. Una volta che una porta segreta sia stata trovata e la sua esatta posizione annotata sulla mappa, chiunque legga quella mappa può rintracciare in seguito la porta segreta (senza che sia necessario tirare il dado). Una porta segreta o

nascosta *non* può essere aperta fino a quando non sia stata scoperta.

Porte speciali

Alcune porte possono essere costruite in modo tale da aprirsi solo in una direzione. Tali porte non possono essere forzate nella direzione sbagliata, ma si apriranno normalmente se viene usato un incantesimo *Scassinare* (da entrambe le parti).

Punti-Ferita (inferiori alla media)

Il giocatore che tirando per i punti-ferita di un personaggio principiante ottenga un risultato particolarmente basso può chiedere al Dungeon Master "Posso tirare di nuovo?" Esistono 3 possibili risposte. Ma qualunque sia quella che scegliete, applicatela equamente a tutti i giocatori.

- a. *No*, tutti i personaggi devono iniziare con i punti-ferita che hanno tirato.
- b. Se il risultato fosse 1 o 2, tirare di nuovo (voi, il Dungeon Master, potete decidere di non effettuare ciò per i Maghi ed i Ladri, che realizzeranno questi risultati più spesso degli altri, dal momento che usano 2d4).
- c. Non tirare affatto. Tutti i personaggi iniziano con il *massimo* di punti-ferita consentiti dalla loro classe, più il bonus derivante dalla Costituzione, se c'è. (I Guerrieri ed i Nani iniziano con 8, i Ladri ed i Maghi con 4, gli altri con 6). Cominciate a tirare normalmente per i punti-ferita a partire del 2.º livello.

Registrazione del tempo di gioco

Dovete curare con precisione la registrazione del tempo utilizzato dai personaggi durante ogni avventura.

Molti incantesimi hanno durate prestabilite, il movimento è basato sul tempo, ed anche i vostri tiri per i mostri erranti sono basati sul tempo. Potete semplicemente scrivere il tempo trascorso durante l'avventura, o potete crearvi un sistema per conservarne traccia (dei segnalini da spostare, dei quadretti da cancellare, ecc.).

Scacciare i non-morti

Ogni volta che un Chierico tenta di scacciare mostri non-morti, il giocatore tira 2d6 e controlla l'esito sulla tabella apposita. (MA-

NUALE DEI GIOCATORI, pag. 25). Se il tentativo di scacciare i non-morti ha successo, il giocatore vi chiederà quanti mostri ne sono stati affetti.

Per determinare il numero casualmente, tirate 2d6. Il risultato è il numero di Dadi-Vita di mostri influenzati. Vi forniamo una tabella per comodità di consultazione.

Regola opzionale: se volete, potete decidere voi il numero di non-morti scacciati, senza tirare i dadi. per esempio, potete piazzare 15 Scheletri in una certa zona, e consentire al Chierico di scacciarne automaticamente 12, lasciandone 3 per il combattimento contro il gruppo.

Mostri non-morti	Dadi-Vita	Massimo numero di MOSTRI scacciati automaticamente (regola opzionale)
Scheletri	1	12
Zombi	2	6
Ghoul	2	6
Spettri	3	4
Presenza*	4	3
Mummie*	5 + 1	2

(*) Questi mostri sono descritti nel D&D EXPERT Set. Non possono essere scacciati dai Chierici di basso livello, ma sono inclusi qui per un eventuale Chierico non-giocante di livello più alto.

Chierici dei livelli più alti contro i non-morti

Livello del Chierico	Spettri	Presenza	Mummia
3	9	11	—
4	7	9	11
5	T	7	9
6	T	T	7
7	T	T	T

Una "Presenza" sembra un'ombra che vola e assorbe i livelli di esperienza del personaggio (come gli Spettri). Le mummie non risucchiavano i livelli di esperienza.

Un mostro non può essere "parzialmente" scacciato. *Per esempio* un Chierico scaccia alcuni Spettri (3 Dadi-Vita ognuno) e il vostro tiro è 8 (con 2d6).

Due Spettri (6 Dadi-Vita) scappano via, i due Dadi-Vita "extra" non vengono adoperati.

Se un tentativo di scacciare non-morti ha successo ed alcuni non-morti rimangono, il Chierico può tentare di scacciarli di nuovo. Una volta che avvenga un fallimento nello

Procedure e regole

“scacciare”, i tentativi ulteriori di quel Chierico non avranno effetto.

I mostri scacciati lasceranno la zona, ma potranno tornare. Staranno via da 1 a 10 round (tirate il dado o decidete voi con precisione il tempo). Dopo che l'effetto si è esaurito potete decidere se i mostri ritornano, o potete tirare per controllarne le reazioni.

Se il risultato del tiro è 8 o più, i non-morti ritornano.

Seguaci assoldati

Siate certi di aver imparato le regole sui Seguaci (MANUALE DEI GIOCATORI, pag. 61). Se ci sono 3 o più giocatori, non ci dovrebbe essere bisogno di Seguaci. Però molti Dungeon, possono diventare troppo difficili se sono disponibili solo 1 o 2 giocatori, in questo caso potete permettere loro di cercare ed assoldare dei Seguaci.

Ciò sarà necessario solo se ci sono pochi giocatori e se non sono sufficientemente forti da affrontare l'avventura. I guerrieri possono solitamente cavarsela da soli, così come i chierici, i nani, gli elfi e gli halfling. Per prima cosa —se volete che i personaggi abbiano 1 o 2 Seguaci— concedeteli senza tante storie. Non preoccupatevi delle reazioni, delle loro paghe, ed altri dettagli. Presumete che un Seguace (o più, se volete) sia stato trovato, assoldato per una certa cifra (non fate altro che dire l'ammontare al giocatore) ed è pronto a partire. Fate compilare la scheda del personaggio ed iniziate il gioco. Se voi ED I GIOCATORI decidete di trasformare in un elemento del gioco la ricerca e l'assunzione di seguaci, dovete essere pronti per le seguenti situazioni.

1. Il personaggio deve cercare i Seguaci. Quindi dovete essere pronti a descrivere la “taverna locale”, della città, o altri luoghi dove trovare possibili candidati.
2. Molti “uomini comuni”, inadatti all'avventura, si offriranno per il lavoro. Tra essi ci dovranno essere 1 o più personaggi non giocanti del 1.° livello, del tipo desiderato. I dettagli degli uomini comuni non necessitano di essere specificati, ma dovete essere pronti a descriverli generalmente se il giocatore lo chiede.
3. I dettagli del personaggio non giocante assoldato possono essere preparati, invece che stabiliti casualmente con i dadi. Per esempio, potete presumere che un guerriero abbia forza superiore alla media. I tratti personali (come “è avaro” o “odia gli elfi”) possono rendere più divertente il gioco, ed aiutano a memorizzare il personaggio non giocante rendendolo più divertente per tutti.

Reazioni dei Seguaci

Quando viene offerta la paga e descritto il lavoro, dovete tirare 2d6 per stabilire se il seguace accetta (il lavoro). Potete aggiustare il tiro con +1 se la paga è buona, o con -1 se è scarsa. Devono anche applicarsi gli aggiustamenti derivanti dal carisma del “datore di lavoro”.

Se i personaggi sono troppo poveri per offrire una paga adeguata al seguace, possono promettergli una quota (dimezzata) dei tesori di cui ci si impadronirà. Con tale promessa, aggiungete 3 al tiro dei dadi.

TABELLA DELLE REAZIONI
DEI SEGUACI

Tiro dei dadi	Reazione del Seguace
2	Rifiuta e si fa beffe del personaggio (*)
3-5	Rifiuta
6-8	Tirate di nuovo
9-11	Accetta
12	Accetta, ed è molto impressionato (**)

(*) Beffe = le reazioni di tutti gli altri potenziali Seguaci della zona sono penalizzate da -1.

(**) Impressionato: il morale del Seguace sarà alto, applicate un bonus di +1.

Il Morale dei Seguaci

Il morale di un seguace esprime la sua volontà di seguire il personaggio in mezzo ai pericoli. Se il morale è un numero alto (buon morale), il servitore scatterà agli ordini, ma se è un numero basso (cattivo morale), il personaggio non giocante può scappare via di fronte ad una situazione pericolosa. Il punteggio del morale è determinato dal carisma del personaggio datore di lavoro (MANUALE DEI GIOCATORI, pag. 51). Può essere modificato in seguito alle azioni del Personaggio, dei premi concessi e così via. Il morale del seguace deve essere controllato dopo ogni avventura, e può essere saggiato anche durante le avventure. La regola del morale è facoltativa ed è spiegata completamente a pag. 22. I Seguaci non dovrebbero essere usati se non si adoperano anche le regole relative al morale.

Semi-umani (abilità speciali)

Tutte le classi dei semi-umani hanno delle *abilità speciali*. Quando il giocatore vuole che il personaggio adoperi una di queste abilità, vi sarà chiesto il risultato dell'azione.

Ogni volta che il personaggio sta cercando “qualcosa”, il giocatore deve descrivere l'esatta zona che viene perlustrata. Ogni ricerca richiede circa 1 turno. Se un giocatore dice: “Il mio personaggio sta cercando...” e nomina una delle abilità speciali tirate 1d6. Voi dovrete *sempre* tirare, sia che l'oggetto (porta segreta, trappola) ci sia veramente oppure no.

Se voi rispondeste semplicemente “Non trovi niente”, i giocatori capirebbero che lì non c'è niente da trovare. Se, invece, tirate —e dite: “Non trovi niente”— i giocatori capiscono che l'oggetto potrebbe esserci, anche se non è stato ancora scoperto!

I Nani

Grazie alla loro esperienza di minatori, i Nani possono, talvolta, riconoscere certe caratteristiche dei Dungeon (lavori in legno o muratura) come:

- (1) passaggi inclinati
- (2) pareti scorrevoli
- (3) nuove costruzioni
- (4) trappole

Le trappole che i Nani possono scoprire sono quelle che coinvolgono grossi tratti del Dungeon, come soffitti-trabocchetto, botole sul pavimento, e così via. Un Nano può scoprire solo alcuni tipi di trappole, non tutte. *Per esempio*, un Nano non ha alcuna probabilità di scoprire una piccola trappola (es.: un lancia-dardi nascosto in un cassetto); questo tipo di trappole può essere scoperto solo da un ladro.

Tirate 1d6. Se il risultato del tiro è 1 o 2, il tentativo ha successo —se nella zona indicata c'è qualcosa da trovare. Per effettuare il tentativo ci vuole almeno 1 turno per zona (per zona si intende uno spazio di circa 9 metri × 9, o un settore equivalente a scelta del Dungeon Master). Se volete potete cambiare la quantità di tempo necessario, in più o in meno. Se il giocatore dice “Cerco tutto ciò che un Nano potrebbe scoprire”, ricordategli che per questo occorreranno 4 turni (1 per ognuna delle 4 abilità), e chiedete al gruppo come vuole impiegare il suo tempo mentre il Nano sta cercando. Se il Nano cerca qualcosa usando tutte e quattro le sue abilità in una zona più piccola o in una singola stanza, i 4 turni necessari possono essere ridotti fino ad 1.

Gli Elfi

Gli Elfi hanno l'abilità speciale di scoprire le porte segrete o nascoste. Questo grazie alla loro vista, molto acuta. Essi sono abili nel trovare le cose nascoste più di quanto lo siano gli altri personaggi. La ricerca di una porta segreta

ta richiede circa 1 turno per ogni sezione di parete lunga 3 metri che viene esaminata (o di soffitto, o di pavimento).

L'Elfo scopre una porta segreta se, tirando 1d6, ottiene 1 o 2. Se il giocatore dice: "Perlustro la stanza per cercare di scoprire eventuali porte segrete", calcolate l'ammontare di tempo necessario per esaminare tutta la stanza, e ditelo al giocatore. Il resto del gruppo può voler fare altre cose mentre l'Elfo si dedica alla sua ricerca.

inoltre, difficili da colpire quando attaccati da creature dalle dimensioni più grandi di quelle di un uomo.

Nascondersi

Se un giocatore dice: "Il mio halfling si nasconde", voi dovete tirare il dado per vedere se il tentativo ha successo. Se siete all'esterno, tirate 1d10. Se il risultato è da 1 a 9, il tentativo ha successo. Solo un risultato di 0 (10), indi-

delle ombre. Il riparo potrebbe essere costituito dai mobili (un tavolo, un barile, ecc.), un angolo o una grossa nicchia, o perfino un altro personaggio (se l'altro personaggio coopera e non si muove). Se un halfling prova a nascondersi dentro un Dungeon, tirate 1d6. Il tentativo ha successo se il risultato è 1 o 2.

Ogni halfling che cerca di nascondersi crederà sempre che il suo tentativo abbia avuto successo, ma solo il Dungeon Master lo saprà per certo. Il fallimento nel nascondersi potrebbe essere rivelato solo quando un mostro si decide, all'improvviso, ad attaccare. Se il mostro vede l'halfling e si avvicina al personaggio, voi potrete dire "pare proprio che venga verso di te!" o qualcosa di simile.

Schivate

Nei combattimenti contro creature di dimensioni maggiori di quelle di un uomo, gli halfling godono di un bonus sul valore della loro Classe di Armatura, grazie alle piccole dimensioni ed alla loro capacità di schivare, quindi ricordate di penalizzare tutti gli attacchi portati da creature dalle dimensioni maggiori a quelle di un uomo di -2. Potete chiedere al giocatore di ricordarvelo ogni volta.

LE PROBABILITÀ DI SUCCESSO DELLE ABILITÀ DEI SEMI-UMANI

Classe	Abilità	Dadi	Successo
Nano	Trovare nuove costruzioni, passaggi inclinati, pareti scorrevoli, trappole in muratura.	1d6	1-2
Elfo	Trovare porte e passaggi segreti.	1d6	1-2
Halfling	Nascondersi negli interni, nascondersi all'esterno.	1d10	1-9

Gli Halfling

Gli halfling hanno l'abilità speciale di nascondersi, dovuta alle loro piccole dimensioni e la capacità di "immobilizzarsi" stando fermissimi, senza muoversi, per brevi periodi di tempo. Gli halfling sono,

cherà un fallimento nell'"immobilizzarsi" in modo appropriato. Il tentativo di nascondersi presume che il personaggio si sia occultato nel sottobosco circostante, e non che sia semplicemente in piedi da qualche parte.

In un Dungeon, l'halfling può tentare di nascondersi se nei paraggi c'è qualche riparo o

I Mostri

Note generali

Nelle pagine seguenti è compresa la descrizione, in ordine alfabetico, di diversi tipi di mostri. Essi potranno essere ostili o amichevoli, selvaggi o ragionevoli, normali o fantastici. Il Dungeon Master usa questi mostri come alleati o nemici dei personaggi che giocano.

Infravisione

Molti mostri non-umani, oltre alla vista normale, sono dotati di Infravisione. L'infravisione è la capacità di vedere fino a 18 metri di distanza nel buio, percependo il calore. Le luci, normali o magiche, rendono inefficace l'infravisione. Il fuoco o altre sorgenti di calore possono interferire con l'infravisione. Così come un lampo accecante può interferire, per breve tempo, con la nostra normale visione.

Con l'infravisione, le cose calde vengono percepite in "rosso", quelle fredde in "blu". Per esempio, un gruppo di personaggi che si nascondono tra le tenebre, sarebbe visto come un gruppo di forme rossastre. Alcuni corpi, verrebbero visti colorati di un rosa smorzato (se dentro un'armatura), mentre altri (un mago senza armatura, per esempio) di un rosso più acceso. Una pozza di acqua fredda sarebbe colorata di un blu intenso. Perfino un oggetto o un essere che ha la stessa temperatura dell'aria che lo circonda (es: un tavolo o uno scheletro) viene debolmente intravisto con l'infravisione.

Notate che un personaggio (es: un ladro o un halfling) nel buio più completo, non può nascondersi ad un mostro dotato di infravisione.

Solo se nei paraggi sono presenti delle sorgenti di luce che interferiscono con l'infravisione del mostro, si creano delle "zone d'ombra" nelle quali il personaggio può nascondersi.

I Dadi-Vita

Le dimensioni e la "robustezza" di un mostro vengono misurate dai suoi punti-ferita. Essi vengono determinati tirando *dadi a 8 facce*. Il numero di dadi usati per determinare i punti-ferita del mostro costituisce il suo numero di "Dadi-Vita".

Maggiore il numero di "Dadi-Vita" di un mostro, più esso è grande e robusto, e più alto il suo valore in punti-esperienza.

ESEMPLI: Uno scheletro è dotato di 1 dado-vita; quindi ha a disposizione da 1 a 8 (1d8) punti-ferita. Un Rugginofago ha 5 Dadi-Vita; quindi è dotato di un numero di punti-ferita oscillante da 5 a 40 (5d8); un Drago Rosso ha 10 Dadi-Vita, quindi ha da 10 a 80 (10d8) punti-ferita.

Talvolta i dadi-vita comprendono un bonus o una penalità. Ciò rende alcuni mostri un po' più, o un po' meno potenti di ciò che i loro normali dadi-vita indicherebbero.

Questo numero verrà aggiunto o sottratto dal totale dei punti-ferita ottenuti tirando i dadi-vita. Per esempio, "dadi-vita = 2+1" significa "il totale di 2 dadi a 8 facce, più 1 punto". Nelle descrizioni dei mostri, i dadi-vita possono essere indicati come 1-1 (uno meno uno), 1+2, 3+1, e così via.

Ogni creatura ha almeno 1 punto-ferita, qualunque siano le penalità cui deve sottostare.

ESEMPLI: Uno scarabeo di fuoco ha 1+2 dadi-vita quindi ha da 3 a 10 punti-ferita (1d8 + 2). Un bugbear ha 3+1 dadi-vita; quindi a da 4 a 25 punti-ferita (3d8 + 1). Un goblin ha 1-1 dadi-vita; quindi ha da 1 a 7 punti-ferita (1d8-1). Quando tirate per un goblin, un risultato di 1 o 2 indica sempre 1 punto-ferita!

Livelli del Dungeon

I Dungeon sono spesso composti da parecchi livelli di caverne. Nella vostra prima avventura di gruppo avete esplorato le rovine di un castello. Il sotterraneo inferiore a quel piano del castello è stato lasciato alle vostre cure da popolare con mostri e tesori. Questo è il "Secondo Livello" del Dungeon.

Il livello meno pericoloso (più facile) di un Dungeon è sempre il "1.° livello". Un Dungeon può essere composto da un qualsiasi numero di livelli. In generale, più esplorate in profondità un Dungeon, maggiori i pericoli che incontrerete. I mostri più forti (di maggior livello) si annidano nei livelli più profondi ma anche i tesori che troverete saranno più ricchi! I livelli dei Dungeon e le tecniche di progettazione sono spiegati con maggiori dettagli alle pag. 54-57.

Livelli dei Mostri

Un mostro dotato di 1 dado-vita è chiamato "Mostro del 1.° livello". Invece un mostro da 2 dadi-vita è un mostro del 2.° livello" e così via. A questo proposito il bonus è ignorato; per esempio "2+1 dadi-vita viene trattato semplicemente come un "2".

Di solito i mostri vengono incontrati al livello del Dungeon corrispondente al loro "livello". Per esempio, un goblin ha 1-1 dadi-vita; è un mostro del 1.° livello. Quindi, la maggior parte dei goblin incontrati da un gruppo si troveranno sul 1.° livello del Dungeon, di solito. I goblin non si ritroveranno, negli altri livelli del Dungeon.

Quando incontrate un mostro in un Dungeon, normalmente la differenza tra livello del mostro e livello del Dungeon non è maggiore a "2".

ESEMPLI: I goblin hanno 1-1 dadi-vita. Vengono comunemente incontrati al 1.° livello di un Dungeon, ma solo raramente a livelli più profondi del 3.°.

I bugbear, hanno 3+1 dadi-vita. Vengono più comunemente trovati al 3.° livello di un Dungeon, ma possono essere incontrati anche al 1.°. Solo di rado li ritroverete in livelli più profondi del 5.°.

Il numero dei Mostri

Il "numero" dei mostri che vengono normalmente incontrati è indicato nella descrizione di ogni mostro, alla voce "Numero di mostri incontrato". Il campo di numeri proposto viene adoperato quando il livello del mostro è uguale al livello del Dungeon.

Il "Numero incontrato" deve essere modificato se il livello del mostro è diverso dal livello del Dungeon al quale esso viene incontrato. In questo caso tenete presente che: se un mostro viene incontrato ad un livello superiore (più facile) del Dungeon, il numero di creature incontrate deve essere inferiore al numero indicato. Per esempio: i ghouls hanno 2 dadi-vita; sono mostri del 2.° livello. Al 2.° livello del Dungeon, ne dovranno essere incontrati da 1 a 6 (1d6), cioè il numero indicato nella descrizione. Però, al 1.° livello del Dungeon, il numero di ghouls deve essere inferiore; da 1 a 4 (1d4).

Se un mostro viene incontrato ad un livello del Dungeon superiore al numero dei suoi "dadi-vita", il "numero incontrato" deve essere maggiore del numero prescritto nella descrizione "standard". Per esempio: al 3.° livello del Dungeon possono essere incontrati da 2 a 8 (2d4) gnoll. Al 4.° livello ne potrebbero essere incontrati da 2 a 12 (2d6) — o più. Il Dungeon Master, se lo desidera, può cambiare il "numero di mostri incontrato".

Queste direttive non sono tassative, ma sono suggerimenti che vi aiuteranno a creare un Dungeon migliore e più bilanciato. Se dei personaggi di basso livello incontrassero mostri potenti al 1.° o 2.° livello del Dungeon, potrebbero esserne disfattati. Perfino usando queste direttive, potrebbero incontrare mostri pericolosi, ma almeno in numero minore. Per esempio, il "numero di bugbear incontrato" oscilla da 2 a 8 (2d4). 8 bugbear possono distruggere un gruppo di basso livello; usando le direttive suggerite, invece, al 1.° livello del Dungeon, se ne potrebbero incontrare solo da 1 a 3.

Le Reazioni

I mostri possono reagire nei modi più diversi all'incontro con il gruppo, a meno che la loro descrizione non stabilisca un codice di comportamento particolare. Per stabilire le reazioni dei mostri, tirate 2d6 e cercate il risultato sulla colonna di sinistra della "Tabella delle Reazioni dei Mostri". Usate la tabella per trovare le azioni dei mostri e ogni ulteriore tiro dei dadi che sia necessario.

TABELLA DELLE REAZIONI DEI MOSTRI

Primo tiro (2d6)	Reazioni
2	L'attacco è immediato
3-5	L'attacco è possibile, tirate di nuovo*: 2-8 L'attacco è immediato 9-12 Esito incerto, tirate di nuovo*: 2-5 Il Mostro attacca 6-8 Il Mostro se ne va 9-12 Il Mostro è amichevole
6-8	Esito incerto, tirate ancora*: 2-5 Attacca 6-8 Negozia, tirate ancora*: 2-5 attacca 6-8 se ne va 9-12 è amichevole
9-11	Forse è amico, tirate ancora*: 2-5 Incerto tirate ancora*: 2-5 attacca 6-8 se ne va 9-12 è amichevole 6-12 È amichevole
12	È amichevole

(*) Aspetta 1o più round e valuta le azioni dei personaggi, il carisma del personaggio che parla e la situazione generale prima di tirare, di nuovo, i dadi.

Azioni del Personaggio

Le azioni dei Personaggi-Giocanti (PG) possono condizionare le reazioni dei mostri. I personaggi possono parlare (negoziare), o possono gesticolare, in un tentativo di comunicazione, se il mostro non comprende le lingue dei personaggi-giocanti. Il vostro tiro sulla "tabella delle reazioni" può essere modificato in base alle azioni dei personaggi. Se ritenete opportuno un tale aggiustamento per le azioni dei personaggi giocanti potete applicare una penalità di -2, o di -1, o un bonus di +1 o di +2.

Effetti del carisma

Se il mostro o il personaggio non giocante incontrato capisce la lingua del personaggio-giocante, si applica al risultato la modifica

(bonus o penalità) derivante dal carisma, *oltre* al bonus o penalità derivante dalle azioni del personaggio.

ESEMPIO: Il gruppo incontra un bugbear e decide di comportarsi in modo amichevole. Uno dei giocatori dice "Gli parlerò io, nel linguaggio Comune; il mio bonus del Carisma è +2" (grazie ad un punteggio di 18). Un altro dice: "Io proverò a parlargli in goblin, ma ho una penalità di -1" (dovuto al punteggio del Carisma 6). Se il mostro comprendesse la lingua Comune, voi aggiungereste +2 al tiro successivo di reazione; però il bugbear conosce solo le lingue bugbear e goblin, e viene usata la penalità di -1.

Negoziare con i mostri

I mostri incerti possono provare a parlare, o *negoziare*. Se riescono a comunicare in qualche modo, con parole o con gesti, possono proporre ai personaggi qualche tipo di accordo.

Per esempio: un mostro potrebbe aver paura del gruppo, ed offrire di pagare qualcosa pur di essere risparmiato! In cambio della sua amicizia, una creatura affamata potrebbe chiedere del cibo (un animale affamato potrebbe leccarsi i baffi, segno ovvio di fame. O comportarsi in modo tale che sia chiara la sua intenzione di non attaccare i personaggi). Un mostro più intelligente potrebbe esigere un compenso più prezioso, minacciando di attaccare a meno che i personaggi non gli diano qualcosa.

Questo scambio di offerte e le discussioni su di esse è detto "Negozio".

Un Mostro Caotico non tiene necessariamente fede alle sue promesse! I Caotici non sono tipi di cui ci si può fidare. Ci sono molti Mostri Caotici.

Un Mostro Neutrale manterrà di solito la

parola data, specialmente se potrebbe essere rischioso venirvi meno. Farà ciò che è meglio per se stesso. I "Neutrali" costituiscono la *più numerosa* categoria di mostri.

Un Mostro Legale farà sempre ciò che ha promesso; la sua parola vale quanto un contratto scritto. Purtroppo, ci sono pochissimi Mostri Legali.

Le reazioni possono rendere il gioco più divertente del semplice susseguirsi di combattimenti. Con un po' d'attenzione ed accortezza, un bravo Dungeon Master può far sì che tutti siano interessati e coinvolti nelle situazioni che possono svilupparsi da un negoziato. Ricordate che nessuna creatura desidera essere uccisa, e se il gruppo sembra o agisce in modo aggressivo molte creature possono essere messe in fuga o forzate ad arrendersi — anche se i mostri più grossi e più robusti, probabilmente, non saranno tanto facili da impaurire.

Potete trovare ulteriori informazioni sulle reazioni ed il comportamento degli animali e degli altri mostri "normali" nella vostra libreria.

Il Combattimento

Di solito è più facile guidare in combattimento un mostro che un Personaggio-giocante. I tiri per colpire e per i danni sono effettuati nello stesso modo per i mostri e per i personaggi. Però la tabella dei "tiri per colpire" dei mostri, è diversa. In generale un mostro colpisce tanto più facilmente quanto più è grosso e robusto.

Per trovare il "tiro per colpire" necessario per la riuscita dell'attacco di un mostro, cercate il numero di Dadi-Vita del mostro (sempre indicati nella descrizione) sulla tabella. La lista dei tiri per colpire di quel mostro è la linea di numeri a fianco del numero che indica i suoi Dadi-Vita. Parte della tabella è stampata più sotto; l'intera tabella è a pag. 66 per facilitarvene la consultazione.

TABELLA DEI "TIRI PER COLPIRE" DEI MOSTRI

Dadi-Vita del mostro	Classe d'armatura del difensore														
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
fino a 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
1 + a 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	20	20	20
2 + a 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	18	18	19	20	20	20
3 + a 4	7	8	9	10	11	12	13	14	16	17	17	18	19	20	20

I Tiri-Salvezza

Quando un personaggio lancia un incantesimo contro un mostro, la creatura ha la possibilità di evitarne gli effetti, proprio come accade con i personaggi. I mostri inoltre hanno gli stessi

tipi di tiri-salvezza dei personaggi — contro il raggio della morte o veleno, bacchetta magica, ecc.

I tiri-salvezza dei mostri sono determinati dalle stesse tabelle dei tiri-salvezza dei personaggi. Nella descrizione di ogni mostro è indi-

I Mostri

cato il nome di una classe di personaggi ed il livello relativo, in modo che il Dungeon Master possa stabilire i tiri-salvezza del mostro allo stesso modo dei personaggi della classe e livello indicati. Ciò è indicato alla "voce" tiro-salvezza come...: Una tabella completa per una più facile consultazione, è nella 3.^a pag. di copert.

In generale, i mostri effettuano i loro tiri-salvezza come il tipo di personaggio cui sono più simili. I mostri non-intelligenti effettuano i tiri-salvezza come guerrieri di livello uguale alla metà dei loro dadi-vita.

ESEMPI: Nella descrizione dei goblin è detto "Tiro Salvezza: uomo comune". Quindi, per stabilire i tiri-salvezza dei goblin cercate nella tabella dei TIRI-SALVEZZA, quelli corrispondenti ad un "Uomo comune".

Per un Licantropo "Tiro-salvezza: guerriero del 4.^o livello"; i tiri-salvezza della creatura quindi saranno gli stessi dei guerrieri del 4.^o livello.

Attacchi Speciali

Molti mostri hanno la possibilità di effettuare gli "attacchi speciali" che sono menzionati nelle descrizioni. Un personaggio può, di solito, evitare gli effetti di un attacco speciale effettuando con successo un tiro-salvezza (anche se contro il "Risucchio di energia" non sono consentiti tiri-salvezza). Leggete attentamente le seguenti spiegazioni, e controllate questa sezione ogni volta che un attacco speciale viene usato nel gioco.

Cecità: Nel livello Base del gioco, la cecità può risultare da certi incantesimi o azioni, oppure se si sta combattendo al buio senza Infravisione. Alcune forme di "cecità" non coinvolgono la vista! I pipistrelli ed i ratti-vampiro per esempio, "vedono" usando i suoni e possono essere "accecati" dall'incantesimo del *Silenzio* dei chierici: La regola, a questo proposito, è molto semplice "la vittima della «cecità» non può né muovere, né attaccare". Però, se volete, potete usare il seguente sistema (facoltativo).

Una creatura accecata può attaccare, ma con -4 su tutti i tiri per colpire. Chiunque attacchi una creatura accecata ottiene un bonus di +4 su tutti i tiri per colpire, dal momento che la vittima non può difendersi in modo appropriato. Una creatura accecata può muoversi ad 1/3 della sua velocità di movimento, o fino a 2/3 se è guidata o condotta.

Un personaggio non può normalmente attaccare un nemico invisibile. Però se viene usato l'incantesimo dei maghi *Individuazione dell'Invisibile*, chi lo ha pronunciato può guidare gli altri, con parole o azioni, rendendo possibili gli attacchi.

I personaggi che attaccano una creatura invisibile possono essere considerati "ciechi" usando le direttive sopra elencate.

"Charme": Alcune creature possono incantare un personaggio in modo da confonderlo facendogli credere che il mostro sia un amico. Se il personaggio è vittima di uno *Charme* (ad opera di un'arpia, per esempio) e fallisce il tiro-salvezza contro gli incantesimi, il personaggio è immediatamente "Stregato" (Bargle, il mago della vostra prima avventura, incantò in questo modo il vostro personaggio).

Un personaggio "stregato" è confuso ed incapace di prendere decisioni. Il personaggio non attaccherà né danneggerà il mostro che lo ha stregato ed obbedirà a semplici comandi della creatura se pronunciati in una lingua comprensibile (il linguaggio dell'allineamento o qualche altra lingua comprensibile).

Anche se il personaggio sedotto non capisce ciò che dice il mostro, continuerà tuttavia a proteggerlo da ogni attacco.

I personaggi stregati sono troppo confusi per adoperare qualsiasi incantesimo o oggetto magico, che richieda concentrazione.

Se il mostro che ha lanciato lo "Charme" viene ucciso, l'effetto svanisce (un incantesimo di livello più alto: *Dispersione della Magia*, può essere usato per spezzare la seduzione senza uccidere il mostro).

Risucchio di energia: Questa è una pericolosa forma di attacco, contro la quale non sono permessi tiri-salvezza. Se un personaggio viene colpito da un attacco "Risucchio di Energia" (da uno spettro, per esempio), il personaggio perde un livello di esperienza! (Un mostro perderebbe 1 Dado-Vita a causa di tale attacco). Il "risucchio di energia" rimuove tutti i benefici di quel livello (punti-ferita, incantesimi e così via) a partire dal momento in cui viene lanciato. I "Punti esperienza" della vittima vengono ridotti alla metà tra il livello appena perduto e quello inferiore.

Un personaggio del 1.^o livello colpito da un attacco "Risucchio di energia" viene ucciso. Di solito, non c'è modo di curare gli effetti del "Risucchio di energia".

Il personaggio può solo riguadagnare il livello superiore nel modo normale, partecipando alle avventure e ottenendo di nuovo punti-esperienza.

ESEMPI: Un adepto con 2.800 punti-esperienza vede uno spettro, e si fa avanti nel tentativo di scacciarlo. Il tentativo fallisce, ed il personaggio viene colpito dallo spettro. L'adepto, cala di un livello diventando immediatamente un accolito, con 750 punti-esperienza (!!!). Nel Round di combattimento successivo, lo spettro colpisce di nuovo il personaggio, e l'accolito viene ucciso dal "Risucchio di Energia".

Nel D & D COMPANION Set, un incantesimo clericale di alto livello potrà sanare i danni subiti a causa del "Risucchio di Energia".

Paralisi: Questo attacco "congela sul posto" il personaggio. Se si è colpiti da un attacco paralizzante e si fallisce il tiro-salvezza contro la paralisi, il personaggio è incapace di muoversi o fare qualsiasi cosa. Si badi bene che il personaggio non è morto, infatti non si può morire a causa di una semplice paralisi.

Un personaggio paralizzato resta sveglio, consapevole di ciò che sta accadendo, ma non può far niente che richieda movimento (compreso parlare, lanciare incantesimi, e così via), fin quando non cessa la paralisi.

Tutti gli attacchi contro una creatura paralizzata colpiscono automaticamente; si deve effettuare solo il tiro per i danni. La paralisi in sé non ha effetti permanenti di nessun tipo. Dura per un numero di turni variabile da 2 a 8 (a meno che non sia annotato un numero diverso nella descrizione del mostro). L'incantesimo Clericale *Cura Ferite Leggere* può essere usato per rimuovere la paralisi, ma non curerà le altre ferite quando viene usato per questo scopo.

Veleno: Il veleno è un pericolo per ogni personaggio. Se un personaggio viene colpito da un attacco velenoso (da un serpente, per esempio) e fallisce il tiro-salvezza contro il veleno, il personaggio, di solito, morirà (se si usano le regole dell'EXPERT Set saprete come curare con un incantesimo gli avvelenamenti).

Gli Effetti del Veleno (regola opzionale)

Dal momento che una "morte improvvisa" causata dal veleno può rovinare in un attimo una partita, fin lì, molto equilibrata e divertente si autorizza il Dungeon Master a modificare parzialmente gli effetti del fallimento di un tiro-salvezza, infliggendo un numero di punti-ferita di danno piuttosto che la perdita del personaggio.

Si badi bene che il tiro-salvezza fallito può ancora provocare la morte, ma ciò non accadrà sempre ed il gioco potrà continuare. Vi raccomandiamo di usare un sistema regolare per calcolare le ferite da veleno (per esempio, 1, 2, 3 o 4 punti-ferita per ogni dado-vita del mostro).

Descrizione dei Mostri

Le pagine seguenti contengono le note con le descrizioni dei mostri, comprendenti spesso anche degli appunti sul loro comportamento. Sopra ogni descrizione è annotata una lista di

dati. Questi sono i "dati statistici" relativi a quel certo mostro. Essi sono sempre elencati nello stesso ordine.

Nome: Se il nome di un mostro è seguito da un asterisco (*) si intende che per colpire quel mostro è indispensabile un'arma *speciale* o *magica*. Dovrete usare questi mostri con molta attenzione: sono pericolosissimi per i personaggi dei livelli più bassi.

Classe dell'armatura: Questo numero è determinato da diverse caratteristiche del mostro: la robustezza della pelle della creatura, la sua velocità o agilità e l'armatura indossata (ovviamente, solo se la porta!). Il Dungeon Master può modificare la Classe d'armatura in alcune situazioni speciali. *Per esempio*, un Hobgoblin ha normalmente Classe d'armatura = 6 (perché di solito indossa un'armatura di cuoio) ma la sua C.A. potrebbe diventare C.A. = 2 se la creatura, in qualche modo, trova e indossa una corazza di piastre.

Dadi-Vita: E' il numero dei *dadi a 8 facce* (d8) usati per trovare i punti-ferita del mostro. Leggete l'intera spiegazione relativa ai Dadi-Vita (pag. 26) per essere certi di aver compreso il significato del termine.

Se, dopo il numero dei Dadi-Vita c'è un asterisco (*), il mostro è dotato di un'abilità speciale (indicata nella descrizione sottostante). Possono esserci anche 2 o 3 asterischi, uno per ogni abilità speciale. Le abilità speciali (è spiegato a pag. 15), contribuiscono a determinare l'aumento di punti-esperienza guadagnati per aver sconfitto il mostro.

Movimento: Indica la velocità di movimento del mostro. Per primo è indicato il numero di metri che può percorrere il mostro in un intero turno di 10 minuti, seguito dalla velocità di movimento in ogni round (negli incontri).

Alcuni mostri hanno due diverse velocità di movimento. La prima è quella del movimento normale (es: quando camminano o strisciano) la seconda, invece, è la velocità per particolari tipi di movimento (come il nuotare, l'arrampicarsi, il volare).

Attacchi: Indica il numero e tipo di attacchi che il mostro può effettuare in un round.

Ferite: Se un mostro colpisce un bersaglio, infligge dei danni; l'ammontare di essi è indicato qui come un "campo" di possibili risultati (es.: da 2 a 12 o da 1 a 14 etc.). Quando il mostro ha a disposizione più di un attacco per round, gli attacchi ed i danni sono indicati nello stesso ordine. Se invece è indicata un'arma ciò significa che il mostro attacca sempre con essa ed infligge normalmente da 1 a 6 punti-ferita. Se si utilizza la "Tabella delle Armi"

(regole opzionali) il numero delle ferite sarà determinato dal tipo di arma.

Numero di Mostri Incontrati: La prima coppia di numeri qui indicata indica il numero minimo e massimo di mostri, di quel tipo, normalmente trovati in una stanza. La seconda coppia di numeri (tra parentesi) indica invece il numero che se ne può incontrare all'esterno, negli spazi aperti. Questo è anche il numero di mostri da collocare in una *tana* situata in un "Dungeon". Nelle tane all'aperto vi suggeriamo di moltiplicare questo numero per 5. Se è indicato uno "0", ciò significa che quell'essere particolare non si ritrova, di solito, fuori dai Dungeon.

Il numero di mostri incontrati dovrebbe essere modificato se l'incontro col mostro avviene ad un livello del Dungeon diverso dal livello (in dadi vita) del mostro. La procedura da seguire è Spiegata a pag. 26 nel paragrafo "Numero dei Mostri".

Tiro-salvezza: I numeri dei tiro-salvezza del mostro sono uguali a quelli della Classe e del livello indicati. I tiro-salvezza per tutte le classi, compresi i personaggi dei livelli più alti e gli "Uomini Comuni" sono indicati nella 3.^a pag. di copertina.

Morale: Questo numero indica il morale del mostro. Quella del morale è una regola facoltativa (spiegata a pag. 21), che viene usata in combattimento per determinare se i mostri scappano, si arrendono o combattono fino alla morte.

Tipo di tesori: Per stabilire il tesoro custodito dai mostri, confrontate la lettera indicata qui con le lettere della tabella dei tesori (pag. 48). A tale pagina troverete istruzioni complete per adoperare la tabella. "Nessuno" indica che non è presente "nessun tesoro". Se il "tipo di tesoro" è indicato tra parentesi, ciò significa che il mostro lo porta, sempre, con sé.

Se vengono indicati 2 tipi di tesoro il primo (tra parentesi) è quello che il mostro porta con sé, e il secondo è il tesoro che si trova nella tana del mostro. *Se non vengono usate parentesi il mostro non porta alcun tesoro con sé.*

Allineamento: I mostri possono essere legali, neutrali o caotici. Gli animali, di solito, sono neutrali. Ogni bravo Dungeon Master prende sempre in considerazione l'allineamento quando gioca il ruolo di un mostro. Solo i mostri intelligenti possono parlare il linguaggio dell'allineamento.

Valore in punti-esperienza: Qui sono indicati il numero di punti-esperienza attribuiti per aver sconfitto un mostro del tipo descritto. Però, il Dungeon Master può assegnare un numero maggiore di punti-esperienza per gli in-

contri più "difficili" (es.: un attacco ad un covo ben difeso). Per maggiori dettagli riguardo l'attribuzione dei punti-esperienza, vedi pag. 14.

Descrizione: Sotto i dadi statistici è riportata una descrizione generale delle abitudini del mostro, compresi i dettagli riguardanti attacchi o comportamenti speciali. Qui potrete trovare i seguenti termini:

Carnivora: È una creatura che preferisce mangiare carne e non vegetali.

Erbivora: È una creatura che preferisce mangiare vegetali piuttosto che la carne.

Insettivora: È una creatura che preferisce mangiare gli insetti, piuttosto che vegetali o carne.

Onnivora: È una creatura che mangerà qualunque cosa sia commestibile.

Una creatura **notturna** è normalmente attiva di notte, dormendo durante il giorno. Però, i Dungeon sono spesso bui come la notte, ed una creatura notturna può essere ben sveglia anche durante le ore diurne se incontrata dentro un Dungeon buio.

La casa di un mostro è chiamata **tana**. La maggior parte delle tane dei mostri sono nelle stanze dei Dungeon o all'aperto, nascoste in territori selvaggi. La maggior parte dei mostri difenderanno strenuamente la loro tana.

Elenco dei Mostri

Animali, "Normali e giganteschi": vedi **Scimmione, Babbuino, Pipistrello, Orso, Cinghiale, Gatto, Furetto, Topo, Ratto-vampiro, o Lupo.**

Ameba Paglierina

Classe dell'Armatura:	8
Dadi Vita:	5 (*)
Movimento:	9 (3) metri
Attacchi:	1
Ferite:	2-12
N.º di Mostri:	1 (0)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 3.º
Morale:	12
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	300

Una Ameba Paglierina è un'ameba gigantesca colorata d'ocra che può essere ferita solo dal fuoco o dal freddo. Si infiltra nelle piccole fessure, e distrugge legno, cuoio e vestiti in 1 round, ma non può disgregare il metallo o la pietra. Attacchi con delle armi o con saette si

I Mostri

limitano a creare 2-5 Amebe Paglierine più piccole (2 dadi vita). Una Ameba Paglierina di normali dimensioni infligge 2-12 punti di danno per round alla pelle esposta. Le Amebe Paglierine più piccole procurano solo la metà dei punti ferita.

Ape Gigante

Classe dell'Armatura:	7
Dadi Vita:	1/2 (*) (1-4 punti-ferita)
Movimento:	45 (15) metri
Attacchi:	1 pungiglione
Ferite:	1-3 + speciale
N.º di Mostri:	1-6 (5-30)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1.º
Morale:	9
Tipo di Tesori:	Vedi sotto
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	6

Le api giganti sono lunghe 30 cm e sono dotate di un temperamento maligno. Spesso attaccano a vista, e attacheranno sempre chiunque sia entro 9 m dal loro alveare sotterraneo. Se l'attacco di una ape gigante ha successo, l'ape muore ma la creatura colpita deve tentare un tiro salvezza contro i veleni o morire. Il pungiglione continuerà a penetrare nella vittima, infliggendo 1 punto-ferita per round, fino a che non lo si estrae (perdendo un round). Ci saranno sempre almeno 10 api con la loro regina nei pressi o dentro l'alveare. Almeno 4 di queste api avranno 1 dado vita ciascuna. L'ape regina ha 2 dadi vita e può colpire ripetutamente senza morire. Le api giganti secernono del miele magico. Se il miele di un alveare viene mangiato si avrà un effetto simile ad una pozione guaritrice capace di curare 1-4 punti ferita.

Arpia

Classe dell'Armatura:	7
Dadi-Vita:	3 (*)
Movimento:	18 (6) metri
Volando	45 (15)
Attacchi:	2 artigli/1 arma + speciale
Ferite:	1-4/1-4/1-6
N.º di Mostri:	1-6 (2-8)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 6.º
Morale:	7
Tipo di Tesori:	C
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	50

Un'arpia ha la parte inferiore del corpo di un'aquila gigante e quella superiore, e la testa, di una donna mostruosa.

Con il loro canto le arpie attirano a sé le creature per ucciderle e divorarle. Ogni essere che sente il canto delle arpie deve tentare un tiro-salvezza contro gli incantesimi per evitare di essere "stregato" (vedi pag. 28).

Se una vittima riesce a realizzare il tiro-salvezza contro il canto di un gruppo di arpie, la vittima non viene più influenzata dal canto durante l'incontro.

Babbuino delle Rocce

Classe dell'Armatura:	6
Dadi-Vita:	2
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	1 bastone/1 morso
Ferite:	1-6/1-3
N.º di Mostri:	2-12 (5-30)
Tiro-Salvezza:	Guerriero: 2.º
Morale:	8
Tipo di Tesori:	U
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	20

I babbuini delle rocce sono più grossi e robusti dei normali babbuini, e sono anche più intelligenti. Sono onnivori, ma preferiscono la carne. Non sono capaci di costruire arnesi od armi ma raccoglieranno ossa o rami da usare come clave. I babbuini delle rocce vivono in branco, ognuno comandato da un maschio dominante. Essi sono feroci e hanno un temperamento aggressivo. Non parlano un vero e proprio linguaggio, ma usano le grida per comunicarsi avvertimenti e bisogni.

Bandito

Classe dell'Armatura:	6
Dadi Vita:	1
Movimento:	27 (9) metri
Attacchi:	1 arma
Ferite:	A seconda dell'arma
N.º di Mostri:	1-8 (3-30)
Tiro-Salvezza:	Ladro 1.º
Morale:	8
Tipo di Tesori:	(V) A
Allineamento:	Caotico o Neutrale
Valore in PX:	10

I banditi sono ladri (Personaggi non-giocanti che si sono uniti allo scopo di rapinare gli altri).

Essi agiranno come normali umani in modo da sorprendere le loro vittime predestinate. Il tesoro di tipo A viene trovato solo quando i banditi vengono incontrati nel loro covo, fuori dai centri abitati.

Essi possono avere un leader (personaggio non giocante) con un livello di esperienza superiore di uno o più livelli a quello medio della banda.

Berserker

Classe dell'Armatura:	7
Dadi-Vita:	1 + 1 (*)
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	1 arma
Ferite:	A seconda dell'arma
N.º di Mostri:	1-6 (3-30)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1.º
Morale:	12
Tipo di Tesori:	(P) B
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	19

I berserker sono i combattenti più furiosi in battaglia. Le loro reazioni vengono determinate normalmente, ma non appena inizia una battaglia essi combattono in modo selvaggio e sempre fino alla morte — a volte perfino attaccando i loro compagni nella loro furia cieca. Quando combattono umani o creature umanoidi (come coboldi, goblin o orchetti) agguistano 2 ai loro tiri per colpire grazie a questa ferocia. Essi non si ritirano mai, né si arrendono o prendono prigionieri.

Boleto Stridente

Classe dell'Armatura:	7
Dadi-Vita:	3
Movimento:	3 (1) metri
Attacchi:	Vedi Sotto
Ferite:	Nessuna
N.º di Mostri:	1-8 (0)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2.º
Morale:	12
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	35

I boleti stridenti sembrano giganteschi funghi. Vivono in caverne sotterranee e sono capaci di muoversi lentamente. Reagiscono alla luce (entro 18 m) e al movimento (entro 9 m) emettendo un grido penetrante che dura per 1-3 round. Per ogni round in cui urlano il Dungeon Master dovrà tirare 1d6; ogni risultato di 4-6 indicherà che un mostro errante ha sentito il rumore ed arriverà entro 2-12 round.

Bugbear

Classe dell'Armatura:	5
Dadi-Vita:	3 + 1
Movimento:	27 (9) metri
Attacchi:	1 arma
Ferite:	A seconda dell'arma+1
N.º di Mostri:	2-8 (5-20)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 3.º
Morale:	9
Tipo di Tesori:	(P+Q) B
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	75

I bugbear sono dei goblin giganti e pelosi. Nonostante le loro dimensioni e l'andatura goffa, si muovono molto silenziosamente e attaccano senza preavviso alla prima opportunità. Essi sorprendono l'avversario con un tiro di 1-3 (su 1d6) grazie alla loro silenziosità. Quando usano delle armi, aggiungono +1 al loro tiro per colpire e alle ferite inflitte, grazie alla loro forza.

Cinghiale

Classe dell'Armatura: 7
 Dadi-Vita: 3
 Movimento: 27 (9) metri
 Attacchi: 1 zanne
 Ferite: 2-8
 N.º di Mostri: 1-6 (1-6)
 Tiro-Salvezza: Guerriero 2.º
 Morale: 9
 Tipo di Tesori: Nessuno
 Allineamento: Neutrale
 Valore in PX: 35

I cinghiali generalmente preferiscono le aree boschive, ma possono essere incontrati quasi dappertutto. Sono onnivori, e hanno un temperamento molto aggressivo, quando vengono disturbati.

Coboldo

Classe dell'Armatura: 7
 Dadi-Vita: 1/2 (1-4 punti-ferita)
 Movimento: 27 (9) metri
 Attacchi: 1 arma
 Ferite: A seconda dell'arma-1
 N.º di Mostri: 4-16 (6-60)
 Tiro-Salvezza: Uomo Comune
 Morale: 6 oppure 8
 Tipo di Tesori: (P) J
 Allineamento: Caotico
 Valore in PX: 5

Questi umanoidi piccoli e malvagi sono simili a dei cani e vivono sottoterra. Hanno la pelle squamosa, color marrone ruggine, e non hanno capelli. Hanno un'infravisione ben sviluppata con un raggio di 27 m. Preferiscono attaccare con la tecnica dell'imboscata.

Nella tana dei coboldi vivono un capitano coboldo e 1-6 guardie del corpo. Il capitano ha 9 punti-ferita e combatte come un mostro con 2 dadi vita. Le guardie del corpo hanno ciascuna 6 punti ferita e combattono come mostri con 1+1 dadi vita. Fichè il capitano è vivo, tutti i coboldi con lui hanno un morale di 8 invece che di 6. I coboldi odiano gli gnomi, e li attaccheranno a vista.

Cubo Gelatinoso

Classe dell'Armatura: 8
 Dadi-Vita: 4 (*)
 Movimento: 18 (6) metri
 Attacchi: 1
 Ferite: 2-8 + speciale
 N.º di Mostri: 1 (1-4)
 Tiro-Salvezza: Guerriero 2.º
 Morale: 12
 Tipo di Tesori: (V)
 Allineamento: Neutrale
 Valore in PX: 125

Questo mostro è composto da una gelatina chiara, solitamente a forma di un cubo di 3 × 3 × 3 metri (ma sono possibili altre forme). E' difficile da notare, e per questo spesso

riesce ad attaccare di sorpresa (1-4 su 1d6). Un cubo gelatinoso si muove attraverso le stanze e i corridoi di un Dungeon, ripulendoli di ogni materiale vivo o morto. Nel farlo, può raccogliere degli oggetti che non può dissolvere (come armi, monete e gemme). Attaccherà ogni creatura vivente che incontra. Ogni colpo messo a segno paralizza la vittima a meno che non venga realizzato un Tiro Salvezza contro la paralisi. Un attacco su una vittima paralizzata colpirà automaticamente (andrà effettuato solo il Tiro per infliggere ferite). Questa paralisi è del tipo normale (dura 2-8 turni a meno che non sia curata magicamente). Un cubo gelatinoso può essere ferito dal fuoco e dalle armi, ma non dal freddo e dalla luce. La tana di questi strani mostri può contenere 1-4 cubi, ognuno con un tesoro di tipo V ma solitamente privi di altri tesori.

Draghi

	Bianco	Nero	Verde
Classe dell'Armatura:	3	2	1
Dadi Vita:	6**	7**	8**
Movimento:	27 (9) metri	27 (9) metri	27 (9) metri
Volando	72 (24) metri	72 (24) metri	72 (24) metri
Attacchi:	2 artigli/1 morso	2 artigli/1 morso	2 artigli/1 morso
Ferite:	1-4/1-4/2-16	2-5/2-5/2-20	1-6/1-6/3-24
N.º di Mostri:	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 6.º	Guerriero 7.º	Guerriero 8.º
Morale:	8	8	9
Tipo di Tesori:	H	H	H
Allineamento:	Neutrale	Caotico	Caotico
Valore in PX:	725	1250	1750
	Blu	Rosso	Dorato
Classe dell'Armatura:	0	-1	-2
Dadi Vita:	9**	10**	11**
Movimento:	27 (9) metri	27 (9) metri	27 (9) metri
Volando	72 (24) metri	72 (24) metri	72 (24) metri
Attacchi:	2 artigli/1 morso	2 artigli/1 morso	2 artigli/1 morso
Ferite:	2-7/2-7/3-30	1-8/1-8/4-32	2-8/2-8/6-36
N.º di Mostri:	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 9.º	Guerriero 10.º	Guerriero 11.º
Morale:	9	10	10
Tipo di Tesori:	H	H	H
Allineamento:	Neutrale	Caotico	Legale
Valore in PX:	2300	2300	2700

Tipo	Habitat	Tipo di soffio	Gittata e dimensioni
Bianco	Regioni fredde	Gelo	24 × 9
Nero	Palude	Acido	18 × 1
Verde	Jungla, foresta	Gas	15 × 12
Blu	Deserto, pianura	Fulmine	30 × 1
Rosso	Montagna, collina	Fuoco	27 × 9
Dorato	Dovunque	Fuoco/Gas	27 × 9/15 × 12

I Mostri

Tipo	Forma del Soffio	Linguaggio	Dormiente	Incantesimi (per livello)		
				1	2	3
Bianco	Conico	10 %	50 %	3	—	—
Nero	Rettilineo	20 %	40 %	4	—	—
Verde	A diffusione	30 %	30 %	3	3	—
Blu	Rettilineo	40 %	20 %	4	4	—
Rosso	Conico	50 %	10 %	3	3	3
Dorato	Conico/a diffusione	100 %	5 %	4	4	4

I draghi sono una antichissima razza di enormi lucertole alate. Amano vivere in luoghi isolati e fuori mano. Nonostante il colore della loro pella squamosa li faccia sembrare differenti, essi hanno tutti qualcosa in comune: tutti nascono da uova, sono carnivori, ed emettono il "Soffio del Drago".

Amo moltissimo i loro tesori, ma faranno tutto il possibile per salvare le loro vite, fino a giungere alla sottomissione nei confronti di chi li ha sconfitti. Il "Soffio del Drago", i tesori e la resa (sottomettere un drago) vengono spiegati nei paragrafi seguenti. Molti draghi vivono centinaia o migliaia di anni. A causa della loro lunga storia, tendono a sottovalutare le razze più giovani (come l'Uomo). I draghi caotici possono catturare degli uomini, ma solitamente li uccideranno e mangeranno immediatamente.

I draghi neutrali possono sia attaccare che ignorare completamente il gruppo. I draghi legali, potrebbero addirittura aiutare il gruppo se i personaggi sono realmente meritevoli di tale onore. Nell'impersonare un drago, il Dungeon Master deve ricordare che, grazie alla sua enorme presunzione, anche il drago più affamato si fermerà per ascoltare delle adulazioni (se non lo si attacchi contemporaneamente, e se egli capisce il linguaggio di chi parla).

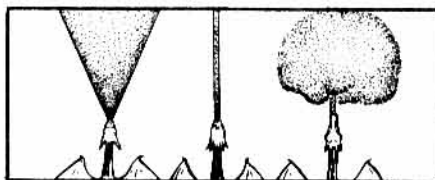
I draghi sono dei mostri estremamente potenti e devono essere usati con cautela soprattutto negli incontri con personaggi di basso livello (come quelli esaminati nelle regole del D & D BASICO). Si raccomanda, finché i personaggi non raggiungano almeno il 4.º livello di esperienza (vedi le regole D & D EXPERT) l'uso dei draghi più piccoli e giovani.

Danni causati dal Soffio del Drago: Tutti i draghi hanno un attacco speciale con il loro "Soffio del Drago" in aggiunta ai loro attacchi con artigli e morsi. Ogni drago può usare il suo "Soffio del Drago" fino a 3 volte al giorno. Il primo attacco di un drago è sempre effettuato con il "Soffio del Drago". Il numero di punti ferita inflitti dal "Soffio del Drago" è uguale al numero dei punti ferita del drago. Ogni danno inflitto al drago ridurrà i danni che egli può arrecare con il suo Soffio. Dopo il primo attacco, un drago può scegliere se attaccare

con gli artigli o a morsi. Per deciderlo a caso, tirate 1d6:

1-3: il drago attaccherà con gli artigli e morsi;

4-6: il drago "soffierà" ancora.



Forma del Soffio: Il Soffio di un drago ha tre forme diverse: conico, rettilineo o a "diffusione". Un soffio conico inizia dalla bocca del drago (che è larga 80 cm) e si allarga tanto che alle estremità lontane è ampio 9 m. Per esempio, l'area di effetto del Soffio di un drago bianco è un cono lungo 24 m e largo 9 m all'estremità.

Un Soffio rettilineo inizia dalla bocca del drago e punta verso la sua vittima in linea retta (anche verso il basso). Alla sua origine un Soffio rettilineo è largo 2 m.

Un Soffio a "diffusione" esce dalla bocca del drago per formare una nuvola di 15 x 12 m., alta 6 m intorno al bersaglio del drago e direttamente di fronte ad esso.

Tiri salvezza: Ogni vittima nel raggio del "Soffio del drago" deve tentare un tiro salvezza, che è sempre il tiro salvezza contro il "Soffio" indicato sulla scheda del personaggio. Se ha successo, la vittima subisce solo metà dei danni del Soffio. I draghi non sono mai colpiti da attacchi che sono versioni simili o minori del loro Soffio, e realizzano automaticamente il loro tiro salvezza contro ogni forma di attacco simile al loro Soffio. Per esempio, un drago rosso non verrà ferito (e solitamente ignorerà) dell'olio in fiamme e subirà solo 1/2 danno da un incantesimo magico basato sulla componente —fuoco, es.: una "palla di fuoco".

Linguaggio: I draghi sono intelligenti; alcuni di essi possono parlare le lingue dei draghi e il linguaggio Comune. La percentuale indicata come "capacità di parlare" vi dà il campo di possibilità che un drago sia capace di parlare.

I draghi parlanti sono anche capaci di usare gli incantesimi dei maghi. Il numero degli incantesimi ed il loro livello è dato dalla tabella relativa. Per esempio, "3,3,-" significa che il drago può lanciare 3 incantesimi del 1.º livello e 3 del 2.º, ma nessuno del 3.º livello. Gli incantesimi dei draghi di solito vengono scelti in modo casuale.

Draghi Dormienti: La possibilità in percentuale data sotto la tabella: "Dormiente" si applica ogni volta che un gruppo incontra un drago sul terreno (i draghi che stanno volando non sono mai addormentati). Ogni risultato maggiore della percentuale indicata significa che il drago non è addormentato (anche se può far finta di esserlo!). Se un drago è addormentato, può essere attaccato per un round (con un bonus di +2 sui tiri per colpire) al termine del quale si sveglierà. Il combattimento è poi risolto normalmente nel secondo round e in quelli successivi.

Sottomettere i draghi: Quando i personaggi incontrano un drago, possono tentare di sottometterlo invece che ucciderlo. Per sottomettere un drago, tutti gli attacchi devono essere effettuati con il "piatto della spada". Quindi armi da lancio e incantesimi non possono essere usati per sottometterlo. Gli attacchi e i danni si determinano normalmente, ma il "danno per sottomettere" non è reale. Il drago combatterà normalmente finché non raggiunge zero o meno punti-ferita, a questo punto infatti si arrenderà. Il "danno per sottomettere" non ridurrà il numero di punti-ferita causati dal Soffio del Drago.

Un drago può essere sottomesso perché si accorge che i suoi attaccanti avrebbero potuto ucciderlo se avessero colpito per farlo. Egli quindi si arrende, ammettendo che i nemici hanno vinto la battaglia, però salvandosi la vita.

Un drago sottomesso tenterà di scappare o di rivoltarsi contro il suo catturatore se le azioni del gruppo gliene lasciano una ragionevole possibilità. Per esempio, un drago lasciato incustodito di notte o che deve montare di guardia ad una posizione, da solo, potrebbe considerare queste possibilità come "ragionevoli". Un drago sottomesso deve essere venduto. Il prezzo dipende dalla valutazione del Dungeon Master, ma non deve mai essere superiore a 1.000 Monete d'oro per punto ferita. Il drago può essere obbligato a servire il personaggio che lo ha sottomesso.

Se un drago sottomesso riceve l'ordine di eseguire una missione suicida, tenterà di scappare o potrà tentare di uccidere i suoi custodi.

Età: Le statistiche fornite sono per un drago di dimensioni medie per il suo tipo. I draghi più giovani sono più piccoli e hanno meno tesoro; i draghi più vecchi sono più grossi e hanno più

tesori. I draghi, ovviamente, variano in dimensioni: da 3 dadi vita in meno a 3 dadi vita in più della media.

Per esempio, si possono incontrare draghi rossi che hanno da 7 a 13 dadi vita, a seconda dell'età.

Tesoro: I draghi più giovani possono aver raccolto fino a 1/4 o 1/2 del tesoro indicato; i draghi più vecchi possono averne fino al doppio. Il tesoro del drago si trova solo nella sua tana. Queste tane sono raramente incustodite, e sono ben nascoste per prevenire una facile scoperta.

Draghi d'oro: I draghi dorati sono sempre capaci di parlare e usare gli incantesimi. Essi possono anche cambiare le loro forme, e spesso assumono quella di un uomo o di un animale. I draghi d'oro possono soffiare sia fuoco (come un drago rosso) sia gas al cloro (come un drago verde), ma ciò nonostante hanno, come al solito un totale di 3 soffi al giorno (non 6). Il tipo di soffio usato dovrà essere scelto dal Dungeon Master e sarà il più adatto alla situazione.

Elfo

Classe dell'Armatura: 5
 Dadi Vita: 1*
 Movimento: 36 (12) metri
 Attacchi: 1 arma
 Ferite: A seconda dell'arma
 N.º di Mostri: 1-4 (2-24)
 Tiro-Salvezza: Elfo 1.º
 Morale: 8 eppure 10 (vedi sotto)
 Tipo di Tesori: (S + T) E
 Allineamento: Neutrale
 Valore in PX: 13

Gli elfi possono essere incontrati anche come "Personaggi non-giocanti". Ogni elfo avrà un incantesimo del 1.º livello (scelto a caso). Quando appare un gruppo di 15 o più elfi, uno di loro sarà un comandante (livello 2-7). Per vedere se il comandante ha con sé degli oggetti magici, moltiplicate il suo livello per 5. Il risultato è la possibilità in percentuale per quel comandante di avere un oggetto magico tratto da una delle tabelle apposite. Tirate innanzitutto per conoscere la tabella da usare e poi tirate nuovamente per conoscere con precisione l'oggetto particolare in possesso di quel comandante. Finché il comandante è vivo il morale degli elfi sarà 10 invece di 8.

Fanghiglia Verde

Classe dell'Armatura: Può sempre essere colpita
 Dadi Vita: 2 (**)
 Movimento: 1 metro (30 centimetri)
 Attacchi: 1
 Ferite: Vedi sotto
 N.º di Mostri: 1 (0)

Tiro-Salvezza: Guerriero 1.º
 Morale: 7
 Tipo di Tesori: (P + S) B
 Allineamento: Legale
 Valore in PX: 30

La fanghiglia verde non può essere danneggiata da alcun attacco ad eccezione del fuoco e del freddo. Dissolve istantaneamente vestiti e cuoio, per il legno e i metalli si richiedono 6 round, non può dissolvere la pietra. La fanghiglia verde, a volte, si arrampica su mura e soffitti e si lascia cadere, di sorpresa, sui malcapitati avventurieri. Una volta a contatto con la carne vi si attacca e la trasforma in fanghiglia verde. Non può essere strappata, ma può essere bruciata via (o guarita con un incantesimo **Guarigione delle Malattie**, dalle regole del D&D EXPERT. Quando la fanghiglia verde cade su una vittima (o viene calpestate da essa, la vittima può avere il tempo di bruciarla via mentre sta dissolvendo l'armatura e i vestiti. Se non è bruciata via la vittima si trasformerà completamente in fanghiglia verde dopo 1d4 round successivi al primo periodo di 6 round (1 minuto).

Se si usa il fuoco contro la fanghiglia verde si ricordi che solo metà del danno viene inflitto ad essa e che l'altra metà sarà attribuita alla vittima aggredita.

Grandi Felini

Puma

Classe dell'Armatura: 6
 Dadi Vita: 3 + 2
 Movimento: 45 (15) metri
 Attacchi: 2 artigli/1 morso
 Ferite: 1-3/1-3/1-6
 N.º di Mostri: 1-4/(1-4)
 Tiro-Salvezza: Guerriero 2.º
 Morale: 8
 Tipo di Tesori: U
 Allineamento: Neutrale
 Valore in PX: 50

Pantera

Classe dell'Armatura: 4
 Dadi Vita: 4
 Movimento: 63 (21) metri
 Attacchi: 2 artigli/1 morso
 Ferite: 1-4/1-4/1-8
 N.º di Mostri: 1-2 (1-6)
 Tiro-Salvezza: Guerriero 2.º
 Morale: 8
 Tipo di Tesori: U
 Allineamento: Neutrale
 Valore in PX: 75

Leone

Classe dell'Armatura: 6
 Dadi Vita: 5
 Movimento: 45 (15) metri
 Attacchi: 2 artigli/1 morso
 Ferite: 2-5/2-5/1-10
 N.º di Mostri: 1-4 (1-8)
 Tiro-Salvezza: Guerriero 3.º
 Morale: 9
 Tipo di Tesori: U
 Allineamento: Neutrale
 Valore in PX: 175

Tigre

Classe dell'Armatura: 6
 Dadi Vita: 6
 Movimento: 45 (15) metri
 Attacchi: 2 artigli/1 morso
 Ferite: 1-6/1-6/2-12
 N.º di Mostri: 1 (1-3)
 Tiro-Salvezza: Guerriero 3.º
 Morale: 9
 Tipo di Tesori: U
 Allineamento: Neutrale
 Valore in PX: 275

Tigre dai Denti a Sciabola

Classe dell'Armatura: 6
 Dadi Vita: 8
 Movimento: 45 (15) metri
 Attacchi: 2 artigli/1 morso
 Ferite: 1-8/1-8/2-16
 N.º di Mostri: 1-4 (1-4)
 Tiro-Salvezza: Guerriero 4.º
 Morale: 10
 Tipo di Tesori: V
 Allineamento: Neutrale
 Valore in PX: 650

I "Grandi Felini" sono, normalmente, cauti e di solito eviteranno il combattimento a meno che non vi siano costretti dalla fame o dalla mancanza di altre vie di scampo. Spesso li si può incontrare non aggressivi, o addirittura in vena di giocare, però attenti: sono soggetti a rapidi e violenti salti d'umore. Spesso sviluppano una passione per un tipo di cibo, e faranno di tutto per cacciare quel tipo di preda. I Grandi Felini raramente si addentrano in profondità nelle caverne, e, di solito, ricordano una veloce via di fuga verso l'aperto. Nonostante la loro scontentezza, sono molto curiosi e possono seguire un gruppo per soddisfare la loro curiosità. Essi inseguiranno sempre una preda che sta scappando.

I Mostri

Puma: questa felino dal pelo bruno-fulvo vive soprattutto nelle regioni montagnose ma abita anche le foreste e i deserti. Essi si avventurano nei Dungeon più in profondità di ogni altra specie di Grandi Felini.

Pantera: Le pantere si incontrano nelle pianure, nelle foreste, e nelle savane cespugliose. Sono molto veloci e possono battere in velocità la maggior parte delle prede sulle corte distanze.

Leone: I leoni generalmente vivono in paesi dal clima caldo e si aggirano nelle savane e nelle boscaglie vicine ai deserti. Solitamente cacciano in branchi.

Tigre: Le tigri sono i più grossi fra i Grandi Felini che si incontrano normalmente. Preferiscono i climi freschi e le terre boschive dove i loro corpi a strisce garantiscono la mimetizzazione nell'ambiente circostante (utile quando si caccia). Spesso assalgono di sorpresa la loro preda (su un tiro di 1-4 su d6) quando sono in terre boschive.

Tigre dai denti a sciabola: sono i più grossi e i più feroci dei Grandi Felini. Hanno delle zanne enormi, che ne hanno originato il nome. Fortunatamente, le tigri dai denti a sciabola sono quasi totalmente estinte, tranne che nelle aree del "Mondo Perduto".

Folletto

Classe dell'Armatura:	3
Dadi Vita:	1 (***)
Movimento:	27 (9) metri
Volando:	54 (18) metri
Attacchi:	1 pugnale
Ferite:	1-4
N.º di Mostri:	2-8 (10-40)
Tiro-Salvezza:	Elfo 1.º
Morale:	7
Tipo di Tesori:	R + S
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	19

I folletti sono piccole creature umanoidi con ali da insetto. Sono lontani parenti degli elfi, ma sono alti solo 30-60 cm. Sono invisibili a meno che non vogliano essere visti (o non vengano trovati magicamente).

Contrariamente al normale incantesimo di invisibilità, i folletti possono attaccare e rimanere invisibili, e questo sempre di sorpresa.

Non possono essere attaccati nel 1.º round di combattimento, ma dopo di esso i loro attaccanti vedranno delle ombre e del movimento nell'aria e potranno attaccare i folletti con una penalità di -2 ai loro tiri per colpire. Le loro piccole ali da insetto possono sopportarne

il peso solo per 3 turni e quindi dopo aver volato devono riposare per un intero turno.

Formica Gigante

Classe dell'Armatura:	3
Dadi Vita:	4 (*)
Movimento:	54 (18) metri
Attacchi:	1
Ferite:	2-12
N.º di Mostri:	2-8 (4-24)
Tiro-Salvezza:	Guerriero; 2.º
Morale:	7 e vedi sotto
Tipo di Tesori:	U e vedi sotto
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	125

Le formiche giganti sono formiche nere lunghe circa 2 metri sono onnivore, e divoreranno tutto quello che c'è, di commestibile, sul loro cammino (nessun tiro di reazione).

Una volta impegnate in combattimento, combatteranno fino alla morte, tentando persino di attraversare il fuoco pur di raggiungere i loro avversari. Il formicaio sarà sempre custodito da 4-24 formiche giganti. Vi sono delle leggende riguardo alle formiche giganti, infatti si dice che estraggano oro, quindi c'è una possibilità del 30% che un formicaio contenga pepite per un valore di 1-10.000 monete d'oro.

Fungoide Lurido

Classe dell'Armatura:	Può sempre essere colpito
Dadi Vita:	2 (*)
Movimento:	0
Attacchi:	Spore
Ferite:	1-6 + speciale
N.º di Mostri:	1-8 (1-4)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2.º
Morale:	Non applicabile
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	25

Questi funghi mortali coprono un'area di 3 metri quadrati (per ciascuno) e molti possono essere trovati nella stessa zona.

I fungoidei possono essere uccisi solo dal fuoco. Una torcia infliggerà da 1-4 punti ferita per ogni round. Essi possono distruggere legno e cuoio ma non possono danneggiare metallo e pietra.

In realtà non attaccano mai, ma se vengono toccati, anche da una torcia, il tocco può causare (50% di possibilità per volta) l'espulsione di una nuvola di spore di 3×3×3 metri.

Chi è colpito dalla nuvola subirà 1-6 punti di danno e dovrà tentare un tiro salvezza contro il raggio della morte o morire soffocato entro 6 round.

Furetto Gigante

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	1+1
Movimento:	45 (15) metri
Attacchi:	1 morso
Ferite:	1-8
N.º di Mostri:	1-8 (1-12)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1.º
Morale:	8
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	15

I furetti giganti assomigliano a delle grosse donnole. Sono lunghi un metro e cacciano i topi giganti (a volte vengono addestrati per questo scopo). Sfortunatamente, il loro temperamento è imprevedibile ed a volte hanno attaccato i loro addestratori ed altri umani.

Gargoyle

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	4 (**)
Movimento:	27 (9) metri
Volando:	45 (15) metri
Attacchi:	2 artigli/1 morso/ 1 corna
Ferite:	1-3/1-3/1-6/1-4
N.º di Mostri:	1-6 (2-8)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 8.º
Morale:	11
Tipo di Tesori:	C
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	125

I gargoyle sono mostri magici, e possono essere colpiti solo dalla magia o con armi magiche. Essi somigliano a bestie cornute, con artigli, zanne e ali. Il loro aspetto è orrendo e ricorda le raffigurazioni scolpite sulle mura delle chiese medievali.

La loro pelle sembra avere il colore della pietra, tanto che spesso vengono scambiati per statue. I gargoyle sono molto astuti e almeno semi-intelligenti. Essi attaccheranno quasi tutti quelli che si avvicinano loro. Non vengono colpiti dagli incantesimi del **Sonno** e dello **Charme**. Il Dungeon Master non dovrà usare dei gargoyle fino a che i personaggi non avranno almeno un'arma magica.

Ghoul

Classe dell'Armatura:	6
Dadi Vita:	2 (*)
Movimento:	27 (9) metri
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Ferite:	1-3/1-3/1-3 + speciale
N.º di Mostri:	1-6 (2-16)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2.º
Morale:	9
Tipo di Tesori:	B
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	25

I ghouls sono creature non-morte, immuni agli incantesimi del "Sonno" e dello "Charme". Essi sono orrendi umani dall'aspetto bestiale votati ad attaccare ogni essere vivente. Un colpo portato da un ghouls paralizzerebbe ogni creatura dalle dimensioni di un orco o minori (eccetto gli elfi) a meno che la vittima non realizzi un Tiro Salvezza contro la paralisi. Una volta che un nemico è paralizzato, il ghouls si volterà e attaccherà un altro opponente, continuando così finché il ghouls o tutti i nemici sono morti o paralizzati. La paralisi è del tipo normale (dura 2-8 turni a meno che non sia curata magicamente).

Gnoll

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	2
Movimento:	27 (9) metri
Attacchi:	1 arma
Ferite:	A seconda dell'arma + 1
N.º di Mostri:	1-6 (3-18)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2.º
Morale:	8
Tipo di Tesori:	(P) D
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	20

Gli gnoll sono esseri con intelligenza molto bassa dall'aspetto di iene umanoidi. Essi possono usare tutte le armi.

Sono forti, ma disprezzano il lavoro e preferiscono rubare. Grazie alla loro forza fisica gli gnoll aggiungono +1 ai loro tiri per infliggere ferite, quando usano armi da "mischia". Per ogni 20 gnoll incontrati, uno sarà un comandante con 16 punti ferita capace di attaccare come un mostro dotato di 3 dadi vita. Si racconta che gli gnoll siano il risultato di un incrocio (magico) di un gnomo e di un Troll realizzato da un mago malvagio.

Gnomo

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	1
Movimento:	18 (6) metri

Attacchi:	1 arma
Ferite:	A seconda dell'arma
N.º di Mostri:	1-8 (5-40)
Tiro-Salvezza:	Nano 1.º
Morale:	8 oppure 10 (vedi sotto)
Tipo di Tesori:	(P) C
Allineamento:	Legale o Neutrale
Valore in PX:	10

Gli gnomi sono di razza umanoide simile (ma più piccola) ai nani, con lunghi nasi e grosse barbe. Gli gnomi hanno l'infravisione ben sviluppata, con un raggio di 30 metri. Solitamente vivono in tane sotterranee e sono eccellenti fabbri e minatori. Amano l'oro e le gemme ed è noto che sono capaci di tutto pur di ottenerle. Amano i macchinari di ogni genere e preferiscono come armi le balestre e i martelli da guerra. Gli gnomi trovano simpatici i nani, ma sono in guerra con i goblin e i coboldi che rubano il loro prezioso oro. Solitamente attaccano a vista i coboldi. Per ogni 20 gnomi, uno sarà un comandante con 11 punti ferita che combatte come un mostro da 2 dadi vita. Nella tana degli gnomi vive un capoclan con le sue (1-6) guardie del corpo. Il capo-clan ha 18 punti ferita, attacca come un mostro da 4 dadi vita e ha un bonus +1 sui tiri per infliggere ferite.

Le guardie del corpo hanno 10-13 punti ferita e attaccano come mostri da 3 dadi vita. Finché il capo-clan o il comandante è vivo, tutti gli gnomi sotto la sua influenza hanno un morale di 10 invece che di 8.

Goblin

Classe dell'Armatura:	6
Dadi Vita:	1-1
Movimento:	27 (9) metri
Attacchi:	1 arma
Ferite:	A seconda dell'arma
N.º di Mostri:	2-8 (6-60)
Tiro-Salvezza:	Uomo Normale
Morale:	7 oppure 9 (vedi sotto)
Tipo di Tesori:	(R) C
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	5

I goblin sono una razza di esseri simili agli uomini, piccoli e molto brutti. La loro pelle è di colore terreo, come una cortecchia marrone-rossastro chiara o di un grigio bluastrò. I loro occhi sono rossi, e risplendono al buio. I goblin vivono sotto terra e hanno un'infravisione ben sviluppata, con un raggio di 27 m. Alla luce del giorno combattono con una penalità di -1 sui loro tiri per Colpire. I goblin odiano i nani e li attaccheranno a vista.

C'è una possibilità del 20%, che quando dei goblin vengono incontrati all'aperto, 1 su 4 stia cavalcando un lupo nero.

Nella tana dei goblin vive un re goblin dotato di 15 punti ferita che combatte come un mostro da 3 dadi vita e ha un bonus +1 sui tiri per infliggere ferite. Il re goblin ha un guardia del corpo di 2-12 goblin che combattono come mostri con 2 dadi vita e hanno ciascuno 2-12 punti ferita. Il re e le sue guardie del corpo possono combattere alla luce del sole senza penalità. Il morale dei goblin è 9 invece che 7 finché il loro re è con loro e ancora vivo.

Halfling

Classe dell'Armatura:	7
Dadi Vita:	1-1
Movimento:	27 (9) metri
Attacchi:	1 arma
Ferite:	A seconda dell'arma
N.º di Mostri:	3-18 (5-40)
Tiro-Salvezza:	Halfling 1.º
Morale:	7
Tipo di Tesori:	(P + S) B
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	5

Gli halfling possono anche essere personaggi non giocanti. Essi vivono in piccoli villaggi di 30-300 abitanti. Ogni villaggio ha un comandante (livello 2-7) e una guardia del villaggio con 5-20 miliziani (ognuno con 2 dadi-vita). Il tesoro di tipo B è presente solo se gli halfling vengono incontrati al di fuori dei villaggi.

Hobgoblin

Classe dell'Armatura:	6
Dadi Vita:	1 + 1
Movimento:	27 (9) metri
Attacchi:	1 arma
Ferite:	A seconda dell'arma
N.º di Mostri:	1-6 (4-24)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1.º
Morale:	8 oppure 10 (vedi sotto)
Tipo di Tesori:	(Q) D
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	15

Gli hobgoblin sono parenti dei goblin, ma sono più grandi e spregevoli. Vivono sotto terra ma spesso cacciano all'aperto (non hanno penalità causate dalla luce del sole). Un re hobgoblin e 1-4 guardie del corpo vivono nella tana degli hobgoblin. Il re ha 22 punti-ferita e combatte come un mostro da 5 dadi-vita, guadagnando un bonus +2 sui tiri per le ferite. Le guardie del corpo combattono, tutte, come mostri con 4 dadi-vita e hanno, ciascuna, 3-18 punti-ferita.

Finché il loro re è vivo e con loro, il morale degli hobgoblin è 10 invece di 8.

I Mostri

Licantropi	<u>Topo Mannaro</u>	<u>Lupo Mannaro</u>	<u>Cinghiale Mannaro</u>
Classe dell'Armatura:	7, (9) †	5, (9) †	4, (9) †
Dadi Vita:	3 (*)	4 (*)	4 + 1 (*)
Movimento:	36 (12)	54 (18) metri	45 (15) metri
Attacchi:	1 morso oppure arma	1 morso	1 zanna-morso
Ferite:	1-4 oppure a seconda dell'arma	2-8	2-12
N.º di Mostri:	1-8 (2-16)	1-6 (2-12)	1-4 (2-8)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 3.º	Guerriero 4.º	Guerriero 4.º
Morale:	8	8	9
Tipo di Tesori:	C	C	C
Allineamento:	Caotico	Caotico	Neutrale
Valore in PX:	50	125	200

	<u>Tigre Mannara</u>	<u>Orso Mannaro</u>
Classe dell'Armatura:	3, (9) †	2, (8) †
Dadi Vita:	5 (*)	6 (*)
Movimento:	45 (15) metri	36 (12) metri
Attacchi:	2 artigli/1 morso	2 artigli/1 morso
Ferite:	1-6/1-6/2-12	2-8/2-8/2-16
N.º di Mostri:	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 5.º	Guerriero 6.º
Morale:	9	10
Tipo di Tesori:	C	C
Allineamento:	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	300	500

† Classe dell'Armatura quando è in forma umana

Licantropo

I licantropi sono umani capaci di trasformarsi in bestie (o, nel caso dei "topi-mannari sono bestie che possono trasformarsi in umani). Essi non indossano armature, perchè queste potrebbero interferire con le loro mutazioni. Ogni licantropo può evocare 1-2 animali del suo genere; un orso mannaro può evocare orsi, un lupo mannaro dei lupi etc. Gli animali evocati arriveranno entro 1-4 round. Se un licantropo è colpito da "erbe anti-licantropi" dovrà effettuare un Tiro-Salvezza contro il veleno o scappare terrorizzato. Il ciuffo di erbe va impugnato o tirato come un'arma, usando le normali procedure di combattimento. Un licantropo ritorna alla sua forma "normale" quando viene ucciso. Alcuni animali (come i cavalli) non sopportano l'odore dei licantropi e reagiranno con terrore alla loro vicinanza.

Forma animale: nella forma animale, un licantropo può essere ferito solo con armi magiche, armi d'argento o incantesimi.

Il licantropo non può parlare il normale linguaggio, anche se può parlare con animali del suo tipo.

Forma umana: in forma umana, un licantropo ha delle somiglianze con il tipo d'animale in cui è solito trasformarsi. I topi mannari hanno nasi più lunghi, gli orsi mannari sono pelo-

si, e così via. In questa forma possono essere attaccati normalmente, e possono usare tutti i linguaggi che conoscono.

I licantropi incontrati in aree abitate possono trovarsi in possesso di tesori (di tipo P/Q/R/S).

Licantropia: la licantropia è una malattia. Ogni personaggio umano gravemente ferito da un licantropo (di qualsiasi tipo), che perda più della metà dei suoi punti ferita in combattimento con lui, diventerà un licantropo dello stesso tipo in 2-24 giorni. La vittima comincerà a mostrare segni della malattia verso la metà di questo periodo. La malattia ucciderà i semi-umani invece di trasformarli in licantropi. Può essere curata solo da un chierico di alto livello (11.º o più, come spiegato nelle regole D&D EXPERT) che lo farà per un prezzo o per un servizio di adeguato valore.

Ogni personaggio trasformato in licantropo diventerà un Personaggio non giocante e sarà controllato solo dal Dungeon Master.

Topi mannari: i topi mannari sono differenti dalla maggior parte dei licantropi.

Essi sono intelligenti, possono parlare il linguaggio comune in entrambe le forme, e possono usare ogni arma. Un topo mannaro lo si incontra, solitamente, nella sua forma di topo (di dimensioni umane), ma può mutarsi anche

in un umano normale. I topi mannari sono esseri abietti, e spesso tendono delle imboscate, ottenendo la sorpresa con un Tiro di 1-4 (su 1d6). Essi evocano topi giganti per farsi aiutare nel combattimento. Solo il morso del topo mannaro causa la licantropia.

Lupi mannari: Queste creature sono semi-intelligenti e di solito cacciano in branco. Ogni gruppo di 5 o più avrà un capo dotato di 30 P.F. che attacherà come un mostro da 5 dadi vita e aggiungerà +2 ai tiri per le ferite.

I lupi mannari evocano dei lupi normali per formare con loro dei grossi branchi.

Cinghiali mannari: i cinghiali mannari sono esseri semi-intelligenti e dal temperamento maligno. In forma umana sembrano spesso dei berseker e possono comportarsi in combattimento allo stesso modo (guadagnando +2 sui loro tiri per colpire e combattendo fino alla morte).

I cinghiali mannari evocano dei normali cinghiali per farsi aiutare in battaglia.

Tigri mannare: questi parenti dei grandi felini agiscono spesso come loro, sono molto curiose ma diventano pericolose se minacciate.

Sono buone nuotatrici e silenziose cercatrici di piste; riescono spesso nei loro attacchi di sorpresa (1-4 su 1d6). Possono evocare ogni tipo di grande felino che si trovi nella zona (preferendo le tigri).

Orsi mannari: Gli orsi mannari sono molto intelligenti, anche nella forma animale. Un orso mannaro solitamente preferisce vivere solo o con degli orsi.

Può comportarsi in modo amichevole, se viene avvicinato in maniera pacifica. In combattimento, gli orsi mannari possono stritolare infliggendo 2-16 punti danno (oltre al danno normale) se entrambe le zampe colpiscono lo stesso bersaglio nello stesso round. Un orso mannaro può evocare ogni tipo di orso nei paraggi.

Locusta gigante

Classe dell'Armatura:	4
Dadi Vita:	2 (**)
Movimento:	18 m (6m)
Volando:	54 m (18m)
Attacchi:	1 morso o 1 spinta o 1 sputo
Ferite:	1-2 o 1-4 o vedi sotto
N.º di Mostri:	2-20 (0)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1.º
Morale:	5
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	30

Le locuste giganti sono lunghe da 60 cm a 1 m., e vivono sottoterra. Possono essere scambiate per statue (o non essere notate del tutto, a causa del loro colore grigio) fino a che non vengono avvicinate.

Sono erbivore, e mangiano anche funghi del tipo "fungoide lurido" e "boletto stridente".

Di solito, invece di combattere, scappano saltando via (fino a 18 m). Sfortunatamente, esse si confondono spesso, e possono saltare accidentalmente in mezzo al gruppo (50 % di possibilità per salto). Se ciò accade, si sceglie a caso una vittima e si effettua un tiro per colpire. Se la locusta gigante colpisce il personaggio gli infligge 1-4 punti danno. La locusta gigante quindi vola via. Quando è spaventata o attacca, una locusta gigante emette un

forte grido stridente per avvertire i suoi compagni. Questo stridio ha una possibilità del 20 % di attirare dei Mostri vaganti. Se intrappolata, una locusta gigante sputerà una sostanza appiccicosa e marrone, fino a 3 m di distanza. Il bersaglio viene considerato CA 9. Una vittima colpita dallo sputo della locusta gigante deve realizzare un Tiro-Salvezza contro il veleno o perde i sensi (per 1 turno) a causa del terribile odore. Dopo questo periodo la vittima si abituerà alla puzza, ma ogni personaggio che si avvicinerà a più di 1,5 m da essa dovrà tentare un tiro salvezza o soffrire gli stessi effetti.

Questo "aroma" durerà fino a quando lo sputo della locusta gigante non verrà lavato via.

Sono dei feroci nemici e solitamente cacciano in branco, si possono incontrare nelle grotte, nei boschi o sulle montagne. A volte vengono addestrati dai goblin per essere usati come cavalcature. I cuccioli di lupi neri catturati possono essere addestrati come cani (se il Dungeon Master lo permette), ma sono più selvaggi dei lupi normali.

Medusa

Classe dell'Armatura:	8
Dadi Vita:	4 (**)
Movimento:	27 (9) metri
Attacchi:	1 morso di serpente + speciale
Ferite:	1-6 + veleno
N.º di Mostri:	1-3 (1-4)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 4.º (vedi sotto)
Morale:	8
Tipo di Tesori:	(V) F
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	175

L'aspetto di una medusa è quello di una donna la cui capigliatura sia costituita da serpenti.

La vista di una medusa trasformerà una creatura in pietra a meno che la vittima non realizzi un Tiro-Salvezza contro la pietrificazione. Se la medusa vede riflessa la propria immagine (es., in uno specchio) deve tentare, a sua volta, un Tiro-Salvezza o trasformarsi in pietra.

Chiunque tenti di attaccare la medusa senza guardarla dovrà sottrarre 4 ai tiri per colpire, e nello stesso tempo i serpenti attaccheranno con un bonus +2 sui tiri per colpire. Una medusa inoltre guadagna +2 sui Tiri-Salvezza contro gli incantesimi grazie alla sua natura magica. Solo occasionalmente le meduse usano delle armi.

Melma Vischiosa

Classe dell'Armatura:	8
Dadi Vita:	3 (*)
Movimento:	3 (1) metri
Attacchi:	1
Ferite:	2-16
N.º di Mostri:	1-4 (1-2)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2.º
Morale:	12
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	50

Questo orrore gocciolante ha l'apparenza della pietra umida ed è difficile distinguerlo da

Lupi

	<i>Lupo Normale</i>	<i>Lupo Nero</i>
Classe dell'Armatura:	7	6
Dadi Vita:	2 + 2	4 + 1
Movimento:	54 (18) metri	45 (15) metri
Attacchi:	1 morso	1 morso
Ferite:	1-6	2-8
N.º di Mostri:	2-12 (3-18)	1-4 (2-8)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1.º	Guerriero 2.º
Morale:	8 o 6 (vedi sotto)	8
Tipo di Tesori:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	25	125



Lupi: i lupi sono carnivori, e cacciano in branchi. Sebbene preferiscano vivere all'aperto, a volte possono essere trovati nelle caverne. Cuccioli di lupo catturati possono essere allevati come cani (se il Dungeon Master lo permette), ma con difficoltà. Se 3 (o meno)

lupi vengono incontrati, o se il branco è ridotto a meno del 50 % del suo numero originale, il loro morale è 6 invece che 8.

Lupi neri: I lupi neri sono più grossi e più feroci dei lupi normali, e sono semi-intelligenti.

I Mostri

essa. Secerne un acido che infligge 2-16 punti di danno se entra a contatto con la pelle umana. Questo acido dissolverà e distruggerà armature e armi normali in 1 solo round, e oggetti magici in 1 turno.

Dopo il primo colpo riuscito, la melma vischiosa si attacca alla sua vittima, distruggendo automaticamente ogni armatura normale e continuando a infliggere 2-16 punti di danno per ogni round.

La melma vischiosa non può essere danneggiata dal freddo o dal fuoco, ma può essere attaccata con le armi o con scariche elettriche. Una tana può contenere da 1-3 melma vischiosa, a volte dotate di un tesoro speciale in pietra (a scelta del Dungeon Master).

Metamorfosis

Classe dell'Armatura: 5
Dadi Vita: 4 (*)
Movimento: 27 (9) metri
Attacchi: 1
Ferite: 1-12
N.º di Mostri: 1-6 (1-6)
Tiro-Salvezza: Guerriero 8.º
Morale: 8
Tipo di Tesori: (Q+R+S) E
Allineamento: Caotico
Valore in PX: 125

Queste creature umanoidi dalla mutevole forma sono intelligenti e malvage. Un metamorfosis è capace di trasformarsi in una qualsiasi creatura umanoide (fino a m 1,80 d'altezza). Una volta che ha adottato la forma di una persona, la attacca. Il suo trucco favorito è quello di uccidere in qualche modo la persona originale senza allarmare il gruppo. Poi, nel ruolo di quell'individuo, attacca di sorpresa gli altri, spesso quando sono già impegnati in combattimento. Gli incantesimi del **sonno** e dello **charme** non lo colpiscono, inoltre effettua tutti i Tiri Salvezza come se fosse un guerriero dell'8.º livello grazie alla sua natura magica. Quando è ucciso, un Metamorfosis torna alla sua forma originale.

Millepiedi Giganti

Classe dell'Armatura: 9
Dadi Vita: 1/2 (1-4 punti-ferita)
Movimento: 18 (6) metri
Attacchi: 1 morso
Ferite: Veleno
N.º di Mostri: 2-8 (1-8)
Tiro-Salvezza: Uomo Normale
Morale: 7
Tipo di Tesori: Nessuno
Allineamento: Neutrale
Valore in PX: 6

Un millepiedi gigante è un insetto lungo circa 30 cm. I millepiedi preferiscono i luoghi oscuri e umidi. Il loro morso non procura ferite, ma la vittima deve tentare un Tiro Salvezza contro il veleno o ammalarsi in modo grave per 10 giorni. I personaggi che falliscono il Tiro Salvezza si muovono a metà velocità e non saranno capaci di nessun'altra azione fisica.



Minotauro

Classe dell'Armatura: 6
Dadi Vita: 6
Movimento: 36 (12) metri
Attacchi: 1 incornata/1 morso o 1 arma
Ferite: 1-6/1-6 o a seconda dell'arma + 2
N.º di Mostri: 1-6 (1-8)
Tiro-Salvezza: Guerriero 6.º
Morale: 5
Tipo di Tesori: C
Allineamento: Caotico
Valore in PX: 275

Un minotauro è un uomo dalla testa di toro. E' più grande di un uomo normale e si nutre di carne umana. Un minotauro attaccherà, sempre, ogni essere delle sue dimensioni (o minori), e inseguirà la preda finché essa rimane in vista. I minotauri sono semi-intelligenti; alcuni usano delle armi, di solito un giavellotto, una clava o un'ascia. Quando usa delle armi, un minotauro guadagna un +2 ai tiri per infliggere ferite grazie alla sua forza. Se un minotauro usa un'arma, non può incornare o mordere. Solitamente i minotauri vivono in labirinti o gallerie.

Mulo

Classe dell'Armatura: 7
Dadi Vita: 2
Movimento: 36 (12) metri
Attacchi: 1 calcio o 1 morso
Ferite: 1-4 o 1-3
N.º di Mostri: 1-2 (2-12)
Tiro-Salvezza: Guerriero 1.º

Morale: 8
Tipo di Tesori: Nessuno
Allineamento: Neutrale
Valore in PX: 20

Un mulo è un incrocio tra un cavallo e un asino. I muli sono testardi, e se disturbati o innervositi possono mordere o scalcia. I muli possono accompagnare il loro padrone nei Dungeons, se il Dungeon Master lo permette. Un mulo può portare un carico normale di 3.000 monete (fino a un massimo di 6.000 monete con il movimento ridotto a 18 m per turno).

I muli non possono essere addestrati per attaccare, ma combatteranno per difendersi.

Se incontrati da soli in un Dungeon, i muli possono appartenere a un gruppo di Personaggi non giocanti che si trova nelle vicinanze.

Nano

Classe dell'Armatura: 4
Dadi Vita: 1
Movimento: 18 m. (6m)
Attacchi: 1 arma
Ferite: a seconda dell'arma
N.º di Mostri: 1-6 (5-40)
Tiro-Salvezza: Nano: 1
Morale: 8 o 10 (vedi sotto)
Tipo di Tesori: (Q + S) G
Allineamento: Legale o neutrale
Valore in PX: 10

I nani possono apparire anche come Personaggi non-giocanti (PNG), solitamente in gruppi formati da nani dello stesso clan o in gruppi di minatori o servitori. Per ogni 20 nani ci sarà un comandante (livello 3-8) che può possedere oggetti magici. Per vedere se ne ha, moltiplicate il livello del comandante per 5. Il risultato è la possibilità in percentuale, per quel comandante, di possedere un oggetto magico tratto da una delle tabelle apposite. Tirare innanzitutto per conoscere il tipo (tabelle) di tesoro magico. Esso potrà essere scelto fra tutte le tabelle tranne quella delle pergamene e quella delle bacchette/verghe/bastoni. Finché il loro comandante è vivo e sta combattendo con loro, il morale dei nani è 10 invece che 8. I nani odiano i goblin, e solitamente li attaccano a vista.

Neanderthal (Uomo delle Caverne)

Classe dell'Armatura: 8
Dadi Vita: 2
Movimento: 36 (12) metri
Attacchi: 1 arma
Ferite: A seconda dell'arma +1
N.º di Mostri: 1-10 (10-40)

Tiro-Salvezza:	Guerriero 2.º
Morale:	7
Tipo di Tesori:	C
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	20

I neanderthal (noti anche come uomini delle caverne) hanno corpi tozzi con grandi ossa e potenti muscoli. Le loro facce hanno caratteri scimmieschi, e grandi sopracciglia sopra gli occhi. I neanderthal vivono in gruppi familiari in grotte e caverne. Solitamente attaccano tirando dei giavellotti e usando asce di pietra, clave o martelli di pietra nel combattimento corpo a corpo. Grazie alla loro naturale forza, i neanderthal aggiungono un bonus di +1 ai loro tiri per infliggere ferite (se usano armi da mischia).

I "leader" dei neanderthal sono quasi una razza separata, molto più grandi della media.

Questi "leader" hanno 6 dadi vita e sono alti 3 m. Ci saranno 10-40 neanderthal nella loro tana con 2 capi, un maschio e una femmina.

I neanderthal spesso cacciano gli orsi delle caverne e allevano come animali domestici delle scimmie bianche. Sono amichevoli verso nani e gnomi, ma odiano goblin e coboldi, e attaccheranno a vista gli orchi. I neanderthal sono timidi, e eviteranno gli uomini, ma solitamente non saranno ostili a meno che non vengano attaccati.

Non-Morti (vedi Ghoul, Scheletro, Spettro e Zombie)

I Non-Morti sono creature malvage create dalla magia nera. Non sono colpite da ciò che danneggia le creature viventi (come il veleno) o da incantesimi che colpiscono la mente (come il **Sonno Magico** e lo **Charme**). Essi non fanno rumore nel muoversi.

Ombra Spettrale

Classe dell'Armatura:	7
Dadi Vita:	2 + 2 (*)
Movimento:	27 (9) metri

Attacchi:	1
Ferite:	1-4 + speciale
N.º di Mostri:	1-8 (1-12)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2.º
Morale:	12
Tipo di Tesori:	F
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	35

Le ombre spettrali sono creature intelligenti ed incorporee. Possono essere colpite solo da armi magiche. Sembrano delle ombre normali ma possono modificare leggermente la loro forma.

Le ombre sono difficili da vedere e solitamente ottengono la sorpresa (1-5 su 1d6). Se un'ombra colpisce risucchia 1 punto di forza oltre al normale danno. Questa debolezza durerà per 8 turni. Ogni creatura la cui forza è ridotta a zero in questo modo diventa immediatamente un'ombra. Le ombre non sono influenzate dagli incantesimi del **Sonno** o dello **Charme**, ma non sono "non morti" e quindi non possono essere scacciate dai chierici. Il Dungeon Master non deve usare le Ombre fino a che il gruppo non abbia almeno un'arma magica.

Orchetto

Classe dell'Armatura:	6
Dadi Vita:	1
Movimento:	27 (9) metri
Attacchi:	1 arma
Ferite:	A seconda dell'arma
N.º di Mostri:	2-8 (10-60)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1.º
Morale:	8 o 6 (vedi sotto)
Tipo di Tesori:	(P) D
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	10

Un orchetto è una creatura umanoide deforme, e sembra un incrocio fra animale e uomo. Gli orchetti sono onnivori notturni, e preferi-

scono vivere sottoterra. Quando combattono alla luce del sole hanno una penalità di -1 sui loro tiri per colpire. Gli orchetti hanno un carattere malvagio e non amano gli altri esseri viventi. Un membro di ciascun gruppo di orchetti è un comandante con 8 punti ferita dotato di un bonus +1 sui tiri per infliggere ferite. Se questo comandante è ucciso, il morale del gruppo crolla da 8 a 6. Gli orchetti hanno paura di tutto ciò che è più grande o più forte di loro, ma possono essere costretti a combattere dai loro comandanti.

Gli orchetti vengono spesso usati come truppe da comandanti caotici (sia umani che mostri). Preferiscono come armi le spade, i giavellotti, le asce e le clave. Non useranno armi meccaniche (come le catapulte) e solo i loro comandanti saranno capaci di farle funzionare.

Ci sono molte tribù di orchetti.

Ogni tribù ha un numero eguale di femmine e di maschi, e 2 bambini per ogni 2 adulti.

Il capo di una tribù di orchetti è un capitano con 15 punti ferita, che attacca come un mostro da 4 dadi vita e guadagna un bonus di +2 sui tiri per infliggere ferite. Per ogni 20 orchetti in una tribù, ci potrà essere un orco (possibilità 1 su 6) (se si usano le regole del D&D EXPERT, c'è 1 possibilità su 10 di un troll che viva anch'esso nella tana).

Orco

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	4 + 1
Movimento:	27 (9) metri
Attacchi:	1 mazza
Ferite:	A seconda dell'arma +2
N.º di Mostri:	1-6 (2-12)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 4.º
Morale:	10
Tipo di Tesori:	(S × 10) S × 100 + C
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	125

Orsi

	<u>Orso Nero</u>	<u>Grizzly</u>	<u>Orso Polare</u>	<u>Orso delle Caverne</u>
Classe dell'Armatura:	6	8	6	5
Dadi Vita:	4 (*)	5 (*)	6 (*)	7 (*)
Movimento:	36 (12) metri	36 (12) metri	36 (12) metri	36 (12) metri
Attacchi:	2 artigli/1 morso	2 artigli/1 morso	2 artigli/1 morso	2 artigli/1 morso
Ferite:	1-3/1-3/1-6	1-4/1-4/1-8	1-6/1-6/1-10	2-8/2-8/2-12
N.º di Mostri:	1-4 (1-4)	1 (1-4)	1 (1-2)	1-2 (1-2)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2.º	Guerriero 3.º	Guerriero 3.º	Guerriero 4.º
Morale:	7	10	8	9
Tipo di Tesori:	U	U	U	V
Allineamento:	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	125	300	500	850

I Mostri

Gli orchi sono grosse e terribili creature umanoidi, alti solitamente 2-3 m. Indossano, come vestiti, pelli d'animali, e spesso vivono in caverne. Quando vengono incontrati fuori dalle loro tane, il gruppo porterà 100-600 monete d'oro in grossi sacchi. Gli orchi odiano i neanderthal e li attaccheranno a vista.

Orso Gufo

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	5
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Ferite:	1-8/1-8/1-8
N.º di Mostri:	1-4 (1-4)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 3.º
Morale:	9
Tipo di Tesori:	C
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	175

Un orso gufo è una grossa creatura simile a un orso con la testa di un gufo gigante. E' alto 2,5 m e pesa 15.000 monete.

Se entrambe le sue zampe colpiscono nello stesso round l'orso gufo stritolata il suo oppo- nente infliggendo un danno addizionale di 2-16 punti ferita. Gli orsi gufi hanno un cattivo carattere, e sono solitamente affamati; fra i cibi preferiscono la carne. Si trovano comunemente sottoterra e nelle foreste più fitte.

Gli orsi sono ben conosciuti da tutti gli avventurieri. Se un orso colpisce una vittima con entrambe le zampe nello stesso round, allora lo cattura in una morsa e gli infligge da 2 a 16 punti ferita in più.

Orso nero: gli orsi neri hanno la pelliccia nera e sono alti circa 2 m. Sono onnivori ma preferiscono le radici e le bacche. Un orso nero solitamente non attacca a meno che non sia alle strette e non possa scappare. Gli orsi neri adulti combatteranno fino alla morte per proteggere i loro cuccioli. Frequentemente saccheggiano i campi, in cerca di cibo. Sono golosi di pesce fresco e di dolci.

Orso Grizzly: i grizzly hanno la pelliccia marrone picchiettata d'argento o marrone rossiccio, e sono alti circa 3 m. Sono golosi di carne, e più aggressivi degli orsi neri. I grizzly sopportano i più diversi climi, ma sono più comuni nelle montagne e nelle foreste.

Orso polare: gli orsi polari hanno la pelliccia bianca e sono alti quasi 4 metri, vivono nelle regioni fredde. Solitamente mangiano pesce, ma a volte attaccano gli avventurieri. Questi grossi orsi sono buoni nuotatori, e le loro larghe zampe gli permettono di correre nella neve senza sprofondare.

Orso delle caverne: l'orso delle caverne è una specie di grizzly gigantesco che vive nelle caverne e nelle zone più sperdute. E' alto circa 5 m. ed è il più feroce di tutti gli orsi. Anche se

è onnivoro preferisce la carne fresca. Ha una vista molto miope ma un buon odorato. Se è affamato seguirà una traccia di sangue finché non ha mangiato.

Pipistrelli

	<i>Pipistrello Gigante</i>	<i>Pipistrello Normale</i>
Classe dell'Armatura:	6	6
Dadi Vita:	2	1/4 (1 punto-ferita)
Movimento:	9 (3) metri	3 (1) metri
Volando:	54 (18) metri	36 (12) metri
Attacchi:	1 morso	Confusione
Ferite:	1-4	Nessuna
N.º di Mostri:	1-10 (1-10)	1-100 (1-100)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1.º	Uomo Normale
Morale:	8	6
Tipo di Tesori:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	20	5

I pipistrelli sono volatili insettivori notturni. Spesso vivono in caverne o costruzioni abbandonate, e si orientano grazie alla eco-localizzazione (una specie di radar per localizzare gli oggetti). Siccome hanno occhi molto deboli, gli incantesimi che colpiscono la visione (come la "luce magica") non hanno effetto sui pipistrelli. Tuttavia un incantesimo del silenzio, accecherà un pipistrello in modo efficace.

Pipistrelli normali: I pipistrelli normali non attaccano gli uomini ma possono confonderli volandogli intorno alla testa. Ci devono essere almeno dieci pipistrelli per confondere un personaggio. I personaggi confusi hanno una penalità di -2 sul loro tiro per colpire e sui tiro-salvezza e non possono lanciare incantesimi. I pipistrelli normali devono controllare il morale ad ogni round a meno che non siano controllati o evocati.

Pipistrelli giganti: I pipistrelli giganti sono carnivori e possono attaccare un gruppo se sono affamati. Un incontro su 20 avverrà con pipistrelli vampiro, creature molto più pericolose (valore in punti-esperienza = 25).

Il morso di un pipistrello vampiro non infligge ferite extra ma la sua vittima deve realizzare un tiro-salvezza contro la paralisi o cadere svenuto per 1-10 round. Questo permetterà al pipistrello vampiro di nutrirsi senza essere disturbato, succhiando 1-4 punti di sangue per round. Ogni vittima che muore per essere stato dissanguato da un vampiro gigante deve tentare un tiro-salvezza contro gli incantesimi o trasformarsi in una creatura non-morta 24 ore dopo la morte (se si usano le regole del Dungeons & Dragons expert, può diventare un vampiro).

Ragni giganti

	<i>Ragno Chelato</i>	<i>Vedova Nera</i>	<i>Tarantola</i>
Classe dell'Armatura:	7	6	5
Dadi Vita:	2 (*)	3 (*)	4 (*)
Movimento:	36 (12) metri	18 (6) metri	36 (12) metri
Sulla ragnatela:	non ha ragnatela	36 (12) metri	non ha ragnatela
Attacchi:	1 morso	1 morso	1 morso
Ferite:	1-8 + veleno	2-12 + veleno	1-8 + veleno
N.º di Mostri:	1-4 (1-4)	1-3 (1-3)	1-3 (1-3)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1.º	Guerriero 2.º	Guerriero 2.º
Morale:	7	8	8
Tipo di Tesori:	U	V	U
Allineamento:	Neutrale	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	25	50	125

Tutti i ragni possono essere pericolosi e molti di essi sono velenosi. Tutti sono carnivori, capaci di intrappolare le prede nelle ragnatele o

di saltar loro addosso all'improvviso, tuttavia raramente sono intelligenti e spesso scapperanno lontano dal fuoco.

Ragno Chelato: è un ragno lungo 1,5 m dotato dell'abilità di mimetizzarsi con l'ambiente (come un camaleonte).

Quindi attacca di sorpresa con un tiro di 1-4 (su 1d6). Di solito si arrampica sulle pareti o sui soffitti per poi lasciarsi cadere sulla sua preda. Dopo il primo attacco può essere visto e attaccato normalmente. Ogni vittima del suo morso deve tentare un Tiro-Salvezza contro il veleno o morire in 1-4 turni. Tuttavia il veleno è debole e la vittima ottiene un bonus di +2 sul Tiro-Salvezza.

Ragno Vedova Nera: questo malvagio aracnide è lungo 2 m ed ha un segno rosso a forma di clessidra sull'addome. Solitamente resta nelle vicinanze della sua tana dotata di ragnatela. Questa ragnatela va considerata simile a quella dell'incantesimo "ragnatela magica" dei maghi, per quanto riguarda le possibilità di liberarsene una volta intrappolati.

La ragnatela può anche essere bruciata. Ogni vittima del morso di una vedova nera deve tentare un Tiro-Salvezza contro i veleni o morire entro un turno.

Tarantola: una tarantola è un grosso e peloso ragno magico lungo 1,80 m. Il suo morso non uccide ma (se il Tiro-Salvezza contro i veleni fallisce) causa alla vittima degli spasmi dolorosi che lo costringono a una danza scatenata. Chiunque guardi la danza deve tentare un Tiro-Salvezza contro gli incantesimi o iniziare a danzare alla stessa maniera. Le vittime danzanti hanno una penalità di -4 sui tiri per colpire, e gli attaccanti hanno un bonus di +4 sui loro tiri per colpire.

Gli effetti del morso durano per 2-12 turni. Tuttavia i danzatori cadranno esausti dopo 5 turni e resteranno indifesi contro ogni attacco. Quelli colpiti perché guardavano danzeranno per lo stesso periodo della prima vittima (nelle regole del DUNGEONS & DRAGONS EXPERT ci sono dei mezzi magici per curare il veleno, e un incantesimo di "dispersione della magia" fermerà la danza).

Rugginofago

Classe dell'Armatura:	2
Dadi Vita:	5 (*)
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	1
Ferite:	Vedi sotto
N.° di Mostri:	1-4 (1-4)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 3.°
Morale:	7
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	300

Un rugginofago ha il corpo di un armadillo gigante con una lunga coda, e due sensori frontali (antenne) lunghi 60 cm. Se un rugginofago colpisce un personaggio con la sua anten-

na riuscirà, immediatamente, a trasformare in ruggine la sua armatura o l'arma di metallo (non magiche). Può essere colpito da ogni tipo di arma e un tiro per colpire riuscito indica che il corpo è stato colpito, senza effetti dannosi per l'arma.

Un rugginofago è attratto dall'odore del metallo. E mangia la ruggine creata dal suo attacco. Una armatura o arma magica colpita

perde solitamente un bonus (+) per colpo, ma ha il 10 % di possibilità per ogni bonus di resistere completamente all'effetto. Per esempio, uno scudo +1 ha il 10 % di possibilità di resistere all'attacco.

Se si tira 11 o più con il d %, lo scudo diventa normale.

Se è colpito ancora si riduce in ruggine.

Sauri Giganti

	<u>Geco</u>	<u>Draco</u>	<u>Tuatara</u>	<u>Camaleonte Cornuto</u>
Classe dell'Armatura:	5	5	4	2
Dadi Vita:	3 + 1	4 + 2	6	5
Movimento:	36 (12) metri	36 (12) metri	27 (9) metri	36 (12) metri
Planando		45 (15) metri		
Attacchi:	1 morso	1 morso	2 artigli/1 morso	1 morso/1 corno
Ferite:	1-8	1-10	1-4/1-4/2-12	2-8/1-6
N.° di Mostri:	1-6 (1-10)	1-4 (1-8)	1-2 (1-4)	1-3 (1-6)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2.°	Guerriero 3.°	Guerriero 3.°	Guerriero 3.°
Morale:	7	7	6	7
Tipo di Tesori:	U	U	V	U
Allineamento:	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	50	125	275	300

Geco: un geco è una lucertola lunga 1,5 m. dal colore azzurro con macchie arancio-scuro. I gechi sono carnivori notturni. Essi cacciano scalando gli alberi o le mura con le loro zampe, particolarmente adatte a ciò, per poi saltare sulla preda e attaccarla.

Draco: un draco è una lucertola lunga 2 m. con larghe membrane di pelle tra le zampe, che distende per veleggiare nell'aria, come uno scoiattolo volante. I drachi solitamente si trovano in superficie anche se a volte si avventurano nelle grotte per evitare il clima troppo freddo o caldo. Sono carnivori e hanno a volte attaccato degli avventurieri.

Camaleonte cornuto: un camaleonte cornuto è una lucertola lunga circa 2 m che può cambiare colore per adattarsi all'ambiente circostante.

Ha il vantaggio della sorpresa con un tiro di 1-5 (su 1d6). Un camaleonte cornuto può far

guizzare la sua lingua appiccicosa fino a 1,5 m. Un colpo riuscito implica che la vittima viene attirata nella bocca del camaleonte cornuto subendo un morso capace di infliggere 2-8 punti ferita.

Esso può anche attaccare con il suo corno (per 1-6 punti ferita) e può usare la coda per buttare a terra un altro attaccante (effettuare un altro tiro per colpire che se messo a segno non procura ferite, ma impedisce al bersaglio colpito di attaccare in quel round).

Tuatara: un tuatara è un carnivoro lungo 2,80 m, che sembra un incrocio tra un iguana e un rospo. Ha una pelle olivastro a macchie con strisce bianche sulla schiena. Un tuatara ha una membrana sugli occhi che, quando è abbassata, diviene sensibile ai cambiamenti di temperatura permettendogli di "vedere" nell'oscurità (infravisione 27 m).

Scarabei giganti

	<u>Scarabeo di Fuoco</u>	<u>Scarabeo urticante</u>	<u>Scarabeo tigrato</u>
Classe dell'Armatura:	4	4	3
Dadi Vita:	1 + 2	2 (*)	3 + 1
Movimento:	36 (12) metri	36 (12) metri	45 (15) metri
Attacchi:	1 morso	1 morso + speciale	1 morso
Ferite:	2-8	1-6 + speciale	2-12
N.° di Mostri:	1-8 (2-12)	1-8 (2-12)	1-6 (2-8)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1.°	Guerriero 1.°	Guerriero 2.°
Morale:	7	8	9
Tipo di Tesori:	Nessuno	Nessuno	U
Allineamento:	Neutrale	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	15	25	50

I Mostri

Scarabeo di fuoco: gli scarabei di fuoco sono creature lunghe circa 5 cm. che si trovano spesso sotto terra. Essi sono notturni, e sotto terra possono essere attivi in ogni momento. Uno scarabeo di fuoco ha due ghiandole luminose sopra gli occhi ed una vicino al fondo dell'addome. Queste ghiandole illuminano un raggio di 3 m e continueranno a risplendere per 1-6 giorni dopo essere state rimosse.

Scarabeo Urticante: sono scarabei giganti lunghi circa 60 cm. che si aggirano sotto terra. Quando è attaccato, uno scarabeo urticante spruzza un fluido oleoso su uno dei suoi attaccanti (è necessario un tiro per colpire; il raggio è di 2 m). Se l'olio colpisce, crea delle dolorose vesciche, che causano una penalità di -2 sui tiri per colpire della vittima fino quando non è curata da un Incantesimo "**Cura ferite leggere**" o finché non sono trascorse 24 ore. Se l'incantesimo è usato per curare le vesciche, esso non curerà anche le ferite subite. Gli scarabei urticanti possono attaccare anche con il morso delle loro mandibole.

Scarabeo Tigrato: Gli scarabei tigrati sono scarabei giganti lunghi 90 cm. dal coropace (la corazzina che ricopre il corpo) a strisce, come la pelle di una tigre.

Essi sono carnivori, e soitamente si cibano di "tafani predatori". Sono capaci di attaccare e divorare gli avventurieri, spapolandoli con le loro potenti mandibole.

Scheletro

Classe dell'Armatura:	7
Dadi Vita:	1
Movimento:	18 (6) metri
Attacchi:	1
Ferite:	A seconda dell'arma
N.º di Mostri:	3-12 (3-30)
Tiro-Salvezza:	Guerrigero 1.º
Morale:	12
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	10

Gli scheletri animati sono creature **non morte** che si trovano spesso vicino ai cimiteri, ai dungeon ed a altri luoghi deserti.

Sono spesso usati come guardie dal mago di alto livello o dal chierico che li ha animati. Sono "non-morti e quindi possono essere scacciati dai chierici, e non sono colpiti dagli incantesimi del "sonno" e dello "charme" né da ogni forma di lettura del pensiero. Gli scheletri combatteranno sempre fino alla "morte" definitiva.

Scimmione Bianco

Classe dell'Armatura:	6
Dadi Vita:	4
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	2 artigli
Ferite:	1-4/1-4
N.º di Mostri:	1-6 (2-8)
Tiro-Salvezza:	Guerrigero: 2.º
Morale:	7
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	75

Gli scimmioni bianchi hanno perso il loro colore perché sono vissuti per molti anni nelle caverne. Sono erbivori notturni e di notte cercano frutta e vegetali. Se delle creature si avvicinano alla loro tana, gli scimmioni li minacceranno. Se le loro minacce vengono ignorate, allora attaccheranno. Possono tirare un sasso per ogni round infliggendo con esso da 1 a 6 punti-ferita.

Gli scimmioni bianchi non sono intelligenti ma ciò nonostante vengono allevati come animali domestici dagli uomini di neanderthal (uomini delle caverne).

Cobra Sputante: un cobra sputante è un serpente grigio-biancastro lungo 1 m, che sputa uno schizzo di veleno sugli occhi della sua vittima, fino a una distanza di 2 m. Se lo sputo colpisce, la vittima deve tentare un Tiro-Salvezza contro il veleno o essere accecata (questa cecità può normalmente essere rimossa solo da un incantesimo "**cura cecità**", vedi le regole del "DUNGEONS & DRAGONS EXPERT SET"; ma il Dungeon Master può permettere altri metodi). Come molti altri serpenti velenosi, un cobra sputante non attaccherà avversari di dimensioni umane o maggiori a meno che non venga spaventato o minacciato. Può sputare o mordere in un round ma non può fare entrambe le cose contemporaneamente: solitamente sputerà.

Il danno descritto (1-3 punti) si applica solo al morso; in questo caso, la vittima deve tentare un Tiro-Salvezza contro il veleno o morire in 1-10 turni.

Biscione Strisciante: è un tipo "medio" di serpente gigante lungo circa 1,2 m. Non ha abilità speciali, ma è più veloce di molti altri tipi. Non è velenoso ma il morso può essere pericoloso. Possono esserne trovati esemplari più grandi (con, in media, una lunghezza di 60 cm. per ogni dado vita) e che infliggono 1-8, 1-10 o persino da 2 a 12 punti ferita per morso.

Vipera Butterata: una vipera butterata è un serpente velenoso grigio-verdastro lungo 1,5 m, con delle macchie che sembrano butteri vaio-

Serpenti

	<i>Cobra Sputante</i>	<i>Biscione Strisciante</i>	<i>Vipera Butterata</i>
Classe dell'Armatura:	7	5	6
Dadi Vita:	1 (*)	2	2 (*)
Movimento:	27 (9) metri	36 (12) metri	27 (9) metri
Attacchi:	1 morso o 1 sputo	1 morso	1 morso
Ferite:	1-3 + Veleno	1-6	1-4 + veleno
N.º di Mostri:	1-6 (1-6)	1-6 (1-8)	1-8 (1-8)
Tiro-Salvezza:	Guerrigero 1.º	Guerrigero 1.º	Guerrigero 1.º
Morale:	7	7	7
Tipo di Tesori:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Neutrale	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	13	20	25

	<i>Serpente Marino</i>	<i>Serpente a Sonagli Gigante</i>	<i>Pitone delle Rocce</i>
Classe dell'Armatura:	6	5	6
Dadi Vita:	3 (*)	4 (*)	5 (*)
Movimento:	27 (9) metri	36 (12) metri	27 (9) metri
Attacchi:	1 morso	2 morsi	1 morso/1 stritolamento
Ferite:	1 + Veleno	1-4 + veleno	1-4/2-8
N.º di Mostri:	0 (1-8)	1-4 (1-4)	1-3 (1-3)
Tiro-Salvezza:	Guerrigero 2.º	Guerrigero 2.º	Guerrigero 3.º
Morale:	7	8	8
Tipo di Tesori:	Nessuno	U	U
Allineamento:	Neutrale	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	50	125	300

losi sulla testa. Queste macchie servono come sensori del calore, con un raggio di 18 m. La combinazione delle macchie e dell'infravisione le rende molto difficili da combattere; sono così veloci che vincono sempre l'iniziativa (non è necessario alcun tiro di dado).

Ogni vittima morsa da una vipera butterata dovrà tentare un Tiro-Salvezza contro i veleni o morire.

Serpente Marino: i serpenti marini sono serpenti adattati a vivere nel mare.

Sono tutti velenosi. In media sono lunghi 2 m, ma possono esserlo molto di più se il Dungeon Master desidera (60 cm di lunghezza per ogni dado vita). Il morso di un serpente marino è poco più di una puntura, e non verrà notato nel 50 % dei casi. La vittima deve tentare un Tiro-Salvezza contro i veleni, e il veleno è a lenta azione; se il Tiro-Salvezza non riesce si risentirà il pieno effetto da 3 a 6 turni dopo il morso.

A differenza dagli altri serpenti, i serpenti marini attaccheranno gli uomini per cibarsene.

Serpente a Sonagli Gigante: I serpenti a sonagli giganti sono serpenti lunghi 3 m con squame bianche e marroni disposte a diamante. Sulla coda ha un sonaglio di scaglie secche, che spesso scuote per scacciare chi lo disturba o gli attaccanti troppo grandi per essere mangiati. La vittima di un morso di un serpente a sonagli giganti deve tentare un Tiro-Salvezza contro i veleni o morire in 1-6 turni.

Questo serpente è molto veloce, e attacca due volte per round (il secondo attacco viene portato alla fine del round).

Pitone delle Rocce: Questo serpente lungo 6 m ha delle scaglie marroni e gialle disposte a spirale. Il suo primo attacco è un morso. Se il morso ha successo, si arrotola intorno alla vittima e la stritolata nello stesso round. Lo stritolamento procura 2-8 punti-ferita per round, e si verifica automaticamente se il morso colpisce.

Spettro*

Classe dell'Armatura: 5

Dadi Vita: 3 (*)

Movimento: 27 (9) metri

Attacchi: 1

Ferite: Risucchio d'energia vitale

N.º di Mostri: 1-6 (1-8)

Tiro-Salvezza: Guerriero 3.º

Morale: 12

Tipo di Tesori: B

Allineamento: Caotico

Valore in PX: 50

Uno spettro è uno spirito non morto che vive nel corpo di un umano o semi umano morto.

Può essere colpito solo da armi d'argento o magiche. Gli spettri sono fra i mostri più temuti, perché quando colpiscono una vittima gli risucchiano l'energia vitale. Ogni colpo assorbe un livello di esperienza o un dado-vita. (Il risucchio d'energia è spiegato a pag. 28). Ogni persona totalmente privata di energia vitale in questo modo diventerà uno spettro in 1-4 giorni, e sarà sotto il controllo di chi lo ha ucciso.

Spiritello

Classe dell'Armatura: 5

Dadi Vita: 1/2* (1-4 punti-ferita)

Movimento: 18 (6) metri

Volando: 54 (18) metri

Attacchi: 1 incantesimo

Ferite: Vedi sotto

N.º di Mostri: 3-18 (5-40)

Tiro-Salvezza: Elfo 1.º

Morale: 7

Tipo di Tesori: S

Allineamento: Neutrale

Valore in PX: 6

Gli spiritelli sono piccola gente alata (alta circa 30 cm) parente dei folletti e degli elfi. Sebbene timidi, sono molto curiosi e hanno uno strano senso dell'umorismo. Cinque spiritelli che agiscono insieme possono lanciare una maledizione magica. Questa prenderà la forma di uno scherzo (uno sgambetto o l'improvvisa crescita del naso di qualcuno). L'effetto esatto dell'incantesimo è lasciato all'immaginazione del Dungeon Master. Gli spiritelli non causeranno mai di proposito la morte di qualcuno neanche se vengono attaccati (nelle regole del D & D EXPERT, gli effetti della maledizione degli Spiritelli possono essere rimossi da un incantesimo di "dispersione della magia").

Statue Animate

	<u>Statua di Cristallo</u>	<u>Statua di Ferro</u>	<u>Statua di Pietra</u>
Classe dell'Armatura:	4	2	4
Dadi Vita:	3	4 (*)	5 (*)
Movimento:	27 (9) metri	9 (3) metri	18 (6) metri
Attacchi:	2	2	2
Ferite:	1-6/1-6	1-8/1-8 + speciale	2-12/2-12
N.º di Mostri:	1-6 (1-6)	1-4 (1-4)	1-3 (1-3)
Tiro-Salvezza:	Guerriero, 6.º	Guerriero, 8.º	Guerriero, 10.º
Morale:	11	11	11
Tipo di Tesori:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Legale	Neutrale	Caotico
Valore in PX:	35	125	300

Una statua animata è un essere magico animato creato da un potente stregone. Di primo acchito sembra essere una normalissima statua finché non si muove! Una statua animata può essere di ogni dimensione o materiale. Statue viventi di cristallo, ferro e roccia vengono descritte come esempio e il Dungeon Master può crearne altre. Le statue animate non vengono colpite da incantesimi del **Sonno**.

Cristallo: Una statua vivente di cristallo è una forma di vita la cui materia è il cristallo invece che la carne. Può apparire nella forma di qualsiasi essere, ma spesso appare come umana.

Ferro: Una statua animata di ferro ha un corpo che può assorbire il ferro e l'acciaio. Subisce i danni normalmente quando è colpita, ma se si usa un'arma comune (non magica) di metallo, l'attaccante dovrà tentare un Tiro-Salvezza contro gli incantesimi o l'arma si incastierà nel corpo della statua animata e potrà essere rimossa solo se la statua viene uccisa.

Pietra: Una statua animata di pietra è ricoperta di una crosta esterna di pietra ma in effetti è composta di magma rovente (lava fusa).

Quando la creatura attacca, spruzza il magma dalla punta delle dita infliggendo 2-12 punti di danno per ogni colpo messo a segno.

Tafano Predatore

Classe dell'Armatura: 6

Dadi Vita: 2

Movimento: 27 (9) metri

Volando: 54 (18) metri

Attacchi: 1 morso

Ferite: 1-8

N.º di Mostri: 1-6 (2-12)

Tiro-Salvezza: Guerriero 1.º

Morale: 8

Tipo di Tesori: U

Allineamento: Neutrale

Valore in PX: 20

I Mostri



Un tafano predatore è una mosca gigante lunga 1 m con striscie nere e gialle. A prima vista i tafani predatori sembrano delle api giganti.

Sono carnivori e possono attaccare gli avventurieri. Tuttavia preferiscono cibarsi di api giganti e sono immuni al loro veleno.

I tafani predatori sono pazienti cacciatrici. Spesso si nascondono nell'ombra e aspettano il momento buono per attaccare di sorpresa la preda (1-4 su 1d6). Un tafano predatore può saltare fino a 9 m e attaccare con il suo morso.

Thoul

Classe dell'Armatura: 6

Dadi Vita: 3 (**)
 Movimento: 36 (12) metri
 Attacchi: 2 artigli o l'arma
 Ferite: 1-3/1-3 o a seconda dell'arma
 N.º di Mostri: 1-6 (1-10)
 Tiro-Salvezza: Guerriero 3.º
 Morale: 10
 Tipo di Tesori: C
 Allineamento: Caotico
 Valore in PX: 65

Un thoul è una combinazione magica di un ghoul, un hobgoblin e un troll (una creatura spiegata nel Dungeons & Dragons Expert set.). Tranne che a breve distanza i thoul sembrano identici agli hobgoblin, (a volte fanno parte della guardia del corpo di un re hobgoblin). Il tocco di un thoul paralizzava (come il tocco di un ghoul) chi viene colpito.

Topi

	<i>Normale</i>	<i>Gigante</i>
Classe dell'Armatura:	9	7
Dadi Vita:	1 punto-ferita	1/2 (1-4 punti-ferita)
Movimento:	18 (6) metri	36 (12) metri
Nuotando:	9 (3) metri	18 (6) metri
Attacchi:	1 morso per gruppo	1 morso ciascuno
Ferite:	1-6 + malattia	1-3 + malattia
N.º di Mostri:	5-50 (2-20)	3-18 (3-30)
Tiro-Salvezza:	Uomo Normale	Uomo Normale
Morale:	5	8
Tipo di Tesori:	L	C
Allineamento:	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	2	5

Se è ferito, un thoul rigenererà 1 punto-ferita per round (finché è vivo). Dopo che un thoul è stato colpito, il Dungeon Master dovrà aggiungere 1 punto ferita al suo totale all'inizio di ogni round di combattimento.

Toporagno Gigante

Classe dell'Armatura: 4

Dadi Vita: 1 (*)
 Movimento: 54 (18) metri
 Attacchi: 2 morsi
 Ferite: 1-6/1-6
 N.º di Mostri: 1-8 (1-4)
 Tiro-Salvezza: Guerriero 1.º
 Morale: 10
 Tipo di Tesori: Nessuno
 Allineamento: Neutrale
 Valore in PX: 13

I topiragni giganti sembrano topi dal pelo marrone e dal lungo muso. Possono scavare, arrampicarsi o saltare (fino a 1,5 m). Gli occhi di un toporagno gigante sono così deboli che la creatura non avverte la luce o la sua mancanza. Un toporagno gigante usa degli squittii (radar) per "vedere" l'ambiente circostante (come i pipistrelli), e può "vedere" le cose entro 18 m. come un essere dotato di vista normale. Avendo bisogno degli echi per "vedere", un toporagno gigante disdegna gli spazi aperti, e rimane sottoterra per la maggior parte del tempo. Un incantesimo del *Silenzi*o, (raggio 4,5 m) accecherà un toporagno gigante. Se non può sentire, sarà confuso e la sua classe d'armatura sarà ridotta a 8 con una penalità -4 sui tiri per colpire. Il toporagno gigante è molto veloce e avrà sempre l'iniziativa nel suo primo attacco. Guadagna anche un bonus +1 sui tiri per l'iniziativa per i rimanenti round di combattimento. I suoi attacchi sono così feroci (attaccando testa e spalle del difensore) che ogni vittima con 3 dadi vita (3.º livello) o meno dovrà tentare un Tiro-Salvezza contro il raggio della morte o scappare terrorizzato.

I topi solitamente evitano gli umani e non attaccheranno a meno che non vengano evocati (da un topo mannaro, per esempio) o non stiano difendendo le loro tane. I topi sono buoni nuotatori e possono attaccare stando nell'acqua. Hanno paura del fuoco e scapperanno via da esso a meno che non vengano costretti a combattere dalla creatura che li ha evocati. I topi mangiano praticamente di tutto e alcuni sono portatori di malattie. Chiunque venga morso da un topo ha 1 possibilità su 20 di restare infetto (Questa possibilità va controllata ogni volta che un topo colpisce con successo. Se il morso è infetto, ma si riesce ad uccidere il topo si guadagnano 6 punti esperienza). La vittima può ancora evitare la malattia se realizza un Tiro-Salvezza contro i veleni. Se fallisce, la vittima può morire in 1-6 giorni (1 possibilità su 4) o dovrà restare mobilitato a letto per 1 mese, incapace di partecipare ad un'avventura.

Topi normali: Hanno la pelliccia grigia o marrone, e sono lunghi da 20 a 60 cm. Attaccano in branchi di 5-10. Se ci sono più di 10 topi essi attaccheranno diverse creature in branchi di 10 o meno. Un branco attaccherà una sola creatura per volta.

I topi si arrampicheranno sopra la creatura che attaccano, spesso buttando a terra la vittima.

A tutti i loro tiri salvezza si applica una penalità di -2.

Topi giganti: Questi esseri sono lunghi 1 m e più e hanno il pelo grigio o nero. Vengono spesso trovati negli angoli scuri delle stanze di un Dungeon e nelle aree con mostri non morti.

Troglodita

Classe dell'Armatura: 5

Dadi Vita: 2 (*)
 Movimento: 36 (12) metri
 Attacchi: 2 artigli/1 morso
 Ferite: 1-4/1-4/1-4
 N.º di Mostri: 1-8 (5-40)
 Tiro-Salvezza: Guerriero 2.º
 Morale: 9
 Tipo di Tesori: A
 Allineamento: Caotico
 Valore in PX: 30

Un troglodita è un rettile umanoide intelligente dotato di una corta coda, lunghe zampe e una cresta spinosa sulla testa e sulle braccia. I trogloditi camminano eretti e usano le mani come gli umani. Odiano la maggior parte delle altre creature e tenteranno di uccidere chiunque incontrino. Hanno la capacità dei camaleonti di cambiare colore e la usano per nascondersi sulle mura, ottenendo spesso la sorpresa (1-4 su 1d6). I trogloditi secernono un olio che produce un tanfo orrendo, nauseante

per gli umani e i semi-umani a meno che non venga realizzato un Tiro Salvezza contro i veleni. I personaggi nauseati hanno una penalità di -2 sui tiri per colpire durante il combattimento corpo a corpo con i trogloditi.

Uccelli Stigei

Classe dell'Armatura:	7
Dadi Vita:	1 (*)
Movimento:	9 (3) metri
Volando:	54 (18) metri
Attacchi:	1
Ferite:	1-3
N.º di Mostri:	1-10 (3-36)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2.º
Morale:	9
Tipo di Tesori:	L
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	13

L'uccello stigeo è una creatura simile ad un uccello con un lungo naso. Attacca piantando il becco nel corpo della vittima, e succhiando il sangue. Un colpo riuscito (che infligge 1-3 punti-ferita) significa che l'uccello stigeo si è attaccato alla vittima e gli sta succhiando sangue per 1-3 punti-ferita per round. Ciò dura fino alla morte della vittima. Un uccello stigeo in volo ottiene un bonus di +2 sul suo primo tiro per colpire contro uno degli oppo- nenti grazie alla velocità del suo attacco in picchiata.

Umani

Gli umani possono essere incontrati quasi ovunque. Questa descrizione si riferisce agli incontri occasionali con 1-3 umani.

Altri gruppi di umani sono spiegati in altri paragrafi (**Banditi, Berserker, uomini comuni, e gruppi di PNG**). Gli incontri con esseri umani di solito forniscono molte opportunità di interpretazione dei più diversi ruoli sia per il Dungeon Master che per i giocatori. Essi danno anche un tono più realistico all'avventura. Inoltre, possono essere usati per indirizzare verso nuove avventure i personaggi dei giocatori e possono condurre verso scenari completamente nuovi. In alcuni casi, gli incontri con esseri umani potranno causare delle modifiche nelle stanze adiacenti del Dungeon. Per esempio, se i personaggi non giocatori sono un'esca, il Dungeon Master può decidere di piazzare un'arpia in una stanza vuota vicina o sostituire un mostro già presente con un'arpia.

Anche il tesoro può essere cambiato se necessario. Un incontro con degli umani richiederà del lavoro da parte del Dungeon Master, ma può essere molto divertente.

I PNG di tipo umano non devono essere caratterizzati nel modo dettagliato dei perso-

naggi dei giocatori. Il Dungeon Master può creare un personaggio umano "non giocante" con ogni dettaglio, o può usare la seguente procedura per creare un tipo "umano" sufficientemente credibile.

La stessa procedura d'incontro può essere applicata anche ai semi-umani, se si vuole; in questo caso saltate il secondo passaggio.

TIPO DI UMANI

1. Trovare il numero di esseri incontrati.
2. Determinare la classe di ognuno (tira 1d6):
 - 1 Chierico.
 - 2-4 Guerriero.
 - 5 Mago.
 - 6 Ladro.
3. Determinare l'Allineamento Morale di ognuno (a scelta, o tirando 1d6).
 - 1-3 Legale.
 - 4-5 Neutrale.
 - 6 Caotico.
4. Trovare il motivo dell'incontro con i Personaggi giocanti. Otto possibili motivi sono spiegati sotto; sceglierne uno o tirare 1d8.
5. Scegliere l'equipaggiamento di cui sono dotati i Personaggi non giocanti. Possono essere aggiunti degli oggetti magici, se volete. In questo caso gli oggetti verranno usati dai Personaggi non giocanti ogni volta che sia necessario. Ricordate che l'equipaggiamento dei Personaggi non giocanti può essere incluso fra i tesori del gruppo se essi vengono battuti, quindi armi ed artefatti magici non dovrebbero essere assegnati alla leggera ai Personaggi non giocanti.
6. Aggiungere altri dettagli se necessario, sia scegliendoli, sia tirando a caso i dadi, per trovare la classe dell'armatura, i punti-ferita, gli incantesimi e così via.

Possibili motivi dell'Incontro (con singoli individui o gruppi)

1. E' solo (e terrorizzato).
2. E' un'esca.
3. E' in cerca di un amico.
5. E' in cerca di un oggetto.
6. Non è quello che sembra.
7. Sta fuggendo via.
8. E' il solo sopravvissuto.

Spiegazione dei possibili motivi dell'incontro

1. I Personaggi non giocanti hanno iniziato un'avventura, ma hanno scoperto che il Dungeon è più pericoloso del previsto. Desiderano unirsi al gruppo dei Personaggi giocanti per sicurezza.
2. I Personaggi non giocanti sono esche, controllate da uno **Charme** o guidate da un mostro vicino. I Personaggi non giocanti tenteranno di condurre il gruppo nella zona del mostro senza creare sospetti. Il

mostro potrebbe apparire mentre i Personaggi non giocanti distraggono il gruppo.

3. I Personaggi non giocanti sono prigionieri di un mostro vicino, ma sono scappati. Hanno poco o nessun equipaggiamento. Il mostro può apparire presto se si è accorto della fuga.
4. I Personaggi stanno cercando un amico, di cui si dice o di cui si sa con certezza che sia scomparso nel Dungeon. L'amico può essere prigioniero di un mostro.
5. I Personaggi non giocanti stanno cercando un oggetto speciale che si dice sia nel Dungeon.
6. I Personaggi non giocanti non sono semplici umani. Possono essere licanthropi, metamorfosi o draghi d'oro. Il Dungeon Master dovrà decidere il tipo di mostro e impersonarlo normalmente.
7. I Personaggi non giocanti stanno correndo via dopo un incontro con un mostro vicino. Il mostro può essere intento all'inseguimento.
8. I Personaggi non giocanti sono i soli sopravvissuti di una recente battaglia con dei mostri. I resti degli altri componenti del gruppo potranno essere trovati nella più vicina tana di mostro.

Uomo Comune

Classe dell'Armatura:	9
Dadi Vita:	1
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	1 arma
Ferite:	A seconda dell'arma
N.º di Mostri:	1-4 (1-50)
Tiro-Salvezza:	Uomo Normale
Morale:	6
Tipo di Tesori:	(P) U
Allineamento:	Qualsiasi
Valore in PX:	5

"Uomo comune" è il termine di gioco che usiamo per definire un uomo che non cerca l'avventura. Un uomo comune non ha classe. I punti ferita dovranno essere scelti, in base all'età, alla salute e alla professione dell'uomo.

Per esempio, un fabbro potrebbe avere 8 punti ferita, ma un bambino o un accattone malaticcio ne avranno solo 1.

La maggior parte degli uomini incontrati appartengono a questa categoria, anche alcuni membri di certe professioni (mercanti, soldati nobili, esploratori etc.) possono essere d'aiuto in certe avventure. Non appena un uomo acquista dei punti esperienza in un'avventura, dovrà scegliere una classe per il personaggio, I tipi più frequentemente incontrati sono: conta-

I Mostri

dini, bambini, casalinghe, lavoratori, artisti, villici, cittadini, schiavi, pescatori e studiosi.

Gruppo di PNG

Classe dell'Armatura:	A seconda della Classe dei PNG
Dadi Vita:	Variabili
Movimento:	Variabile
Attacchi:	Armi ed Incantesimi
Ferite:	1-6 oppure effetti delle armi e incantesimi
N.º di Mostri:	5-8 (5-8)
Tiro-Salvezza:	A seconda della Classe e Livello dei PNG
Morale:	8
Tipo di Tesori:	(U + V)
Allineamento:	Qualsiasi
Valore in PX:	Variabile

Gruppo di Personaggi non giocanti: E' composto da un qualsiasi gruppo di personaggi non giocanti. Ogni personaggio non giocante può essere di ogni classe, livello e allineamento morale.

Tutte le regole per i personaggi dei giocatori si applicano ai Personaggi non giocanti. Un gruppo di Personaggi non giocanti può essere creato nei dettagli prima di una partita.

La maggior parte dei gruppi (sia Personaggi giocanti che Personaggi non giocanti) non vorranno scontrarsi con altri gruppi, preferendo sfidare i mostri più facili. Il Dungeon Master dovrebbe cercare di evitare le grandi e complicate battaglie che possono verificarsi tra due gruppi.

Per evitare il combattimento, il Dungeon Master può usare la seguente tabella per determinare le azioni di un gruppo di Personaggi non giocanti. Per facilitare il gioco, il Dungeon Master può dare al gruppo dei Personaggi non giocanti lo stesso numero di membri che ha il gruppo dei personaggi dei giocatori, più 1-4 guerrieri (per scoraggiare idee di attacco da parte dei Personaggi giocatori). Si possono usare classi ed equipaggiamento simili, se i Personaggi non giocanti sono all'incirca dello stesso livello di esperienza dei personaggi dei giocatori.

Tiro per la reazione (2d6)	Risultato
----------------------------	-----------

2-5	I personaggi non giocanti se ne vanno arrabbiati.
6-8	I Personaggi non giocanti discutono.
9-12	I Personaggi non giocanti si offrono di vendere o comprare informazioni.

*I Personaggi non giocanti possono offrirsi di comprare informazioni sul Dungeon, per 50-100 monete d'oro, o di vendere informazioni del genere (per lo stesso tipo di prezzo). Delle informazioni - tipo possono essere: mostri visti, trappole trovate, scale che scendono o salgono, o altre caratteristiche. Il Dungeon Master deve decidere il prezzo offerto dai Personaggi non giocanti considerando il valore delle informazioni vendute.

Uomo lucertola

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	2+1
Movimento:	18 m (6 m)
Nuotando:	36 m (12 m)
Attacchi:	1 arma
Ferite:	A seconda dell'arma+1
N.º di Mostri:	2-8 (6-36)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2
Morale:	12
Tipo di Tesori:	D
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	25

Queste creature acquatiche sembrano uomini con teste e coda di lucertola. Vivono in tribù. Tenteranno di catturare gli umani e i semi-umani per portarli alla tana tribale dove saranno usati come portata principale di un banchetto. Gli uomini lucertola sono semi-intelligenti e usano giavellotti e grosse clave (considerate come mazze) con un bonus +1 nei tiri per infliggere ferite in virtù della loro grande forza. Gli uomini lucertola si incontrano spesso nelle paludi, fiumi e lungo le coste del mare, così come nei Dungeon.

Verme-lena

Classe dell'Armatura:	7
Dadi Vita:	3 + 1 (*)
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	8 tentacoli
Ferite:	Paralisi
N.º di Mostri:	1-4 (0)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2.º
Morale:	9
Tipo di Tesori:	B
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	75

E' un verme lungo 3 m, alto 1 m dotato di molte zampe, che si ciba di rifiuti. Si muove egualmente bene su un pavimento, un muro o un soffitto. La sua piccola bocca è circondata da 8 tentacoli, ognuno lungo 80 cm, capaci di provocare la paralisi con un colpo riuscito a meno che non si effettui un Tiro Salvezza contro la paralisi. Il colpo di un tentacolo non procura altri danni. Una volta paralizzata, la vittima verrà mangiata entro 3 turni (a meno che il

verme-lena non sia attaccato). Se non viene curata magicamente, la paralisi scomparirà in 2-8 turni. I verme-lena non vengono normalmente trovati fuori dai Dungeon.

Zombi

Classe dell'Armatura:	8
Dadi Vita:	2
Movimento:	27 (9) metri
Attacchi:	1 artiglio o l'arma
Ferite:	1-8 o a seconda dell'arma
N.º di Mostri:	2-8 (4-24)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1.º
Morale:	12
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	20

Gli zombi sono umani, o semi-umani **non-morti**, privi di intelligenza, animati da maghi o chierici malvagi. Possono essere scacciati dai chierici ma non sono colpiti dagli incantesimi del **sonno** e dello **charme**. Possono essere feriti con le normali armi. Gli zombi vengono spesso messi di guardia a dei tesori, perchè non fanno rumore. Sono dei combattenti lenti, e perdono sempre l'iniziativa (non è necessario un tiro di dado).

Le monete, le gemme, i gioielli e gli oggetti magici trovati dai personaggi durante le avventure sono detti "Tesoro". Le ricchezze (monete, gemme, gioielli, e altri oggetti di valore) valgono dei Punti-Esperienza. L'ammontare dei tesori trovati determinerà la velocità dell'evoluzione e dei progressi del personaggio. Un personaggio ricco può comprare un migliore equipaggiamento, assoldare un maggior numero di seguaci e acquistare dei servizi speciali (per esempio, comprare cure magiche dai chierici dei livelli maggiori). Gli oggetti magici non vengono presi in considerazione per l'assegnazione dei punti-esperienza, ma sono utili in molti altri modi, specie durante le avventure.

I tesori vengono normalmente trovati nelle tane dei mostri, ma possono anche essere concessi da un Personaggio non giocante come pagamento o premio per l'esecuzione di alcuni compiti.

I tesori vengono determinati casualmente, o scelti dal Dungeon Master.

Il Dungeon Master deve sempre determinare il contenuto di un gruppo di tesori prima dell'inizio del gioco, per decidere il modo migliore di nasconderli e proteggerli dal furto.

Se sono presenti oggetti magici, il Dungeon Master può decidere di farli adoperare dai mostri (es.: un bugbear che usi una "Spada Magica +1").

I Tesori Occasionali

Per determinare casualmente il tesoro di un mostro usate la seguente procedura, passo dopo passo:

COME DETERMINARE CASUALMENTE I TESORI TROVATI

1. Cercate il "tipo di tesoro".
2. Dei possibili tesori indicati dal "tipo di tesoro", tirate il d% per trovare quali sono in realtà presenti.
3. Determinate la quantità di ogni tipo di tesoro presente.
4. Se è presente un oggetto magico, tirate il dado per stabilire la sua esatta natura, usando le "Tabelle degli oggetti magici".

1. Cercate il "tipo di tesoro" nella descrizione del mostro. Trovate la stessa lettera nella "tabella del tipo di tesori". Per stabilire la reale consistenza del tesoro scorrete la riga di indicazioni accanto a tale lettera. Incrociatela con i diversi tipi di tesoro per trovare ciò che, eventualmente, è presente. Ogni tipo di tesoro sarà indicato da una percentuale, seguita da un "campo" di numeri (da... a...).
2. Per scoprire se un tipo di tesoro è presente nel mucchio trovato usate i dadi percentuali (d%); se realizzate un numero minore

o uguale a quello indicato il tesoro è presente.

Mentre tirate i dadi percentuali prendete nota (su un foglio di carta) di ogni tipo di tesoro realmente presente.

3. Tirate il dado/i indicato dal "campo" di numeri, per determinare (tra i tesori di cui avete accertato la presenza nella fase 2) l'esatto ammontare di ogni tipo di tesoro presente.
4. Se è presente qualche oggetto magico, ne stabilirete il tipo usando le "tabelle degli oggetti magici".

Nota speciale sui dadi: l'ammontare dei tesori è indicato come "campo" di numeri (da... a...). Ogni volta che tale "campo" inizia con "1" (1-4, 1-6), l'ultimo numero indica il tipo di dado da tirare. Per esempio, 1-4 significa 1d4, 1-100 significa d%.

Quando il primo numero è maggiore di uno, indica il numero di dadi da tirare; il tipo di dado deve essere determinato, dividendo il 2.º numero per il 1.º. Per esempio 3-24 significa 3d8; 2-24 significa 2d12, 5-30 significa 5d6.

Se entrambi i numeri sono multipli di 10 il

Dungeon Master può tirare un dado e moltiplicare il risultato per 10. Per esempio: 10-40 può essere determinato tirando 1d4 moltiplicato 10; 10-60 può essere determinato con 1d6 × 10.

Predisporre i tesori

Potrete scegliere i tesori invece di deciderli casualmente con il tiro del dado; inoltre vi consigliamo di scegliere il risultato più appropriato se il tiro del dado concede troppi o troppo pochi tesori. Queste scelte devono essere effettuate con molta attenzione, poiché la maggior parte (3/4 o più) dell'esperienza che i personaggi accumuleranno verrà dai tesori trovati. Dopo aver diretto alcune partite vi sarà più facile decidere il numero corretto di PX da far raggiungere ai giocatori (dopo aver considerato le dimensioni del gruppo e i livelli di esperienza), e quindi predisporre i tesori che vi daranno il risultato desiderato.

In ogni caso ricordatevi di adeguare il livello di forza dei mostri, in modo da far sì che i personaggi si guadagnino i loro tesori.

TABELLA DEL TIPO DI TESORO POSSEDUTO DA GRUPPI DI MOSTRI

Tipo	1000 Monete di rame	1000 d'argento	1000 di electrum	1000 d'oro
A	25% 1-6	30% 1-6	20% 1-4	35% 2-12
B	50% 1-8	25% 1-6	25% 1-4	25% 1-3
C	20% 1-12	30% 1-4	10% 1-4	Nessuno
D	10% 1-8	15% 1-12	Nessuno	60% 1-6
E	5% 1-10	30% 1-12	25% 1-4	25% 1-8
F	Nessuno	10% 2-20	20% 1-8	45% 1-12
G	Nessuno	Nessuno	Nessuno	50% 10-40
H	25% 3-24	50% 1-100	50% 10-40	50% 10-60
I	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno
J	25% 1-4	10% 1-3	Nessuno	Nessuno
K	Nessuno	30% 1-6	10% 1-2	Nessuno
L	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno
M	Nessuno	Nessuno	Nessuno	40% 2-8
N	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno
O	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno

1000 di platino	Gemme	Gioielli	Oggetti Magici
25% 1-2	50% 6-36	50% 6-36	30% 3 scelti a caso
Nessuno	25% 1-6	25% 1-6	10% 1 spada, armatura o altra arma
Nessuno	25% 1-4	25% 1-4	10% 2 scelti a caso
Nessuno	30% 1-8	30% 1-8	15% 2 scelti a caso più una pozione
Nessuno	10% 1-10	10% 1-10	25% 3 scelti a caso più una pergamena
30% 1-3	20% 2-24	10% 1-12	30% 3 scelti a caso (non armi) più una pozione e una pergamena
50% 1-6	25% 3-18	25% 1-10	35% 4 scelti a caso più una pergamena
25% 5-20	50% 1-100	50% 10-40	15% 4 scelti a caso più una pergamena
30% 1-8	50% 2-12	50% 2-12	15% 1 scelti a caso
Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Nessuno	50% 1-4	Nessuno	Nessuno
Nessuno	50% 5-30	45% 2-12	Nessuno
Nessuno	Nessuno	Nessuno	40% 2-8 pozioni
Nessuno	Nessuno	Nessuno	50% 1-4 pergamene

I Tesori

Modificare la Quantità di Tesori

Quando il N.º di Mostri che si incontra è 1-4, non è necessario alcuna modifica; perfino un singolo mostro può avere con sé l'ammontare di tesoro indicato. Però, molti mostri di tipo umano vengono incontrati nei loro "covi" all'aperto. Quando il tipo di tesoro indicato è una lettera da A ad O, quello sarà il solo tesoro

trovato nell'intero covo (il n.º di mostri incontrato all'aperto" —è il numero indicato tra parentesi nella descrizione del mostro). I personaggi principianti non devono incontrare l'intera popolazione di un covo almeno per queste creature.

Gli incontri con individui singoli (o con pochi elementi di una covata di mostri) deve permettere il ritrovamento di un tesoro inferiore a quello indicato.

TABELLA DEI TIPI DI TESORO POSSEDUTI DAI SINGOLI MOSTRI

Tipo	Monete di rame	Monete d'argento	Monete di electrum
P	Da 3 a 24 per individuo	Nessuno	Nessuno
Q	Nessuno	Da 3 a 18 per individuo	Nessuno
R	Nessuno	Nessuno	Da 2 a 12 per individuo
S	Nessuno	Nessuno	Nessuno
T	Nessuno	Nessuno	Nessuno
U	10% 1-100	10% 1-100	Nessuno
V	Nessuno	10% 1-100	5% 1-100

Monete d'oro	Monete di platino	Gemme	Gioielli	Oggetti magici
P	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Q	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno
R	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno
S	Da 2 a 8 per individuo	Nessuno	Nessuno	Nessuno
T	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno
U	5% 1-100	Nessuno	5% 1-4	2%-1 qualsiasi
V	10% 1-100	5% 1-100	10% 1-4	5%-1 qualsiasi

Altri Tipi di Tesori

Potete creare tipi di tesori diversi da quelli indicati. Altri oggetti di valore potrebbero essere tappeti, arazzi, posate d'argento e altri oggetti da cucina e perfino le pelli di animali. Dovrete assegnare ad ogni oggetto un valore in Monete d'oro (ed un valore di "carico" se viene usata quella regola opzionale).

Valori Medi del Tesoro

Nella seguente tabella sono indicati i valori medi (in Monete d'oro) di ogni tipo di tesoro. Queste medie non comprendono eventuali oggetti magici presenti. Dopo aver tirato per (determinare) i tesori, potete consultare questa lista per controllare se il tesoro in questione è maggiore o minore della media. Poi se volete, potete modificarlo.

VALORE MEDIO DEI TESORI (IN MONETE D'ORO)

A	17.000	E	2.500	I	7.500
B	2.000	F	7.600	J	25
C	750	G	25.000	K	250
D	4.000	H	60.000	L	225
				M	50.000

Le Monete

Tutte le monete sono quasi uguali per dimensioni e peso. Ogni moneta pesa circa 50 grammi. L'Electrum è una lega d'oro e argento.

Il rapporto di cambio fra le monete è il seguente:

100 mr = 1 mo	2 me = 1 mo
10 ma = 1 mo	1 mp = 5 mo
500 mr = 50 ma = 10 me = 5 mo = 1 mp	

Le Gemme

Per stabilire il valore di una gemma, tirate i dadi percentuali e consultate la tabella del valore delle gemme.

TABELLA DEL VALORE DELLE GEMME

Risultato dei d%	Valore	Esempi
01-20	10 mo	Quarzo, Turchese
21-45	50 mo	Citrina, Onice
46-75	100 mo	Ambra, Granato
76-95	500 mo	Perla, Topazio
96-00	1000 mo	Opale, Rubino

Per ogni valore delle gemme sono indicati alcuni esempi.

Per dare un senso di maggior realismo al ritrovamento potete rivelare il tipo di gemma invece che il suo esatto valore. Se vi comportate in questo modo i giocatori dovranno mettersi in grado di scoprire l'esatto valore più tardi —per esempio dai gioiellieri in città (e pagare un piccolo onorario per la stima; che di solito varia dall 1 al 5%, del valore stimato).

Regola opzionale: Dopo aver trovato il valore totale delle gemme di un tesoro potete combinare o dividere tale valore, fra un piccolo numero di gemme preziosissime ed un gran numero di gemme di poco valore. Per esempio: 5 gemme del valore ognuna di 100 Monete d'oro potrebbero essere ritrovate come una perla, o 50 onici, o 4 granati e 10 turchesi.

I Gioielli

Per stabilire il valore di un gioiello tirate 3d6 e moltiplicate il totale per 100 (per un valore totale variabile da 300 a 1800 Monete d'oro). I gioielli possono essere danneggiati da alcuni eventi: una fiamma molto calda, un fulmine, una martellata, ed altre eventualità del genere. I gioielli danneggiati valgono solo 1/2 del loro valore originale.

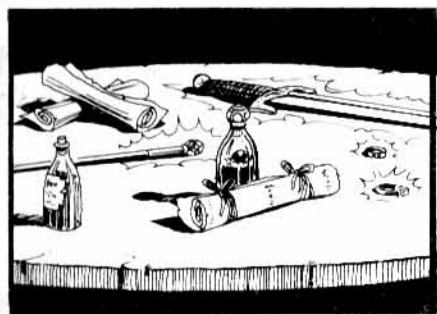
TABELLA DEI VALORI DEI GIOIELLI (IN MONETE D'ORO)

Valore	Esempi
300-600	Braccialetto, spilla
700-1000	Fermaglio, orecchino
1100-1400	Ciondolo, collana
1500-1800	Corona, scettro

Come per le gemme, potete usare come tesoro qualsiasi tipo di gioiello, e varie combinazioni

di essi. Potete anche decidere di far ritrovare gioielli di valore maggiore di quello indicato.

Quando nello stesso tesoro sono presenti sia gemme che gioielli, potete combinarli fra loro. Per esempio, una singola gemma del valore di 1.000 Monete d'oro insieme ad un gioiello del valore di 1.500 Monete d'oro potrebbero essere combinati per formare "due corone d'oro, ognuna con una grossa perla sul davanti; ogni corona vale 1.250 Monete d'oro".



Tablelle degli Oggetti Magici

Se in un tesoro è presente un oggetto magico, dovete determinare esattamente di cosa si tratta, usando la seguente procedura divisa in tre fasi:

1. Tirate i dadi percentuali per stabilire quale tabella usare, come indicato nella 1.^a tabella dei tipi di oggetti magici.
2. Cercate la tabella individuale indicata e tirate 1d20 per stabilire l'esatta natura dell'oggetto.
3. Leggete la descrizione dell'oggetto, nelle pagine seguenti.

1. Tirate i dadi percentuali

TIPI DI OGGETTI MAGICI

Risultato dei dadi	Sottotabella degli oggetti magici da usare
01-20	a. Spade
21-30	b. Altre armi
31-40	c. Scudi e armature
41-65	d. Pozioni
66-85	e. Pergamene
86-90	f. Anelli
91-95	g. Bacchette, verghe e bastoni
96-00	h. Vari oggetti magici

2. Tirate per le tablelle individuali degli oggetti magici

a. SPADE (tirate 1d20)

Risultato del dado	Tiro di spada
1-8	Spada + 1
9-10	Spada + 1, + 2 contro i licantropi
11	Spada + 1, + 2 contro incantatori
12-13	Spada + 1, + 3 contro i non morti
14-15	Spada + 1, + 3 contro i Draghi
16	Spada + 1, incantesimo "Luce Magica" 1/giorno
17-19	Spada + 1, incantesimo "Cure ferite leggere" 1/giorno
20	Spada + 2

b. ALTRE ARMI (tirate 1d20)

Risultato del dado	Tipo di arma
1-4	Frecce + 1 (10 frecce)
5-6	Ascia + 1
7-9	Pugnale + 1
10	Pugnale + 1
11-13	Mazza + 1
14-16	Dardi per balestra + 1 (10 dardi)
17	Fionda + 1
18-20	Martello da guerra + 1

c. SCUDI ED ARMATURA (tirate 1d20)

Risultato del dado	Tipo di scudo o di armatura
1-4	Armatura di cuoio + 1
5-9	Corazza di maglia + 1
10-11	Corazza di piastre + 1
12-17	Scudo + 1
18-19	Scudo + 1
20	Corazza di maglia e scudo (entrambi) + 1

d. POZIONI (tirate 1d20)

Risultato del dado	Tipo di pozione
1-4	Rimpicciolimento
5-6	E.S.P.
7-9	Forma gassosa
10-12	Crescita
13-16	Guarigione
17	Invisibilità
18-19	Levitazione
20	Veleno

e. PERGAMENE (tirate 1d20)

Risultato del dado	Tipo di pergamena
1-4	Pergamena con 1 incantesimo
5-7	Pergamena con 2 incantesimi
8	Pergamena con 3 incantesimi
9-10	Maledizione (lanciata automaticamente su chi legge)
11-13	Protezione contro i licantropi
14-16	Protezione contro i non-morti
17-18	Mappa del tesoro: Descrive l'esatta localizzazione di un tesoro dal valore di 1000-4000 Monete d'oro
19-20	Mappa del tesoro: Descrive l'esatta localizzazione di un oggetto magico nascosto.

f. ANELLI (tirate 1d20)

Risultato del dado	Tipo di anello
1-3	Controllo sugli animali
4-8	Resistenza al fuoco
9-10	Invisibilità
11-15	Protezione + 1
16-18	Camminare sulle acque
19-20	Indebolimento

g. BACCHETTE, VERGHE E BASTONI (tirate 1d20)

Risultato del dado	Tipo di bacchetta, verga o bastone
1-6	Bacchetta di "Individuazione dei nemici"
7-11	Bacchetta di "Individuazione della magia"
12-14	Bacchetta Paralizzante
15-17	Bastone guaritore
18	Bastone/serpente
19-20	Verga della dissoluzione della magia

h. VARI OGGETTI MAGICI (tirate 1d20)

Risultato del dado	Tipo di oggetto magico
1-2	Borsa dissolvete
3-5	Borsa conservante
6	Sfera di cristallo
7-8	Mantello degli Elfi
9-10	Stivali degli Elfi
11	Guanti del potere Orchesco
12-13	Elmo della mutazione di allineamento
14-16	Elmo telepatico
17-18	Medaglione ESP
19-20	Corda magica

I Tesori

3. Spiegazione degli oggetti magici

Come identificare gli oggetti magici

Il solo modo per identificare esattamente quali sono gli effetti di un oggetto è provarlo (infilare al dito un anello, assaggiare una pozione, ecc). Se un seguace effettua questa prova, si aspetterà di tenere per se l'oggetto! Può essere chiesto ad un mago PNG, dei livelli più alti, di identificare un oggetto, ma egli vorrà in pagamento del denaro o un servizio, effettuato anticipatamente, e ciò potrà richiedere parecchie settimane (in tempo di gioco, non in tempo reale!).

Tipi di Oggetti Magici

Esistono due tipi fondamentali di oggetti magici: quelli permanenti, che non si consumano (come le spade e le armature) e quelli temporanei, che possono essere usati o una sola volta (come le pozioni) o per un numero limitato di volte (perché consumano la "carica"; es. le bacchette magiche).

Come Adoperare gli Oggetti Magici

Ogni oggetto magico deve essere usato in modo appropriato per avere un qualsiasi effetto.

Uno scudo magico non avrà effetto a meno che non sia usato nel modo appropriato; un anello, per far sentire i suoi effetti magici deve essere infilato al dito. Alcuni oggetti permanenti servono soltanto come protezione.

Per usarli non è necessaria concentrazione. Anche le armi magiche funzionano automaticamente.

Tutti gli oggetti dagli effetti temporanei si consumano (mangiandoli o bevendoli) oppure richiedono una particolare concentrazione psichica per essere usati. Se non è fra questi, l'oggetto deve essere tenuto in mano mentre chi lo usa si concentra. Mentre sta usando l'oggetto, la persona non può muoversi, né lanciare un incantesimo, o tentare qualunque altra azione durante quel round.

Le "Cariche" degli Oggetti Magici

Molti oggetti temporanei hanno un numero limitato di "cariche" (cioè di "volte" in cui possono essere usati). Quando l'ultima "carica" è stata usata, l'oggetto ha perso le sue facoltà magiche. Non è possibile stabilire "a priori" di quante cariche disponga un oggetto, e tali oggetti non possono essere ricaricati.

4. Descrizione degli Oggetti Magici

a. Spade

Quando usa una spada magica, il giocatore aggiunge il "più" sia ai tiri per colpire che ai tiri per infliggere ferite.

Molte spade hanno inoltre una modifica (bonus) speciale, da usare *solo* quando adoperate contro un certo tipo di nemici.

Le normali restrizioni sull'uso delle armi imposte alle varie classi si applicano anche alle magiche. *Per esempio*: Un chierico non può usare una spada, quindi non può adoperare neppure una spada magica.

Due tra le spade della lista possono emettere incantesimi Clericali. Riferitevi alla spiegazione degli incantesimi menzionati per stabilirne gli effetti. Ogni incantesimo può essere usato solo una volta per avventura (o per giorno). Non è necessaria la concentrazione per essere in grado di lanciare questi incantesimi.

Se volete, potete aggiungere altre abilità magiche o clericali alle armi incantate.

Potete scegliere le dimensioni delle spade magiche (la maggior parte sono spade normali, ma possono essere trovate anche spade corte o a 2 mani) oppure determinarle casualmente.

Spade Maledette: Qualunque spada può essere maledetta! Quando i tiri dei dadi indicano una spada come tesoro, tirate di nuovo 1d20. Se il risultato è da 1 a 3, al posto della spada magica si troverà una spada maledetta. Essa sembrerà una "normale" spada magica (di qualunque tipo sia) fin quando usata in un combattimento mortale. In quel momento, la maledizione sarà svelata.

Una spada maledetta invece di offrire un bonus avrà l'effetto di sottrarre uno da tutti i tiri per colpire e per infliggere ferite. Una volta che una spada maledetta è usata in combattimento non può essere gettata via. Se viene rubata o venduta, il personaggio è ossessionato dal desiderio di riaverla. Il personaggio userà sempre tale arma quando si troverà coinvolto in combattimento (Dungeon Master: dite al giocatore che questo è ciò che il personaggio vuole... e niente discussioni!).

Solo un mago o un chierico (Personaggio non giocante) di livello più alto può aiutare un personaggio a liberarsi dalla maledizione.

Dopo che la maledizione sia stata rimossa, la spada diverrà una "normale" spada magica, del tipo che era stato determinato tirando i dadi.

b. Altre Armi

Come per le spade magiche, il numero segnato con "più" viene aggiunto sia ai tiri per colpire

che ai tiri per infliggere ferite. Come per le spade, qualsiasi oggetto può essere "maledetto" (anche se per le altre armi esistono minori probabilità), tirate 1d20; se il risultato è 1 o 2 l'oggetto è maledetto. La maledizione funziona nello stesso modo che abbiamo descritto sopra.

Ricordatevi di applicare sempre le normali restrizioni delle armi. Dal momento che un mago non può usare una fionda, non può neppure usare una fionda magica.

TABELLA DELLE ARMATURE MAGICHE

Tipo di armatura	C.A. Normale	C.A. magica	Modifica all'ingombro
Cuoio	7	6	+ 100
Corazza di maglia	5	4	+ 250
Corazza di piastre	3	2	+ 300
Scudo	*	*	nessuna

c. Le Armature

Esistono armature di molte forme e dimensioni. Migliore è l'armatura, più bassa è la vostra Classe dell'Armatura.

Gli scudi, e le armature magici possono ulteriormente abbassare il numero della vostra Classe dell'Armatura.

Spiegazione della Tabella delle Armature Magiche:

"Classe dell'Armatura normale": è la Classe dell'Armatura di un personaggio che indossa un'armatura normale del tipo indicato.

"Classe dell'Armatura magica": è la Classe dell'Armatura di un personaggio che indossa un'armatura magica del tipo indicato.

"Modifica all'ingombro": indica il peso addizionale che il personaggio può trasportare quando indossa il tipo di armatura magica indicato. In altre parole, una corazza di maglia magica pesa 250 monete *meno* di una corazza di maglia normale.

Uno scudo +1 abbasserà ulteriormente la Classe dell'Armatura. Per esempio, un guerriero con una corazza di maglia ed uno scudo normali avrebbe Classe dell'Armatura = 4.

Se lo stesso guerriero indossasse una corazza di maglia, e portasse uno scudo magici (entrambi +1), la Classe dell'Armatura diminuirebbe di 1 per l'armatura e di 1 per lo scudo, per un totale di Classe dell'Armatura = 2. Se venisse adoperato uno scudo +2, il totale verrebbe diminuito ancora di un punto, per un totale Classe dell'Armatura = 1.

Armature Maledette: Le armature e gli scudi possono essere *maledetti*!

Per ognuno di tali oggetti dovrete tirare 1d8: un risultato di 1 indica che l'oggetto è maledetto. Le regole per le armature e gli scudi maledetti sono identiche a quelle viste per le spade maledette. Le armature e gli scudi maledetti rendono più facile l'essere colpiti (+1 ai tiri per colpire nemici).

Potete scegliere voi le dimensioni della armatura trovata (la maggior parte sono di dimensioni umane) oppure determinarle casualmente.

d. Pozioni

Le pozioni si ritrovano di solito contenute in piccole ampole di vetro, simili a quelle dell'Acqua Santa. Ogni pozione ha un diverso gusto e profumo; hanno sapore ed odore diverso perfino due pozioni con gli stessi effetti! A meno che non venga deciso diversamente, gli effetti di una pozione durano dai 7 ai 12 turni. Solo voi, il Dungeon Master, dovete conoscere l'esatta durata degli effetti (ricordate di annotarla quando la pozione viene usata). La pozione deve essere bevuta interamente perchè i suoi effetti si manifestino.

Una pozione può essere assaggiata per scoprirne il tipo e poi usata in seguito. Per bere una pozione ci vuole un round. L'assaggiare una pozione non diminuisce i suoi effetti e la sua durata.

Se un personaggio beve una pozione mentre perdurano gli effetti di un'altra bevuta in precedenza egli sarà colto da malore e diventerà incapace di fare qualsiasi cosa (non sono ammessi Tiri-Salvezza per 3 turni; cioè 1/2 ora); nessuna delle due pozioni avrà alcun efficacia.

Una pozione guaritrice *non ha* alcuna durata, ma realizza i suoi effetti immediatamente.

Ciascun tipo di pozione è descritto qui di seguito:

Rimpicciolimento: Chiunque beva questa pozione riduce le sue dimensioni immediatamente fino alla statura di 10 cm e non può infliggere ferite quando attacca fisicamente creature più alte di 30 cm. Chi la usa può sgusciare attraverso piccole fenditure ed ha il 90% di probabilità di non essere visto quando è immobile. Questa pozione annulla gli effetti della pozione della crescita.

ESP: Questa pozione ha gli stessi effetti dell'incantesimo dei maghi ESP.

Chi la usa può "sentire" i pensieri (se ci sono) di una creatura nel raggio di 18 metri se si concentra, per un turno intero, in una direzione.

Chi la usa può "sentire" attraverso 60 cm

di roccia, ma un sottile rivestimento di piombo può bloccare l'ESP.

Consultate il relativo incantesimo dei maghi (MANUALE DEL GIOCATORE, pag. 41, per ulteriori informazioni.

Forma Gassosa: Dopo aver bevuto questa pozione, il corpo di chi l'ha ingerita si trasforma in una nuvola di gas. Qualunque cosa che (chi l'ha bevuta) stia trasportando o indossando cade attraverso il corpo gassoso e finisce per terra. Chi l'ha bevuta manterrà il controllo del suo corpo, e potrà muoversi attraverso piccoli buchi nelle pareti, entrare in scrigni, e così via.

Qualunque mostro o personaggio in forma gassosa non può attaccare, ma possiede una Classe dell'Armatura di -2 e non può essere danneggiato da armi normali (non-magiche).

Crescita: Questa pozione fa crescere chi la ingerisce fino al doppio delle sue normali dimensioni, incrementando temporaneamente la forza ed offrendo l'opportunità di raddoppiare le ferite (il doppio, cioè, del risultato dei dadi) inflitte con ogni colpo. Però, i punti-ferita di chi l'ha bevuta non aumentano. Questa pozione annulla gli effetti della pozione rimpicciolente.

Guarigione: Funziona come l'incantesimo clericale *Cura Ferite Leggere*.

Bere questa pozione può far recuperare da 2 a 7 punti-ferita perduti o curerà la paralisi di un singolo individuo.

Invisibilità: Questa pozione ha gli stessi effetti dell'incantesimo dei maghi dallo stesso nome. La pozione rende invisibile chi la beve. Quando un personaggio diventa invisibile, anche tutti gli oggetti (ma non le altre creature) che trasporta o indossa diventano invisibili. Ogni oggetto invisibile diventerà di nuovo visibile quando si staccherà dal personaggio perchè posato in terra, lanciato, e così via). Per ulteriori informazioni vedi la descrizione del corrispondente incantesimo dei maghi (MANUALE DEL GIOCATORE, pag. 42). Il Dungeon Master può permettere ai giocatori di bere piccoli sorsi di questa pozione per 6 volte; ma ogni sorso della pozione sarà efficace solo per un intero turno.

Levitazione: Bere questa pozione ha gli stessi effetti dell'incantesimo dei maghi dallo stesso nome. Chi la beve può levitare verticalmente nell'aria senza alcun sostegno.

Questa pozione non consente di muoversi orizzontalmente.

Chi lo usa potrebbe, però, levitarsi fino al soffitto e muoversi lateralmente aggrappandosi a vari appigli. Il movimento verticale avviene alla velocità di 18 m per round. Per ulterio-

ri informazioni vedi (MANUALE DEL GIOCATORE, pag. 42) la descrizione del corrispondente incantesimo dei maghi.

Veleno: I veleni sembrano "normali" pozioni magiche. Se una certa quantità di questa pozione viene assaggiata (anche solo un sorsetto), chi l'ha bevuta deve effettuare un Tiro-Salvezza contro i veleni, altrimenti muore!

(Se volete, quando il Tiro-Salvezza fallisce, potete invece decidere di far perdere al personaggio un certo numero di punti-ferita.)

e. Pergamene

Una pergamena è un'antico scritto sul quale un mago, un elfo, oppure un chierico, ha vergato una formula magica. Per usare una pergamena deve esserci disponibile una fonte luminosa che ne permetta la lettura ed essa deve essere letta ad alta voce. Una pergamena può essere usata una sola volta, da momento che le parole si autocancellano quando vengono lette a alta voce. Un incantesimo scritto può essere letto solo da un mago, un elfo o un chierico (a seconda del tipo di incantesimo), ma una pergamena di Protezione o la mappa di un tesoro può essere letta da chiunque.

Pergamene degli Incantesimi: Queste pergamene possono recare scritti su di esse 1, 2 o 3 incantesimi. Se su di una pergamena c'è scritto più di un incantesimo, solo quello che viene lanciato si autocancellerà quando viene letto. Le pergamene degli incantesimi, possono riportare sia incantesimi dei maghi che quelli dei chierici. Per trovare il tipo, tirate 1d4:

TIPO D'INCANTESIMO SU PERGAMENA

Tiro del dado	Tipo
---------------	------

1	Incantesimo dei Chierici
2-4	Incantesimo dei Maghi

Gli incantesimi dei maghi sono scritti in un linguaggio magico che non può essere letto a meno che non si usi un incantesimo di lettura del magico (MANUALE DEL GIOCATORE, pag. 40).

Le pergamene dei chierici sono scritte in lingua comune, ma solo un chierico capirà come usare gli incantesimi. Maghi ed elfi non possono usare pergamene per chierici, né i chierici possono usare pergamene dei maghi.

Tu poi scegliere gli incantesimi registrati su una pergamena o determinarli a caso. Se vuoi sceglierli a caso, tira 1d6 per ogni incantesimo e usa la tabella (sotto riportata) per determinare il livello dell'incantesimo. Quindi tira per determinare l'esatto incantesimo, usando la

I Tesori

lista degli incantesimi (MANUALE DEL GIOCATORE, pag. 35, o pag. 19 di questo manuale per gli incantesimi del 3.º livello.

LIVELLO DEGLI INCANTESIMI SU PERGAMENA

Tiro del dado	Livello
1-3	1 livello
4-5	2 livello
6	3 livello

Pergamene Maledette: Sfortunatamente, non appena si vede lo scritto di una pergamena maledetta, la vittima viene immediatamente maledetta. Non è necessario leggere! Tu, il Dungeon Master, dovrai decidere la maledizione. Alcuni esempi di maledizioni sono:

1. Il lettore diventa una rana (o un altro animale innocuo).
2. Un mostro vagante dello stesso livello del lettore appare e lo attacca di sorpresa (un attacco libero con i normali bonus).
3. Un oggetto magico del lettore scompare (l'oggetto è scelto a caso o deciso dal Dungeon Master).
4. Il lettore perde un livello di esperienza, come se colpito da uno spettro. (Tira ancora per un personaggio del 1.º livello, per evitare un'ingiusta "morte istantanea".)
5. Il lettore deve tirare nuovamente i dadi per ottenere un nuovo valore per il suo requisito primario.
6. Le ferite impiegheranno il doppio del tempo normale per guarire, e gli incantesimi di guarigione potranno curare solo metà delle ferite che curano normalmente.

Solo un incantesimo di "Scongiuro" (vedi D&D EXPERT Set) può rimuovere una maledizione di questa natura. Però, potete consentire al personaggio maledetto di essere curato da un Mago, o un Chierico (Personaggio non giocante) dei più alti livelli, che chiederà (in pagamento) a quel personaggio di completare una speciale avventura o adempiere ad un compito, degno ma difficile.

Pergamene di Protezione: Una pergamena di protezione può essere letta e usata da personaggi appartenenti a qualsiasi classe. Quando viene letta, crea un cerchio di protezione del diametro di 3 metri, che si sposta insieme al personaggio. L'aura magica della pergamena

impedirà alle creature indicate di penetrare nel cerchio, ma non avrà effetto alcuno contro le armi da lancio oppure gli incantesimi adoperati da tali creature. Il "Cerchio" si spezza se il "protetto" attacca in combattimento corpo a corpo una delle creature indicate.

Protezione contro Licantropi: Quando viene letta, questa pergamena proteggerà tutti coloro che si trovano nel cerchio, da un numero variabile di Licantropi per 6 turni. Il numero di Licantropi respinti varia, a seconda del tipo:

Topi Mannari	da 1 a 10
Lupi e Cinghiali Mannari	da 1 a 8
Tigri e Orsi Mannari	da 1 a 4

Protezione contro i Non Morti: Quando viene letta questa pergamena proteggerà tutti coloro che si trovano nel cerchio, da un numero variabile di non-morti per 6 turni. Il numero di non-morti respinti varia, a seconda del loro tipo:

Scheletri, Zombi o Ghoul	da 2 a 24
Spettri, Presenze o Mummie	da 2 a 12
Necrospettri	da 1 a 6

Mappe di tesori: Una mappa del tesoro deve essere preparata in anticipo dal Dungeon Master, e deve mostrare la locazione di qualche grosso tesoro nascosto in un Dungeon. Il Dungeon Master può scegliere qualsiasi combinazione di tesori purché sia uguale al totale indicato. Questi tesori devono essere, ovviamente sorvegliati da mostri. Talvolta le mappe sono solo parzialmente complete, o sono scritte in modo enigmatico, o possono essere lette solo usando l'incantesimo *Letture dei Linguaggi*.

f. Gli Anelli

Un anello magico deve essere infilato al dito perché manifesti il suo potere. Un anello può anche essere portato in tasca ed infilato solo quando lo si desidera. Ad ogni mano può essere infilato solo un anello magico.

Se ne viene infilato più di uno, nessuno degli anelli funzionerà, con l'eccezione dell'anello della debolezza (vedi sotto).

Controllo degli Animali: Chi infila questo anello può comandare da 1 a 6 animali (o uno di gigantesche dimensioni). Agli animali non sono consentiti tiri-salvezza. L'anello non può controllare né animali intelligenti né mostri fantastici o magici. Chi lo infila al dito deve poter veder gli animali, per controllarli. Il controllo dura fintanto che chi ha l'anello al dito si concentra sugli animali e non si muove né combatte. Quando costui smette di concentrarsi, gli animali saranno liberi di attaccare l'ex controllore oppure di scappare (tirate per

le reazioni, modificando il tiro dei dadi con una penalità di -1). Questo anello può essere usato una sola volta per turno.

Resistenza al Fuoco: Chi infila questo anello non verrà danneggiato da un normale fuoco ed ottiene un bonus di +2 ai tiri-salvezza contro gli incantesimi che impiegano il fuoco e contro il "Soffio" dei Draghi Rossi. Inoltre, il Dungeon Master deve sottrarre un punto da ogni dado tirato per stabilire le ferite da bruciature di chi lo ha al dito (permettendo il minimo di un punto ferita per ogni dado tirato per determinare i danni).

Invisibilità: Chi lo infila è invisibile finché lo tiene al dito. Se chi lo ha al dito attacca o lancia incantesimi, diventa visibile. Può essere usato una sola volta per turno.

Protezione +1: Questo anello migliora di 1 punto la Classe dell'Armatura di chi lo ha al dito. Per esempio, un mago senza armatura (Classe dell'Armatura = 9) avrebbe Classe dell'Armatura = 8 se infilasse questo anello al dito. Questo anello, inoltre aggiunge +1 a tutti i tiri-salvezza di chi lo indossa.

Camminare sull'Acqua: Chi ha questo anello al dito può camminare su qualsiasi superficie d'acqua, senza affondare.

Debolezza: Quando questo anello viene infilato, chi lo ha al dito diventa più debole, ed il punteggio della sua forza scende a 3 nel giro di 1-6 round. Chi lo ha infilato non può toglierselo (a meno che non venga usato un incantesimo di "Scongiuro" come è spiegato nelle regole del D&D EXPERT Set).

g. Bacchette, Verghe e Bastoni

Una bacchetta è un legnetto sottile e levigato lungo circa 40 cm. La verga è simile alla bacchetta, ma è lunga circa 1 metro, un bastone invece è spesso due pollici e lungo circa 2 metri.

Nelle regole del "D&D BASE", le bacchette possono essere usate solo dai Maghi e dagli Elfi, ed i bastoni solo dai Chierici. (Un numero maggiore di questi oggetti, con differenti "cariche" e usabili da classi diverse, saranno introdotti dalle regole del D&D EXPERT Set.)

Una bacchetta contiene da 1 a 10 "cariche" quando viene trovata.

Questi oggetti sono descritti qui di seguito:

Bacchetta di Individuazione dei Nemici: Quando è usata una "carica", questo oggetto farà risplendere (come se stessero bruciando), tutti i nemici entro 18 metri (anche se nascosti o invisibili).

Bacchetta di Individuazione del Magico:

Quando viene usata una "carica", questo oggetto farà risplendere tutti gli oggetti magici entro 18 metri. Se l'oggetto non può essere visto normalmente (se è dentro una cassa, per esempio), lo splendore non potrà essere notato.

Bacchetta Paralizzante: Quando viene usata una "carica" di questa bacchetta essa proietta un raggio a forma di cono. Il raggio è lungo 18 metri e largo, alla estremità, 9 metri.

Ogni creatura colpita dal raggio deve effettuare un tiro-salvezza contro le "bacchette" o restare paralizzata per 6 turni.

Bastone Guaritore: Questo oggetto guarirà da 2 a 7 punti-ferita ogni volta che viene utilizzato. Può essere usato sulla stessa persona, solo una volta al giorno, ma può guarire, in un giorno, un qualsiasi numero di persone. Non ha, né consuma "cariche".

Bastone/Serpente: Questo bastone magico è un bastone +1, ed infligge da 2 a 7 punti-ferita per colpo.

A comando, si trasforma in un serpente (Classe dell'Armatura = 5, Dadi Vita = 3, punti-ferita = 20, movimento = 18 metri per turno, 6 metri per round) e si avvolge attorno alla creatura colpita. Il comando può essere pronunciato quando la vittima è colpita. Alla vittima è consentito tentare un tiro-salvezza contro gli incantesimi per evitare che il serpente le si avvolga attorno.

Ogni vittima dalle dimensioni di un uomo o più piccola, viene tenuta immobilizzata ed indifesa da 1 a 4 turni (a meno che il "padrone" non ordini al serpente di rilasciarla prima).

Le creature più grandi di un uomo non possono essere avvinte tra le spire del serpente.

Una volta che ha cessato di stringere fra le spire la sua vittima il serpente striscia indietro verso il suo padrone, e si trasforma nuovamente in bastone.

Il serpente viene completamente guarito da eventuali ferite quando si trasforma in bastone. Se ucciso mentre è in forma di serpente, non potrà ritrasformarsi in bastone e perderà ogni proprietà magica. Questo oggetto non ha, né consuma "cariche".

Verga della Dissoluzione della Magia: Questa verga può essere usata da qualsiasi personaggio. Funziona solo una volta, ma, quando colpisce un oggetto magico ne cancella ogni proprietà rendendolo per sempre non magico. Il bersaglio è trattato come se avesse Classe dell'Armatura = 9. Il Dungeon Master può modificare la Classe d'Armatura di un oggetto se esso viene impiegato in combattimento (es: quando si tenta di colpire una spada).

h. Oggetti Magici Vari

Ognuno di questi oggetti è speciale, ed è descritto completamente qui di seguito:

Borsa Dissolvente: Questo oggetto sembra un piccolo sacco, ma qualunque cosa vi venga infilata scompare. Chiunque può frugarvi dentro, e, toccandolo, trovare il contenuto... se c'è ancora! Se il contenuto non è asportato entro 7-12 turni, sarà perduto per sempre. La borsa non ha effetto sugli esseri viventi, a meno che una creatura non vi venga infilata dentro completamente.

Ciò è impossibile, a meno che non si tratti di creature molto piccole.



Borsa Conservante: Questo oggetto sembra un normale piccolo sacco, ma qualunque cosa vi venga infilata dentro scompare. Chiunque può frugarvi e, toccandolo, trovare il contenuto. La borsa può contenere in realtà, tesori fino a 10.000 monete di peso, ma, quando è piena, pesa solo 600 monete. Un oggetto non più grande di cm. 20 x 10 x 6 può essere infilato nella borsa. Gli oggetti di dimensioni maggiori non possono entrarvi.

Sfera di Cristallo: Questo oggetto può essere usato solo da un mago o da un elfo. Il suo possessore può guardarvi dentro e vedere, grazie ad essa, qualunque luogo e oggetto. Funziona solo 3 volte al giorno, e l'immagine dura per un solo turno. Gli incantesimi non possono essere lanciati "attraverso" la sfera di cristallo. Più familiare è l'oggetto o la zona da vedere, più l'immagine appare nitida.

Mantello Elfico: chi indossa questo mantello è quasi invisibile (tirare 1d6; viene avvi-

stato solo con 1). Chi lo indossa diventa visibile quando attacca o pronuncia un incantesimo, e non può ridiventare invisibile, di nuovo, se non dopo un intero turno.

Stivali Elfici: chi indossa questi stivali può muoversi silenziosamente (tirare 1d10, viene sentito solo con 1).

Guanti del Potere Orchesco: questi guanti danno a chi li indossa una forza di 18 punti, e tutti i bonus ad essa connessi. Se non usa armi in combattimento, chi li indossa può colpire con un pugno per round, infliggendo 1-4 punti-ferita (aggiunge +3 ai tiri per colpire).

Elmo della Mutazione di Allineamento: Questo oggetto sembra un elmo raffinato. Però quando viene infilato procura un immediato cambiamento dell' A.M. di chi lo ha indossato (il Dungeon Master dovrà determinare a caso il nuovo allineamento).

Questo congegno può essere tolto solo utilizzando un incantesimo di **Scongioro**, e chi lo indossa cercherà di resistere alla rimozione.

Una volta rimosso chi lo aveva in testa ritorna al suo allineamento originale. Il Dungeon Master può consentire al personaggio di toglierselo se porta a termine una avventura, o un'impresa, particolarmente pericolose.

Elmo della Telepatia: Questo elmo ha una foggia piuttosto bizzarra, ma chi lo indossa può inviare messaggi, con il solo pensiero, ad ogni creatura entro 27 metri. La creatura che riceve messaggi telepatici li comprenderà (però può rifiutarsi di rispondere). Chi lo indossa può anche leggere i pensieri di una creatura vivente entro il raggio dell'elmo.

Per far funzionare l'elmo, chi lo indossa deve concentrarsi sulla creatura, e non può muoversi né pronunciare incantesimi. L'Elmo permette la lettura del pensiero solo se la creatura fallisce un tiro-salvezza contro incantesimi (o se permette che i suoi pensieri siano letti). Non può essere usato più di tre volte al giorno.

Medaglione E.S.P.: Questo medaglione magico è attaccato ad una catenina per potere essere infilato al collo. Se chi lo indossa si concentra per 1 round, può leggere i pensieri di qualunque creatura entro 9 metri. Chi lo ha al collo può muoversi normalmente, mentre si sta concentrando, ma non può combattere, né pronunciare incantesimi.

Il Dungeon Master deve tirare 1d6 ogni volta che l'oggetto viene usato; se si otterrà 1 come risultato il medaglione funzionerà in modo non appropriato. In questo caso *rivelerà* i pensieri di chi lo usa ad ogni creatura entro 9 metri! Il Dungeon Master può consentire un tiro-salvezza contro gli incantesimi per impedire che il medaglione consenta la lettura del pensiero di un essere.

Come creare i Dungeon

Corda magica: Questa corda sottile ma robusta, lunga 15 metri può arrampicarsi in ogni direzione, al comando del suo possessore. può fisarsi ad ogni superficie sporgente, e può sostenere fino a 10.000 monete di peso.

Come creare i Dungeon

Si definisce "Dungeon" ogni luogo dove si possono trovare dei mostri e tesori. Un "Dungeon" è di solito un gruppo di stanze, collegate da corridoi. Potrebbe essere un castello (abitato oppure in rovina), delle caverne, o qualsiasi altro luogo che possiate immaginare. Il "Livello" di un Dungeon è il numero che identifica una parte del Dungeon, e indica il grado di pericolosità di quella particolare zona. Il "Livello Uno", o "Primo Livello", è di solito la sezione più facile del Dungeon, il luogo dove possono trovarsi i mostri meno pericolosi e i tesori di minor valore. Il 2.º livello è solitamente più pericoloso del primo e con l'aumentare del numero che indica il livello aumenta il pericolo. Un Dungeon può avere un qualsiasi numero di livelli.

Tipi di Dungeon

I livelli di un Dungeon sono di solito sviluppati in verticale, uno sotto l'altro. Nella maggior parte dei Dungeon, i livelli più profondi saranno i più pericolosi da esplorare. L'entrata del Dungeon si trova di solito al 1.º livello, e scale, botole o piani inclinati (talvolta perfino degli elevatori) conducono ai livelli inferiori.

Alcuni Dungeon possono essere costruiti, inversamente, con i livelli più difficili sopra il primo, invece che sotto. Classico esempio di questo tipo di Dungeon è "una torre".

Alcuni dungeon possono essere costruiti orizzontalmente senza nessuna zona sopra o sotto la prima.

L'area del 1.º livello sarebbe allora la zona del Dungeon subito dopo l'entrata, che non è più profonda o più alta del primo livello. Classico esempio di questo tipo è "un gruppo di caverne".

Ci può essere più di un'entrata per il Dungeon. E non c'è bisogno che tutte le entrate conducano al primo livello. Alcune possono portare direttamente ai livelli inferiori, oltrepassando il primo.

Quando progettate un Dungeon, potete usare qualsiasi metodo. Vi consigliamo, inizialmente, di creare semplici Dungeons verticali, con i livelli più pericolosi al di sotto del primo. Potete trovare gli altri tipi nei moduli pubblicati, e potete progettare tipi più elaborati dopo un po' di pratica.

Dungeon "buoni" e Dungeon "cattivi"

Potreste progettare un Dungeon semplicemente disegnando un gruppo di cerchi e di quadrati (per le stanze), unendoli con delle linee (per i corridoi), e compilando una lista dei mostri e dei tesori che vi si trovano. Ma questo tipo di progetto casuale non produrrà un buon Dungeon.

Un buon Dungeon è frutto di logica e ragionamento. Il suo progetto viene formulato con accortezza, ed i mostri ed i tesori vengono piazzati in base a motivi ben precisi. Un buon Dungeon è molto più di un semplice luogo dove incontrare i mostri; fornisce divertimento, enigmi ed indizi, il tutto connesso in modo logico. In un buon Dungeon i giocatori, durante l'avventura, avvertono il senso di appagamento di affrontare con successo una vera sfida alle loro abilità.

Anche un Dungeon creato in modo casuale potrebbe essere divertente se i mostri al suo interno fossero scelti e posizionati con attenzione. Una caverna progettata in questo modo potrebbe risultare come una sequela disorganizzata di stanze e corridoi, ma potrebbe anche diventare un buon Dungeon se occupata solo da abitanti tipici delle caverne: animali (normali e giganteschi) e tribù di mostri umanoidi (come i goblin).

L'avventura in solitario contenuta nel **MANUALE DEI GIOCATORI**, non era un buon Dungeon, per lo meno secondo lo standard della maggior parte delle avventure. Infatti quel Dungeon è stato progettato come una palestra per permettervi di esercitarvi con le procedure di combattimento, e per illustrarvi molte delle componenti basilari del gioco. Potrebbe essere trasformato in un buon Dungeon per le partite di gruppo, se venisse eliminato il rugginofago ed aggiunte più stanze per completare la struttura in modo coerente — ne verrebbe fuori il covo di una tribù di Goblin protetti da guardiani (gli Scheletri) nelle zone esterne.

Passo dopo passo

Le seguenti fasi possono essere usate come una guida per progettare un buon Dungeon. Leggetele per farvi un'idea generale del processo e seguitele; si badi bene che ogni fase è importante.

1. Scegliete uno scenario.
2. Decidete l'ambientazione.
3. Selezionate i Mostri speciali.
4. Disegnate la mappa.
5. Piazzate i Mostri all'interno del Dungeon.
6. Completatelo con i dettagli finali.

1. Scegliete uno Scenario

Lo "Scenario" è un'idea o un tema che costituisce il filo conduttore di un Dungeon. L'intero Dungeon deve essere in armonia con lo scenario. Un buon scenario fornisce ai giocatori una ragione per le loro avventure, e mantiene logiche e coerenti le avventure. I Mostri e i tesori vengono piazzati più tardi, a seconda dello scenario usato.

In breve, ogni elemento del Dungeon dipende strettamente dallo scenario.

Lo "scenario" può consistere, in pratica, in qualsiasi avventura riusciate ad immaginare! Qui di seguito vengono forniti e spiegati alcuni esempi.

Esplorare l'ignoto

Il gruppo viene assoldato per disegnare la mappa di un territorio sconosciuto. La zona potrebbe essere già stata abitata in passato, ma adesso è devastata o spopolata. Oppure: una strana torre potrebbe essere misteriosamente apparsa durante la notte in un territorio civilizzato. Esempi: i "Moduli" B1 e B-3 (TSR).

Investigare un Avamposto Nemico

I nemici (possibilmente dei Mostri Caotici) stanno invadendo le terre dell'uomo. I personaggi devono penetrare in un avamposto nemico, scoprire l'entità delle forze degli invasori ed i loro piani, e possibilmente distruggerli.

Esempi: Modulo B-2 (TSR).

Perlustrare delle Rovine

La squadra sta perlustrandolo un vecchio villaggio, prima che i nuovi residenti vi si stabiliscano. Le rovine possono essere state occupate da diversi tipi di mostri, che devono essere uccisi o scacciati. Le rovine potrebbero perfino essere nel sottosuolo di una prosperosa città, o parte di essa.

Distruggere un antico Malefizio

Il "Male" è un mostro o un Personaggio non giocante, ma il tipo esatto è sconosciuto. Può essere stato immerso in un sonno profondo e risvegliato da recenti scavi, esplorazioni, e così via.

Visitare un Santuario Perduto

Il gruppo deve incamminarsi verso un santuario di cui si è persa la memoria per distruggere una maledizione o recuperare un oggetto speciale. Essi hanno solo una vaga idea della sua dislocazione, e, durante il viaggio, possono avere bisogno di consultare un oracolo o un veggente.

Eseguire una Ricerca

Un Re (o un altro Personaggio non giocante molto potente) assegna al personaggio o al

gruppo un'impresa epica. Essa può consistere nel recupero di un oggetto potentissimo o di enorme valore.

Sfuggire ai Nemici

I personaggi sono stati catturati! Devono scappare dalle loro celle, situate nel profondo di un Dungeon. (Assicuratevi che la fuga ed il recupero di parte dell'equipaggiamento siano possibili, anche se non facili!).

Libera i Prigionieri

Un gruppo di malvagi (banditi, Orchi, un Mago con degli alleati, ecc.) tiene prigioniero un notevole o una altra persona importante. Il gruppo può essere assoldato per liberarlo oppure può muoversi spontaneamente spinto dalla promessa di una grossa taglia.

Il gruppo può essere la scorta di una persona che tratta il riscatto richiesto.

Usare un Cancellino Magico

Un "Cancellino Magico" è un congegno che trasporta magicamente le creature da un luogo ad un altro.

Può essere una "porta d'accesso" ad un'altra dimensione o ad un altro mondo, e può diventare il punto d'invasione di tale luogo remoto! Potrebbe essere semplicemente una strada per condurre forzatamente il gruppo in una zona segreta di un Dungeon. Oppure, il gruppo potrebbe essere inviato in missione per distruggere il "cancellino" o assoldato per riaprire o ritrovare un "cancellino" chiuso o segreto.

Il "cancellino" può essere noto oppure segreto, e può funzionare nei due sensi, oppure... con biglietto di sola andata!

Scoprire una Razza Perduta

I Personaggi scoprono una razza perduta da molto tempo, che una volta era umana, ma che ha vissuto sottoterra, tanto da farne mutare completamente le caratteristiche (cambiamento di colore, abitudini animalesche, vista a raggi infrarossi, ecc.). I dettagli della razza perduta devono essere inventati con cura particolare.

2. Decidete l'Ambientazione

Non dovete ancora disegnare una mappa completa del Dungeon, ma dovete decidere come sarà, in generale, l'aspetto della zona. Dopo aver scelto un tipo generale (alcuni sono indicati qui sotto), annotate gli elementi o le "trovate" particolari con cui "arredare" le stanze ed i diversi ambienti.

Castelli o torri	Antichi templi
Caverne o sotterranei	Miniere abbandonate
Cripte o tombe	Roccaforti o città

3. Selezionate i Mostri Speciali

Dovete scegliere (e non decidere casualmente) alcuni mostri speciali, basati sulla trama "scenario". Se volete, potete creare nuovi mostri.

Per esempio se lo scenario è "Perlustrare delle Rovine" in un'ambientazione di Città in rovina, vi potrete situare alcuni covi di hobgoblin (15-20 individui ognuno), ed in più i loro animali domestici ed i loro alleati (Mostri Speciali). Il resto delle rovine potrebbe essere riempito casualmente. L'intero "Dungeon" potrebbe essere usato per molte avventure.

4. Disegnate la Mappa

Usando carta quadrettata e lapis, disegnate una mappa del Dungeon.

Prima di tutto, scegliete una "scala".

La "scala" di una mappa è data dal numero di metri (in lunghezza ed in area) rappresentati da un quadretto del foglio. Una "scala" comune è 1 quadretto = zona di 3 x 3. Per le zone all'aperto, come le rovine sopra menzionate, è consigliabile la scala "1 quadretto = 6 x 6 metri". Per alcuni interni da riprodursi in modo dettagliato si potrà usare la scala "1 quadretto = 3 x 3 metri". Ma potete usare qualsiasi scala vogliate.

Secondo: disegnate la forma completa del Dungeon, basandovi sull'ambientazione prescelta. Per le caverne non c'è bisogno di una forma esatta; potete semplicemente tracciare una linea che rappresenti i confini esterni, "spezzati" da alcune entrate, e riempire il resto della mappa con stanze e corridoi. Per una torre, però, prima di proseguire, dovete decidere le sue forme e dimensioni esatte.

Alcune sezioni della mappa possono essere lasciate in "bianco", per essere riempite in seguito.

I simboli standard usati nelle mappe per rappresentare porte, scale, trappole e altre caratteristiche sono indicati sul retro della copertina. E potranno venirci molte idee per progettare Dungeon soltanto guardandoli!

5. Allestite il Dungeon

Il procedimento di collocazione di mostri, trappole e tesori nel Dungeon fa parte dell'allestimento del Dungeon.

Prima di tutto, piazzate i mostri speciali nelle loro zone, insieme ai loro tesori. Poi potete scegliere altre creature o stabilirle a caso usando la tabella dei Mostri erranti (pag. 65) o una lista preparata da voi stessi.

Per determinare casualmente il contenuto delle stanze, potete usare il metodo spiegato nelle pagine seguenti.

6. Completate (il Dungeon) con i Dettagli Finali

Dopo aver allestito le stanze, potete aggiungere i dettagli (arredamento, vari oggetti, suoni, odori, e così via). Cercate di aggiungere un certo numero di dettagli per rendere interessante un'avventura, ma non troppi, per non annoiare i giocatori. Svilupperete col tempo un "sesto senso" che vi suggerirà il corretto numero di particolari. Per finire, dovete compilare una lista dei Mostri Erranti in cui è possibile imbattersi nel Dungeon.

Ci sarà bisogno solo di un numero ristretto di mostri — da 4 a 10 — ma devono essere selezionati in armonia con lo scenario, l'ambientazione e la mappa.

Per esempio, nelle rovine, i Mostri Erranti potrebbero essere dei mangia-carogne (vermieni, topi, cubi gelatinosi) scarabei giganti e Mostri Speciali (da 1 a 4 hobgoblin, per esempio).

Come allestire un Dungeon in Modo Casuale

Dopo aver fissato i Mostri Speciali, potete riempire il resto del Dungeon con creature da voi scelte o determinate a caso.

Molte stanze devono essere lasciate vuote. Se ci fossero Creature ovunque, il Dungeon sarebbe troppo pericoloso. Immaginate che cosa succederebbe in un Dungeon se non ci fossero avventurieri in giro.

Se i mostri si incontrassero troppo spesso l'uno con l'altro, dovrebbero essere legati da qualche tipo di alleanza, altrimenti il Dungeon sarebbe "spopolato" già prima dell'arrivo degli avventurieri, (con tutti i tesori del Dungeon accumulati nelle tane dei pochi sopravvissuti).

Per riempire casualmente una stanza del Dungeon tirate 2 volte 1d6 e consultate la "tabella del contenuto delle stanze".

Il primo tiro serve a stabilire il contenuto (mostro, trappola, speciale o vuota), ed il secondo mostra se è presente un tesoro.

TABELLA DEL CONTENUTO DELLE STANZE

	Primo tiro	Secondo tiro					
		1	2	3	4	5	6
1-2	vuota	T	—	—	—	—	—
3	trappola	T	T	—	—	—	—
4-5	mostro	T	T	T	—	—	—
6	speciale	(di solito, niente tesoro!)					

Come creare i Dungeon

TABELLA PER LA DETERMINAZIONE CASUALE DEI TESORI

Livello del Dungeon	Monete d'argento	Monete d'oro	Gemme	Gioielli	Oggetti magici
1	1d6 × 100	50 % 1d6 × 10	5 % 1d6	2 % 1d6	2 % (1 oggetto)
2-3	1d12 × 100	50 % 1d6 × 10	10 % 1d6	5 % 1d6	8 % (1 oggetto)

Usate il primo tiro per stabilire il contenuto, e poi leggete a cosa corrisponde il secondo tiro. Se il risultato al punto d'incrocio dei due tiri è "T", piazzate un tesoro nella stanza. Un tesoro viene trovato raramente nella stanza "speciale". L'ammontare del tesoro può essere determinato usando la tabella per la determinazione casuale dei tesori.

Le monete d'argento fanno sempre parte di un tesoro determinato in modo casuale, invece gli altri preziosi possono farne parte. Il Dungeon Master tira i dadi percentuali, e se il risultato è minore o uguale al numero indicato, è presente anche quel tipo di tesoro. Molto di rado si riusciranno a trovare dei tesori sparsi per terra o al primo tentativo. Voi dovrete decidere dove è nascosto il tesoro (es.: uno scrigno chiuso a chiave o la gamba cava di un tavolo, ecc.).

Contenuto delle Stanze

La tabella del contenuto delle stanze può indicare il piazzamento di una trappola o di una situazione speciale. Eccone la spiegazione qui di seguito:

Le trappole

Una trappola è qualunque artificio che può causare danni, ritardi o effetti magici. La trappola può essere scoperta e possibilmente rimossa, da un personaggio/Ladro - le trappole possono essere sistemate nelle porte, nelle pareti, nei soffitti, in mobili della stanza (tavoli, casse, ecc.) o direttamente in un tesoro. Potete combinare le trappole tra loro, oppure piazzarne molte in una zona, ma cercate di non rendere le cose troppo pericolose per i personaggi. Fino a che non venga raggiunto il 2.° livello del Dungeon (o ancora più "in basso") vi sconsigliamo di usare trappole mortali.

Alcune tipiche trappole:

Lama: Una lama sbuca fuori da un pertugio colpendo qualcuno e ferendolo (consentite un tiro-salvezza).

Creatura: Un mostro (Serpente, ecc.) balza fuori guadagnandosi il vantaggio della sorpresa e l'attacco "libero".

Dardi: Alcuni minuscoli dardi, lanciati da un meccanismo a molla, colpiscono qualcuno (automaticamente oppure effettuando un "tiro per colpire"), provocando ferite o altri effetti (paralisi, veleno, maledizione, ecc.).

Esplosione: Qualcosa salta in aria provocando danni a chiunque si trovi nella zona (prestabilita, oppure entro un raggio determinato tirando i dadi) ma, a meno che l'esplosione non sia un'illusione, un tiro-salvezza contro incantesimi dovrebbe consentire ai personaggi di ridurre al 50 % le ferite subite.

Caduta di Oggetti: Un blocco di pietra (o delle macerie), di solito, precipita quando viene toccato qualcosa (oppure casualmente); se colpisce qualcuno è consentito un tiro-salvezza contro "Bacchette" per tentare di porsi fuori pericolo; il crollo provocherà delle ferite (in numero prestabilito oppure tirando alcuni dadi).

Nebbia: All'apparenza sembrerà gas velenoso, ma il fallimento del relativo tiro-salvezza provocherà (scegliete tra le seguenti possibilità): niente, riso sfrenato, paura, un terribile puzzo di durata 1 a 6 turni (la puzza può attirare dei mostri o aumentare le probabilità di imbattersi in Mostri Erranti), accessi di rabbia (la vittima attacca chiunque altro per 1-4 rounds; può essere applicato un tiro-salvezza) o paralisi.

Illusione: Accade qualcosa di strano (ma non di reale; vedi "Immagini illusorie" un incantesimo dei Maghi), ed i personaggi possono essere messi in fuga (oppure l'illusione può avere altri effetti, come quello di fornire un falso indizio, spingere i personaggi verso un'altra trappola, ecc.).

Luce: C'è un improvviso "flash" molto intenso, e tutti coloro che lo vedono vengono accati per un certo tempo (può applicarsi un tiro-salvezza contro incantesimi; possibilmente con dei bonus o delle penalità al tiro).

Buca: Una sezione del pavimento "sparisce", e (uno, alcuni, o tutti) i personaggi vi cadono dentro, subendo (1d4, 1d6, 1d10) ferite. La buca può avere sul fondo dei paletti appuntiti

per provocare ulteriori danni, acqua profonda, o un mostro.

Può esserci anche un piano inclinato (in un solo senso, cioè verso il basso) che conduce al livello successivo del Dungeon.

Gas Velenoso: Le vittime effettuano un tiro-salvezza contro veleno, altrimenti subiscono ferite (1d4, 1d6, oppure qualunque effetto pericoloso, ma non mortale, per la maggior parte dei personaggi).

Facoltativamente, possono avere applicati al tiro-salvezza contro veleno dei bonus (+1, +2, +3 o +4), ma in questo caso, il fallimento significa morte. Il gas si trova di solito in un contenitore e viene liberato quando questo viene aperto.

Ago Velenoso: E' un piccolo ago, nascosto da qualche parte e pressoché introvabile fin quando non viene toccato accidentalmente, nel qual caso schizza fuori e punge il personaggio che lo ha sfiorato.

Effetti Speciali

Un effetto "Speciale", è qualsiasi cosa anormale che piazzate nel Dungeon, ma non è una trappola, né un mostro, né un tesoro. Alcune trovate "speciali" sono:

Allarme: Richiama un mostro, apre alcune porte del Dungeon, oppure non ha alcun effetto.

Illusione: Un "qualcosa" (scale, stanza, porta, mostro, tesoro, ecc.) che non esiste in realtà ma è solo un'illusione.

Cambiamento della Pianta del "Dungeon":

Una parete scorrevole si sposta dopo il passaggio del gruppo, sbarrandogli la via del ritorno.

Il personaggio devono trovare un'altra strada per uscire dal Dungeon. La parete scorre indietro dopo un certo tempo (1 turno, 1 ora, 1 giorno).

Movimento: La stanza (o le scale, o una porta o un oggetto) si muove (si gira, si chiude, scende, ecc.) inaspettatamente. Può essere fermata se un tiro per "la sorpresa" (spesso con penalità di -1, -2 o -3) dimostra che il gruppo reagisce con sufficiente prontezza da impedirlo.

Pozza: Acqua magica: ha uno strano effetto se toccata (o bevuta o spruzzata su qualcuno o qualcosa), come guarire, infliggere ferite, cambiare il punteggio di un'abilità, cambiare l'allineamento, rendere magico qualcosa per un certo periodo, o rendere invisibili per un certo tempo, ecc.).

Suoni: La stanza (o l'oggetto o il tesoro) emette strani rumori: lamenti, urla, oppure parla, ecc.

Statua: Viene trovata una grossa statua di una persona, un mostro o un congegno (o di qualsiasi altra cosa riusciate ad immaginare).

Può essere un artefatto di valore, magico, troppo pesante per muoverlo, vivo, oppure è una statua che ha voglia di parlare (ed è forse bugiarda!), o nasconde la porta di una trappola, un tesoro, ecc.).

Teletrasporto: Questa potrebbe essere una normale porta che si apre sui piani inferiori o superiori, su scale segrete, su un elevatore, oppure un "cancello" magico per un altro luogo (un'altra stanza, un altro livello, un altro Dungeon), ecc.

Mostro Ingannevole: Questa definizione si riferisce ad ogni variazione apportata ad un mostro noto, come: uno scheletro che "spara" le falangi delle dita come fossero dardi magici. Un Orco gigante a 2 teste, un Drago col "singhiozzo" che sputa "melma vischiosa" o "fanghiglia verde", un tizio noiosissimo (un uomo mal messo che racconta storie lunghe e deprimenti), un quarto-di-uomo (cioè un Halfling alto la metà del normale), un'Arpia bislacca (che non sa cantare, ma suona l'armonica), un Orco gelatinoso (sembra un Orco, ma...) un Babbuino che balla il "Rock and Roll", ecc.

Cose Bizzarre: Ricordate che vi divertirte di più se lascerete galoppare la vostra fantasia, piazzando: armi che volano attaccando da sole, teschi che parlano, un oggetto magico o un tesoro fortemente attaccati al pavimento (o

alle pareti, o al soffitto), una zona magica (gravità zero, gravità invertita, crescita a dimensioni doppie, diminuzione dell'altezza fino a 2 cm.; gli effetti durano fin quando non viene abbandonata la zona), un'enorme creatura recentemente uccisa (è troppo grande per passare attraverso i corridoi — "Ma... come è arrivata fin qui?" e così via.

Mostri Erranti

In un Dungeon, i mostri vengono incontrati spesso nelle stanze. Queste possono essere le loro tane, o i mostri possono essere semplicemente "di passaggio", avendo altrove le loro tane.

Questi incontri sono di solito con mostri menzionati nella descrizione del Dungeon come occupanti di uno specifico luogo.

Però, i mostri possono anche vagare qui e là ed essere incontrati durante il loro spostamento. Il Dungeon Master non piazza questi esseri in un luogo specifico ma li elenca in una speciale tabella dei mostri erranti che viene allegata alla descrizione del Dungeon. Questa tabella è alla base del progetto di ogni Dungeon.

Di solito si può utilizzare la stessa tabella dei mostri erranti per l'intero Dungeon oppure si possono preparare elenchi (di mostri) diversi per ciascun livello del Dungeon. Il D.M. deve sempre ricordarsi, durante l'avventura di prendere nota del trascorrere del tempo.

Infatti ogni due turni dovrà tirare 1d6 per verificare l'eventuale incontro con mostri erranti.

Se il risultato è 1, allora 1 o più mostri erranti si stanno avvicinando al gruppo. Le

creature possono avvicinarsi da qualunque direzione.

Tale direzione può essere decisa dal Dungeon Master, a seconda della posizione dei personaggi, oppure può essere scelta a caso. La creatura arriverà dopo pochi minuti (1d4) dal tiro del dado che ha segnalato l'arrivo dei mostri erranti. Ricordate, essi potrebbero arrivare anche mentre un altro incontro è in corso!

Alcune azioni o oggetti possono far aumentare le probabilità che sopraggiungano mostri erranti. Infatti dei forti rumori, dei combattimenti, degli oggetti maledetti, o l'esplorazione di una zona particolare, possono avere come effetto quello di dover tirare per i mostri erranti ogni turno, ed eventualmente con maggiori probabilità di incontrarli (1-2, 1-3, o 1-4 su 1d6).

In generale, il numero di mostri erranti incontrato dovrebbe essere minore di quello massimo, indicato nella descrizione di ogni mostro. Per esempio, da 2 a 8 Goblins (mostri di 1.° livello) vengono normalmente incontrati al 1.° livello del Dungeon. Se incontrati allo stesso livello in qualità di Mostri Erranti, se ne dovrebbero incontrare solo da 1 a 4 o da 1 a 6. Per usare le tabelle dei Mostri Erranti innanzitutto cercate quella corrispondente al livello del Dungeon che viene attualmente esplorato. Poi tirate 1d20, e cercate il risultato sulla tabella appropriata. A fianco del risultato troverete tipo e numero dei Mostri Erranti incontrati. Tali risultati sono già stati modificati tenendo conto sia del livello del Dungeon che della loro qualità di mostri erranti (in contrapposizione a quelli "piazziati").

Cercate l'intera descrizione del mostro, in questo volume, alla pagina indicata, per ulteriori informazioni.

Tabella dei Mostri Erranti

PRIMO LIVELLO DEL DUNGEON

Tiro del dado	Mostro incontrato	N.º di mostri incontrati	Pagina
1	Bandito	1-6	30
2	Scarabeo di Fuoco	1-6	41
3	Locusta gigante	1-6	36
4	Millepiedi Gigante	1-6	38
5	Ghoul	1-2	35
6	Goblin	1-6	35
7-10	Umano	1-3	45
11	Coboldo	2-12	31
12	Lucertola, Geco	1-2	41
13	Gruppo di PNG	1 gruppo	46
14	Orchetto	1-6	33
15	Scheletro	1-10	42
16	Biscione Strisciante	1-2	42
17	Ragno Chelato	1-2	40
18	Uccello Stigeo	1-8	45
19	Troglodita	1-3	44
20	Zombi	1-3	46

SECONDO LIVELLO DEL DUNGEON

Tiro del dado	Mostro incontrato	N.º di mostri incontrati	Pagina
1	Scarabeo Urticante	1-6	41
2	Verme Iena	1	46
3	Ghoul	1-4	35
4	Gnoll	1-4	35
5	Goblin	2-8	35
6	Melma Vischiosa	1	37
7	Hobgoblin	1-6	35
8-10	Umano	1-3	45
11	Lucertola, Draco	1	41
12	Uomo Lucertola	1-6	46
13	Neanderthal	2-8	38
14	Gruppo di PNG	1 gruppo	46
15	Orchetto	1-10	39
16	Scheletro	2-12	42
17	Vipera Butterata	1-6	42
18	Ragno, Vedova Nera	1	40
19	Troglodita	1-6	44
20	Zombi	1-6	46

TERZO LIVELLO DEL DUNGEON

Tiro del dado	Mostro incontrato	N.º di mostri incontrati	Pagina
1	Scimmione Bianco	1-4	42
2	Scarabeo Tigrato	1-4	41
3	Bugbear	1-6	30
4	Verme Iena	1-3	46
5	Metamorfosis	1-2	38
6	Gargoyle	1-3	34
7	Cubo Gelatinoso	1	31
8	Arpia	1-3	30
9-10	Umano	1-3	45
11	Statua Animata di Cristallo	1-4	43
12	Licantropo, Topo Mannaro	1-6	36
13	Medusa	1	37
14	Gruppo di PNG	1 gruppo	46
15	Ameba Paglierina	1	29
16	Orco	1-3	39
17	Ombra Spettrale	1-4	39
18	Ragno, Tarantola	1	40
19	Thoul	1-4	44
20	Spettro	1-3	43

Tabelle di Gioco del Dungeon Master

TIRI-SALVEZZA

Classe del personaggio	Livello	Raggio della morte o Bacchette magiche		Paralisi o pietrificazione	Soffio del Drago	Incantesimi Verghe o Bastoni
		veleno	magiche			
Chierico	1-4	11	12	14	16	15
Nano	1-3	8	9	10	13	12
Elfo	1-3	12	13	13	15	15
Guerriero	1-3	12	13	14	15	16
	4-6	10	11	12	13	14
	7-9	8	9	10	11	12
	10-12	6	7	8	9	10
Halfling	1-3	8	9	10	13	12
Mago	1-5	13	14	13	16	15
Uomo Comune	—	14	15	16	17	18
Ladro	1-4	13	14	13	16	15

TABELLA DEI "TIRI PER COLPIRE" DEI MOSTRI

Dadi-Vita del Mostro	Classe Dell'Armatura del Difensore							
	9	8	7	6	5	4	3	2
Fino a 1	10	11	12	13	14	15	16	17
1 + a 2	9	10	11	12	13	14	15	16
2 + a 3	8	9	10	11	12	13	14	15
3 + a 4	7	8	9	10	11	12	13	14
4 + a 5	6	7	8	9	10	11	12	13
5 + a 6	5	6	7	8	9	10	11	12
6 + a 7	4	5	6	7	8	9	10	11
7 + a 8	3	4	5	6	7	8	9	10
8 + a 9	2	3	4	5	6	7	8	9
9 + a 11	2	2	3	4	5	6	7	8
11 + a 13	2	2	2	3	4	5	6	7
13 + a 15	2	2	2	2	3	4	5	6
15 + a 17	2	2	2	2	2	3	4	5
17 + o più	2	2	2	2	2	2	3	4

Dadi-Vita Del Mostro	Classe Dell'Armatura del Difensore							
	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6
Fino a 1	18	19	20	20	20	20	20	20
1 + a 2	17	18	19	20	20	20	20	20
2 + a 3	16	17	18	19	20	20	20	20
3 + a 4	15	16	17	18	19	20	20	20
4 + a 5	14	15	16	17	18	19	20	20
5 + a 6	13	14	15	16	17	18	19	20
6 + a 7	12	13	14	15	16	17	18	19
7 + a 8	11	12	13	14	15	16	17	18
8 + a 9	10	11	12	13	14	15	16	17
9 + a 11	9	10	11	12	13	14	15	16
11 + a 13	8	9	10	11	12	13	14	15
13 + a 15	7	8	9	10	11	12	13	14
15 + a 17	6	7	8	9	10	11	12	13
17 + o più	5	6	7	8	9	10	11	12

Indice per il MANUALE DEL GIOCATORE ed il MANUALE DEL DUNGEON MASTER

G = Manuale del Giocatore D = Manuale del Dungeon Master

Abbreviazioni.....	D2, G11	Esperienza: l'elfo.....	G46	Personaggi, precostituiti.....	G34
Abilità speciali: il chierico.....	G25	Esperienza: il guerriero.....	G28	Personaggio, creazione del.....	G29, G48
Abilità speciali: l'elfo.....	G46	Esperienza: l'halfling.....	G47	Personaggio, scelta del.....	G48
Abilità speciali: il ladro.....	D16, G30, G44	Esperienza: il ladro.....	G45	Personaggio, tabella dei tiri per colpire il.....	G51
Abilità speciali: il mago.....	G37	Esperienza: il nano.....	G37	Portavoce.....	G53
Abilità speciali: il nano.....	G45	Esperienza: tabella del mago.....	D3	Portavoce e cartografo.....	G53
AD & D: definizione.....	G63	Eventi: nel corso del turno, nel corso degli incontri, nel combattimento.		Porte normali.....	G57
Allineamento.....	G9	Ferite in combattimento: come determinarle.....	G14, G36	Porte segrete.....	D23-G57
Allineamento: cambiamenti di neutrale.....	D16 G55	Forza.....	G2, D20	Pozioni magiche.....	D51
Allineamento: esempi di comportamento.....	G56	Giocare: chi, perché, dove, quando, cosa.....	G53	Pre-partita, tabella del.....	D4
Anelli magici.....	D52	Guerriero: classe del personaggio.....	G28	Prima avventura.....	D4-14
Armatura: classe della.....	G9, G36	Halfling.....	G47	Protezione/ripari.....	G60
Armatura magica.....	G50	Incantesimi: come lanciarli; diversi tipi.....	G38	Punteggi delle abilità.....	G9-10, G48
Armature, elenco.....	G29	Incantesimi: come s'imparano.....	G38, D19	Punteggi delle abilità, bonus e penalità.....	G36, G50
Armi da lancio.....	G59	Incantesimi: dei chierici.....	G26-27, G35, D18	Punteggi delle abilità, scambiare i punti.....	G49
Armi da lancio, tabella e modificatori.....	G36	Incantesimi: dei livelli più alti.....	D18	Punti esperienza per i mostri uccisi.....	D15
Armi: elenco.....	G29	Incantesimi: dei maghi, dei livelli, più alti.....	D19	Punti esperienza, salire di livello.....	G12, D15
Armi: gittata, come lanciarle, danni.....	G59, G60	Incantesimi: dei maghi. Elenco.....	G35	Punti ferita, definizione e danni.....	G3, G50
Ascolto.....	G57, D16	Incantesimi: del sonno.....	D20	Reazioni dei mostri, tipiche.....	D3
Avventura in solitario.....	G13-22	Incantesimi: elenco di quelli del 1.º livello.....	G39-40	Reazioni i mostri.....	D27
Carisma.....	G5	Incantesimi: elenco di quelli del 2.º livello.....	G40-42	Reazioni, i seguaci assoldati.....	D24
Carico, movimento.....	G30	Incantesimi: libro degli.....	G38, D20	Requisito primario, classi dei personaggi.....	G48
Cecità.....	D28	Incantesimi: raggio, durata, effetto.....	G39	Requisito primario, l'elfo.....	G46
Charme: incantesimo.....	D20	Incantesimi: tiri salvezza, contro.....	G38	Requisito primario, l'halfling.....	G47
Chierico: classe del personaggio.....	G24	Indizi.....	D21	Requisito primario, il ladro.....	G43
Chierico: scacciare i morti.....	G25, D23	Iniziativa.....	G58	Requisito primario, modificatori all'esperienza.....	G36
Chierico: usi dell'acqua santa.....	G59	Inseguimento e fuga: durata.....	G58, D18	Requisito primario, il nano.....	G45
Colpire: mostri contro personaggi.....	D5, D27	Intelligenza.....	G2	Requisito primario, sommario per i semi-umani.....	G49
Colpire: personaggi contro mostri.....	G3, G36	Ladro: descrizione.....	G43	Ripari, protezione.....	G60
Combattimento: sequenza.....	G36, G58	Licantropi.....	D36	Risucchi d'energia.....	D28
Concludere un'avventura.....	G54, D14	Linguaggi.....	D21	Saggezza.....	G5
Costituzione.....	G3	Linguaggi tabelle.....	G51, D21	Seguaci assoldati.....	G61, D24
Dadi: spiegazioni ed uso.....	G12, D17	Livelli del Dungeon: spiegazioni.....	D26	Seguaci: come assumerli.....	G36, G61
Dadi-vita: i mostri.....	D26	Luce.....	G57	Seguaci: come usarli.....	G62
D&D: abilità iniziali.....	G2	Mago, umano.....	G37	Semiumani: abilità speciali.....	G45-48, D24
D&D: gioco di gruppo.....	G53	Modificatori alla destrezza dovuti alla Classe d'Armatura.....	G50, G61	Semiumani: restrizioni.....	G49
D&D: incominciare una partita.....	G53	Modificatori all'iniziativa.....	G61	Sorpresa.....	G58
D&D: trovare i giocatori.....	G62	Modificatori all'intelligenza.....	G36, G51	Spade magiche.....	D49-50
D&D: vincere.....	G8	Modificatori al carisma.....	G36, G51	Tattiche, combattimento abbinato.....	G60
Denaro: determinarne la quantità.....	G50	Morale, modificatori del controllo del.....	D21, D22	Tattiche, ritirata combattendo, ritirata.....	G60
Destrezza.....	G2	Morale, seguaci assoldati, risultati.....	D22	Tempo.....	G56
Discussioni: lagnanze dei giocatori.....	D17, D21	Mostri, descrizione.....	D26	Tempo, registrare il.....	D23
Disegnare la mappa: perché.....	G14	Mostri, elenco dei.....	D29-46	Termini, definizioni.....	D2
Divinità.....	D17	Mostri, erranti.....	G57, D57	Tesori, divisione dei.....	G55
DM: interpretare il ruolo dei mostri e dei personaggi non giocanti.....	D2-3	Mostri erranti, 1.º livello.....	3.º di coper.	Tesori magici.....	G55, D49-53
DM: tabelle di gioco.....	3.º di coper.	Mostri erranti, 2.º livello.....	3.º di coper.	Tesori, modificatori.....	D48
Domande: dove chiedere aiuto.....	D17-18	Mostri erranti, 3.º livello.....	3.º di coper.	Tesori, posizionamento normale.....	G55, D47
Dungeon: contenuto delle stanze, come arrearle.....	D55	Mostri, fuga.....	D18	Tesori, tabelle individuali, valori.....	D47-48
Dungeon: creazione passo dopo passo.....	D54	Mostri, gruppo di P.N.G.....	D46	Tiri salvezza.....	G4
Elfi.....	G46, D24	Mostri, livelli.....	D26	Tiri salvezza, tabella.....	G36
Equipaggiamento: come comprarvelo.....	G22, G29, G50	Mostri, negoziati.....	D27	Tiri salvezza, il chierico.....	G24
Equipaggiamento: elenco e costi.....	D18	Nani.....	D24, P45	Tiri salvezza, l'elfo.....	G46
Equipaggiamento non prescritto.....		Non morti: come scacciarli.....	D23	Tiri salvezza, il guerriero.....	G28
Equipaggiamento: oggetti normali.....	G11	Oggetti magici: descrizione.....	D49-51	Tiri salvezza, l'halfling.....	G47
Equipaggiamento: uso.....	G56	Oggetti magici: vari.....	D53	Tiri salvezza, il ladro.....	G43
Esperienza: avanzare di livello, Sommario.....	G30	Ordine di battaglia.....	G58	Tiri salvezza, il mago.....	G37
Esperienza: il chierico.....	G24	Paralisi.....	D28	Tiri salvezza, i mostri.....	D5, D27
		Pergamene magiche.....	D51-52	Tiri salvezza, il nano.....	D45
		Personaggi, classe dei, tabelle sinottiche.....	G30	Trappole, tipi.....	G5, D56
		Personaggi di alto livello.....	G62	Velocità ed ingombro.....	G30
				Verghe, bastoni e bacchette magici.....	D52-53