

## L'avventura in solitario

### Seconda parte: Combattimenti

Siete ormai quasi pronti a entrare nel Dungeon. Ma prima dovete imparare qualcosa di più sui combattimenti. Sapete già come sferrare un colpo ad un mostro:

Tirate 1d20 (un dado a 20 facce) e confrontate il risultato ottenuto col "tiro per colpire" indicato nella descrizione del mostro. Se il risultato del dado è maggiore o uguale a quel numero, riuscite a colpire il nemico, e potrete quindi tirare un altro dado per scoprire i danni (la gravità delle ferite) inferti al nemico.

### Più ferite per ogni colpo!

Nella prima avventura, ogni volta che colpite un mostro, gli procurate un solo punto-ferita. Invece, d'ora in poi, tirerete 1d6 (un dado a 6 facce) per stabilire l'ammontare dei danni inflitti alla creatura contro la quale state combattendo.

Registerete le ferite nello stesso modo, scrivendo il numero iniziale di punti-ferita e sottraendo i danni ulteriori ad ogni successivo colpo andato a segno. Semplicemente, fate una croce sul vecchio numero di punti-ferita e scrivete il nuovo numero.

### I Mostri

Anche i mostri potranno infliggere più danni. Nelle vostre partite in solitario registrate le ferite subite da loro sul foglio di carta, insieme alle vostre. Nel gioco di gruppo è invece il Dungeon Master a tenere le registrazioni di tutti i dati riguardanti i mostri.

Alcuni mostri provocano danni da 1 a 6 PF, proprio come voi. Ma in certi casi ne provocano più o meno di 1d6. Ogni volta che incontrerete un mostro, i dati di cui avrete bisogno vi verranno forniti in un riquadro, simile al seguente:

GOBLIN: 17	F: 1d6
VOI: 11	pf: 4

Il numero accanto al nome del mostro è il risultato di cui ha bisogno per colpirvi; "F" è il dado da tirare dopo che vi ha colpito, per stabilire il numero di ferite che vi ha inflitto. Sono indicati anche i punti-ferita del mostro.

Nell'esempio, se tirate 11 o più riuscite a colpire il goblin. Lanciate poi 1d6, per determinare l'ammontare normale dei danni, e aggiungete 2 (per il vostro bonus di forza). Sottraete il totale dai 4 punti-ferita del goblin (segnati nel ri-

quadro). Se il nuovo totale del goblin è 0 o meno, la creatura è morta. Se al goblin, al contrario, restano ancora punti-ferita, cercherà a sua volta di colpirvi.

Se il goblin attaccando realizza un 17 o più, vi colpisce infliggendovi 1d6 di ferite, come mostra la tabella. Tirate quindi 1d6 e sottraete il risultato ottenuto dai vostri 8 PF.

### La procedura di combattimento

La procedura di combattimento, sintetizzata, vi verrà fornita nella stessa pagina della descrizione del mostro da combattere (il riquadro appena esaminato); essa vi indicherà ciò che dovete fare per combatterlo. Usate questa procedura per ogni scontro, in modo da essere sicuri di condurli tutti in modo corretto.

### Registrazione degli eventi

Adoperate un foglio di carta per registrare i combattimenti. Ogni volta che trovate un tesoro, scrivete sullo stesso foglio, il tipo e l'ammontare delle ricchezze da cui è costituito. I punti-esperienza vi verranno attribuiti al termine dell'avventura, ma allora avrete appunto bisogno di una lista completa delle creature che il vostro guerriero sarà riuscito a sconfiggere. Tutti i punti-esperienza saranno totalizzati solo alla fine dell'avventura.

### Essere uccisi

Se il vostro personaggio viene ucciso dai mostri, l'avventura è finita. Ma non è la fine del gioco! Potrete infatti iniziare di nuovo a giocare con lo stesso guerriero, fingendo che sia un nuovo personaggio.

Se però giocate quest'avventura una seconda volta, non potrete conservare nessuno dei tesori conquistati in precedenza! Dovrete dar vita ad un nuovo personaggio, partendo da zero.

Ricordatevi che possedete una *Pozione Guaritrice*. Se verrete feriti, potrete berla, e curerà tutte le vostre ferite; potrete allora riportare a 8 i vostri PF. Ma non ce n'è molta e la si può usare una sola volta! Potete berla in qualsiasi momento ma, se possibile, attendete fin quando vi siano rimasti solo 2 o 3 PF. Se la bevete durante un combattimento dovete rinunciare al vostro attacco (state infatti bevendo, non cercando di colpire) e, per quel round di combattimento, lancerete il dado solo per il tentativo di attacco del mostro.

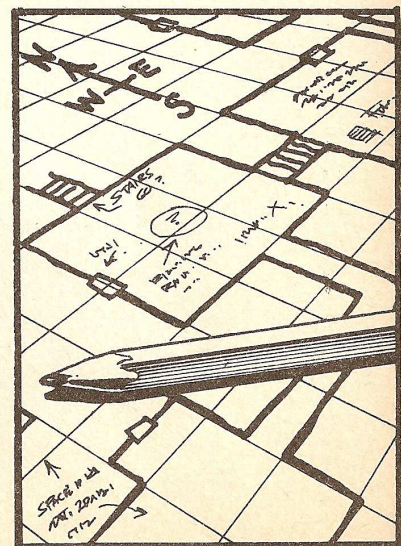
### COSE DA RICORDARE

1. Utilizzate un foglio di carta, per registrare tutti i mostri uccisi ed i tesori raccolti.
2. Quando dovete combattere, usate la procedura corretta.
3. Tirate 1d6, ogni volta che il vostro colpo va a segno, per verificare l'ammontare delle ferite inflitte.
4. Bevete la pozione solo quando siete seriamente feriti.

### Disegnare la mappa

Stavolta non volete smarrirvi, perciò disegnerete una mappa delle "segrete" (il Dungeon). Una mappa vi servirà inoltre per ricordare dove si trovano i mostri più pericolosi — come i ghoul — in modo da poterli evitare fin quando non vi sentirete pronto a combatterli.

Disegnerete la mappa su un foglio di carta millimetrata. ogni quadretto equivale a 3 metri di distanza reale nelle segrete. Copiate ogni mappa con attenzione. Tracciate una freccia in cima al foglio per indicare il nord; poi incrociatela con un'altra freccia ed indicate il sud, il est e l'ovest. Questo vi aiuterà ad orientarvi! Disegnando la mappa, annotate su essa l'ubicazione degli oggetti abbandonati alle vostre spalle ed i punti più pericolosi. Vi sarà facile smarrirvi se vi addenterete nelle segrete senza registrare sulla mappa il vostro cammino.





















## L'avventura in solitario

**63** Balzate fuori ed assalite i goblin. Potete effettuare due tentativi per colpire prima che riescano ad estrarre le spade. Legg. 85 e, dopo aver portato i vostri 2 attacchi liberi, conducete il combattimento secondo la procedura normale.

**64** Attaccate il goblin. Il vostro primo colpo lo manca, me anche il goblin fallisce il suo. Però altri 2 goblin, stanno arrivando dal corridoio nord con le spade sguainate e l'aria feroce. Che fate?

Continuate a combattere? Legg. 87  
Scappate? Legg. 73

**65** Avete vinto il grande scontro con i goblin. Congratulazioni! Era una battaglia decisamente difficile per un guerriero solitario. Non dimenticatevi di aver iniziato l'avventura con la *Pozione Guaritrice*, che può curare tutte le vostre ferite, ammesso che non la abbiate già adoperata.

Perlustrando la zona, trovate 100 ma e 50 mo nei piccoli sacchetti che portavano i goblin. Le loro spade sembrano rugginose e non hanno alcun valore. Che volete fare?

Andare ad ovest? Legg. 36  
Andare a nord? Legg. 21  
Andare ad est? Legg. 53

**66** Cercate di aprire la porta, ma senza successo. La vostra chiave non sembra funzionare. Sentite la voce di un goblin, proveniente dall'altra parte della porta, gridare nel linguaggio comune: "Va via! Non vogliamo nessuno!" Potete continuare a provare, se volete, ma pare proprio che i goblin abbiano barricato la porta.

Alla fine, dovete andarvene; quindi leggete il n. 37.

**67** Dal momento che non lo avete ucciso, il rugginofago è ancora intento al suo pasto. State trasportando un grosso scrigno pieno di monete?

Si Legg. 81  
No Legg. 41

**68** Balzate fuori e cercate di colpire i topi. Legg. 83, ma disponete di 2 attacchi liberi prima che i topi possano in qualche modo reagire! Quindi, conducete normalmente il resto del combattimento.

**69** Continuate a parlare mentre uno dei goblin se ne va, verso nord, svoltando a sinistra. L'altro cerca di apparire amichevole, ma voi capite subito di non essergli simpatico. Improvvisamente udite un frastuono, senz'altro pro-

dotto da molti goblin, provenire da nord. Che fate?

Attaccate? Legg. 64  
Scappate? Legg. 73  
Continuate a parlare? Legg. 34

**70** Avete ucciso l'orribile rugginofago! Perlustrando con cura la stanza, trovate 10 gemme sparse qua e là, alcune nelle fenditure e crepe delle pareti, altre sui piccoli mucchi di ruggine. Il valore totale delle gemme è di 600 mo! Ed ora, cosa volete fare?

Andare ad ovest? Legg. 28  
Tornare indietro, verso est? Legg. 6

**71** Vi avvicinate alla stanza con precauzione, ascoltando lo squittio. Ma, improvvisamente, 3 topi giganti sbucano dalle tenebre e vi assalgono! Uno di loro vi morde, infliggendovi 1 punto-ferita. Legg. 83.

**72** Per scappare, ma uno scheletro vi colpisce di nuovo, infliggendovi un'altra ferita. Se siete ancora vivi, correte a sud, fino ad un corridoio dove potete svoltare a est o ad ovest. Guardandovi indietro, vedete che gli scheletri non vi inseguono. Vi fermate un istante per riprendere fiato. Legg. 62.

**73** Decidete di fuggire. Mentre vi voltate per scappare, siete trafitti dalla spada di un goblin, subendo la perdita di 2 punti-ferita (Se i vostri punti-ferita arrivano a 0 siete morti, a meno che non possiate bere la pozione; altrimenti, proseguite la lettura). Correte via verso la prima stanza, e continuate a correre attraverso questa, poi attraverso il passaggio a sud, verso la luce del sole. Un gruppo di goblin vi sta inseguendo; cercano di colpervi e brandiscono bellicosamente le spade. Quindi si fermano all'entrata della caverna, e continuano a strillare ed agitare le spade; ma questa volta sono davvero troppi! Decidete di tornare a casa.

Siamo alla fine dell'avventura. Legg. 88 per calcolare i vostri tesori ed i punti-esperienza guadagnati. Se volete acquistare qualcosa, la lista dei prezzi è al n. 89.

**74** Provate a parlare con i topi, ma parlare non serve a niente. L'unico effetto ottenuto è quello di tradire la vostra presenza; ed infatti vi attaccano! Uno riesce a mordervi e vi infligge una ferita. Legg. 83 per portare a termine il resto del combattimento.

**75** Avete sconfitto i due goblin! Ma prima ancora che possiate mettervi a perlustrare con calma la stanza, sentite rumori sospetti provenire dal corridoio nord. Altri 3 goblin stanno arrivando da quella direzione. Hanno le spade

sguainate e sembrano minacciosi e feroci. Che fate?

Scappate? Legg. 73  
Parlate? Legg. 35  
Combattetevi? Legg. 87

**76** Arrivate alla stanza dei topi; è vuota. Che volete fare?

Andare a nord? Legg. 17  
Andare a ovest? Legg. 6

**77** Decidete di spaventare i topi. Balzate loro incontro all'improvviso urlando, brandendo la spada e agitando la lanterna. Uno dei topi scappa via verso nord, ma gli altri vi attaccano ugualmente! Legg. 83.

**78** Siete riusciti a vincere lo scontro con i topi giganti! Setacciando la stanza, trovate 100 mr e 100 ma sparse sul pavimento, e le inflatate nei vostri sacchetti. Ed ora, da che parte volete andare?

A nord? Legg. 17  
Ad ovest? Legg. 6

**79** Se siete già stati in questa zona del "dungeon" legg. 76. Altrimenti continuate a leggere:

Il corridoio prosegue per 15 metri ad est e conduce ad un'altra stanza. Che cosa vi aspettereste di trovare qui, e perché? Pensateci, lungo il vostro cammino dovrete aver già trovato un paio di indizi utili.

Se non ne avete trovato alcuno o se non avete sentito nessun rumore, legg. 11.





## L'avventura in solitario

Se avete trovato solo un'annotazione che parla di esseri pericolosi, legg. 44.

Se avete solo sentito rumori, legg. 71.

Se siete coscienti di entrambi gli indizi (l'annotazione e i rumori), legg. 59.

**80** Infilate la chiave nella toppa e la girate fino a sentire uno scatto: "click". Riponendo la chiave, aprite la porta.

Dietro la porta, si apre una piccola stanzetta. La zona è quella indicata nella **mappa 80A** (aggiungetela alla vostra mappa):

La stanza è vuota, se si accettua una grossa cassa accostata ad una parete. Vi avvicinate e capite che è fatta di legno molto resistente, con bande di rinforzo in metallo. Non è chiusa (fortunatamente), quindi potete aprirla, naturalmente con circospezione. Me ahimè... è una trappola!

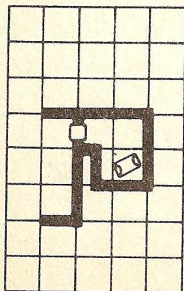
Effettuate un tiro-salvezza contro le Bacchette Magiche (avete bisogno di ottenere 13 o più, tirando 1d20). Il tiro-salvezza ha un vasto impiego. In genere, indica se riuscite o no a mettervi fuori pericolo, allontanandovi dal raggio d'azione di una bacchetta magica o di un altro pericolo simile. In questo caso la minaccia è una lama, montata sul bordo della cassa e collegata ad una molla di metallo. Quando sollevate il coperchio, la lama scatta verso di voi.

Se il vostro tiro-salvezza ha successo riuscite a far sì che la lama non vi colpisca, con un salto all'indietro. Invece, se fallite il tiro-salvezza, subite la perdita di 4 punti-ferita!

Se il vostro totale di punti-ferita è ridotto a zero o meno, siete ancora in grado di prendere la vostra pozione — se l'avete ancora — e berla prima di morire. Riuscirà a curarvi, ma rigenererà solo 4 punti-ferita. Se non avete più la pozione — spiacenti, ma la vostra vita e la vostra avventura sono terminate (*Nota speciale*: nelle partite di gruppo non vi sarà permesso comportarvi in questo modo! Se vi ridurrete a zero punti-ferita, morrete immediatamente né avrete tempo per fare alcunchè.)

Se la trappola vi uccide, legg. 90. Se, al contrario, sopravvivete, continuate la lettura.

Frugate febbrilmente nella cassa e trovate



Mappa n.° 80A

centinaia di monete (500 mr, 200 ma e 200 me). Cominciate a chiuderla, per trascinarvela dietro. Ma, mentre abbassate il coperchio, vi cade l'occhio su uno spioncino, dal diametro di circa un pollice, posto sulla parete nord. Era nascosto dalla porta, quando siete entrati.

Guardate attraverso lo spioncino, e vedete un piccolo corridoio, che prosegue per 6 metri a nord, poi gira a sinistra. Ad est, vicino alla svolta, c'è una grossa porta chiusa con due robuste spranghe. In piedi vicino alla porta c'è un goblin, apparentemente di guardia. La zona è raffigurata nella **mappa 80B**.

C'è una fenditura nella parete, vicino allo spioncino. Capite all'improvviso che la fessura non è altro che lo spiraglio di un passaggio segreto. La cassa piena di monete che avete trovato deve essere dei goblin! Comunque, non potete aprire il passaggio segreto, quindi vi trascinate dietro la cassa, oltre i resti polverizzati degli scheletri morti, verso il corridoio principale a sud; legg. 62.

**81** Opps! Quando entrate nella stanza, il rugginofago solleva gli occhi dal pasto, grugnisce, e ondeggiando sgraziatamente corre verso di voi. Raggiunge la cassa che trascinate e, prima che possiate allontanarvi, dissolve le bande di metallo che la tengono insieme. La cassa si sfascia, le monete si sparpagliano per ogni dove e la creatura le tramuta tutte in ruggine, una dopo l'altra. Che volete fare?

Andare ad est?

Legg. 29

Andare ad ovest?

Legg. 16

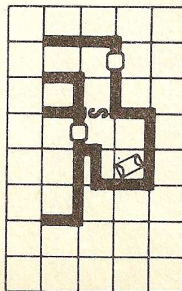
Attaccare la creatura?

Legg. 86

**82** Se rispondete esattamente alla domanda, potrete raddoppiare l'ammontare dei tesori che portate con voi. Altrimenti, spariscono tutti, e al vostro personaggio non resta nulla. La risposta è "O".

Le lettere, infatti, sono le iniziali di uno, due, tre, quattro, cinque, sei, sette. Il termine successivo della serie è quindi "Otto".

Ora legg. 24.



Mappa n.° 80B

**83** State per combattere con un gruppo di topi giganti. Ce ne sono 3, a meno che non siate riusciti a farne scappare uno spaventandolo. L'area è uguale a quella disegnata nella **mappa n. 83**.

TOPI GIGANTI: 17 F: 1d3  
Voi: 10 PF: 2 ognuno

Effettuate la battaglia normalmente, ricorrendo alla "Tabella della procedura di combattimento, per essere sicuri di condurla in modo appropriato. Se non ricordate cosa significa "1d3", rileggetevi la sezione "I dadi" (pag. 12).

Tutti i topi combattono fino alla morte. Se decidete di scappare, uno dei topi vi morde mentre vi voltate per fuggire (lanciate il dado per i P.F. riportati).

Se siete sopravvissuti, potete ritornare alla stanza della statua.

Se fate così, leggete 78.

Se i topi vi uccidono, legg. 90.

**84** Combattetevi con 2 scheletri!

SCHELETRI: 16 F: 1d6  
Voi: 10 PF: 4 ognuno

INSERT MAPS PAGE 20\*

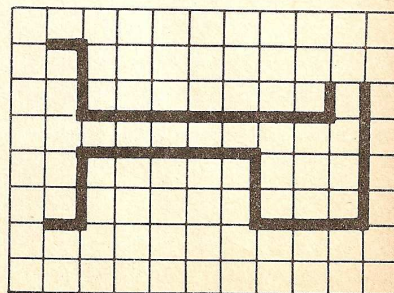
Utilizzate la "Tabella della procedura di combattimento" per condurre lo scontro. Gli scheletri combattono fino alla morte. Se decidete di scappare, legg. 72.

Se uccidete gli scheletri, legg. 13.

Se gli scheletri uccidono voi, legg. 90.

**85** Combattetevi con 2 goblin!

GOBLIN: 17 F: 1d6  
Voi: 11 PF: 5 ognuno



Mappa n.° 83



Ricordate di eseguire 2 tiri per i mostri; ciascuno di essi può eseguire un attacco, dopo che voi avete effettuato il vostro.

Fate ricorso alla "Tabella" per essere sicuri di svolgere correttamente il combattimento.

Se decidete di scappare, legg. 73.

Se uccidete i goblin, legg. 75.

Se i goblin vi uccidono, legg. 90.

### TABELLA DELLA PROCEDURA DI COMBATTIMENTO

#### Azioni del giocatore:

1. Effettuate un tiro per colpire.
2. Se colpite, tirate 1d6 per stabilire i danni inflitti al mostro, aggiungendo un bonus di 2 PF derivante dalla vostra forza; poi:
3. Sottraete tali danni dai punti-ferita del mostro. Quando i suoi punti-ferita sono ridotti a "0", il mostro muore.

#### Azioni del mostro:

4. Effettuate i tiri per colpire, uno per ogni mostro (più di un mostro può attaccare nello stesso momento).
5. Per ogni attacco che vi colpisce, tirate per stabilire i danni subiti, usando sempre i dadi indicati; poi:
6. Sottraete tali danni dai vostri punti-ferita. Se i vostri punti-ferita vengono ridotti a "0", siete morti.

#### 86 State per combattere contro il rugginofago.

RUGGINOFAGO: 13 F: ruggine  
Voi: 15 PF: 15

Fate riferimento alla "Tabella" per essere sicuri di condurre il combattimento in modo regolare. Se il rugginofago vi colpisce, non vi procura ferite. Invece ha il potere di trasformare il metallo in ruggine! Mentre eseguite lo scontro, usate le seguenti indicazioni per stabilire gli effetti di ogni colpo.

Se decidete di scappare, il mostro può effettuare un attacco libero e gli basta ottenere 9 o più (sul tiro per colpire). Potete scappare soltanto dopo tale attacco, ma potete correre unicamente verso est (fino alla stanza della statua) o verso ovest. Se correte ad est, legg. 1; se andate ad ovest, legg. 28.

Se uccidete il rugginofago, legg. 70.

Se siete già stati qui prima, potreste non avere alcuni degli oggetti menzionati sotto. Quindi riprendete lo scontro al punto in cui l'avete lasciato, e ricordate di prendere nota dell'equipaggiamento perduto.

**Primo colpo:** il vostro scudo si dissolve in

ruggine. Ora, al rugginofago basta solo un 11 o più per colpirvi. Leggete la "Nota Speciale" qui sotto.

**Secondo colpo:** stavolta è la vostra armatura a trasformarsi in polvere. Ora, la creatura ha bisogno solo di un 6 o più per colpirvi.

**Terzo colpo:** si trasforma in ruggine anche la vostra spada! Se volete continuare a combattere dovrete estrarre il pugnale.

**Quarto colpo:** anche il vostro pugnale non ha miglior sorte e vi si sbriciola tra le mani. Ormai non avete più armi. Legg. 60.

**Nota Speciale:** Quando perdetevi l'armatura o lo scudo, diventa più facile colpirvi. *Tutti* i mostri che incontrerete in seguito otterranno un bonus ai loro tiri per colpire. Se perdetevi il vostro scudo aggiungete ai loro tiri per colpire il bonus +1. Se perdetevi anche l'armatura, date ai loro tiri per colpire un bonus complessivo di +7.

Registrate questo bonus speciale sul vostro foglio di carta ed applicatelo a *tutti* i combattimenti, fin quando non entrerete in possesso di una nuova armatura o di un nuovo scudo.

#### 87 State per combattere contro 3 goblin.

GOBLIN: 17 F: 1d6  
Voi: 11 pf: 5 ognuno

Ricordate di effettuare 3 tiri per i mostri; ognuno di essi infatti può effettuare un attacco, dopo che voi abbiate fatto il vostro.

Usate la "Tabella" per essere sicuri di svolgere correttamente il combattimento.

Se decidete di scappare, legg. 73.

Se uccidete i goblin, legg. 65.

Se i goblin vi uccidono, legg. 90.

**88** Una volta completata quest'avventura, potete guadagnare punti-esperienza (PX). Per prima cosa, sommate tutte le ricchezze che siete riusciti a portar fuori dalle segrete (non calcolando, naturalmente, tutto ciò che avete perduto), e controllate qual'è il loro valore in mo. (La spiegazione del sistema monetario è a pag. 11.) Guadagnate 1 punto-esperienza per ogni mo (o valore equivalente) che avete accumulata —oltre, logicamente, a tenere per voi le ricchezze conquistate.

Dopo aver sommato le ricchezze, stabilite ora quanti punti-esperienza vi spettano per aver ucciso i mostri, secondo la seguente Tabella:

Topi Giganti	5 ognuno
Goblin	5 ognuno
Scheletri	10 ognuno
Rugginofago	300

Aggiungete questo numero ai punti-esperienza ricavati grazie ai tesori ed otterrete il totale di PX guadagnati con questa avventura. Per de-

terminare il bonus del 10 %, togliete l'ultimo numero dalla cifra totale dei punti-esperienza, e aggiungetelo a detto totale (es. punti-esperienza = 51 + 10 % = 51 + 5 = PX 56). Poi sommate i punti-esperienza totali ricevuti grazie a questa avventura a quelli precedentemente registrati sul retro della scheda del vostro personaggio, ed ecco il vostro nuovo totale generale.

Per finire, aggiungete il tesoro trovato nell'avventura al denaro già in vostro possesso.

**ESEMPIO:** Immaginate di aver ucciso il rugginofago ed aver trovato 6 gemme, per un valore di 600 mo. Avete anche ucciso 3 topi giganti, procurandovi 100 mr e 100 ma. Supponete di non aver registrato nient'altro di notevole.

Cercando sulla Tabella di conversione monetaria, venite a sapere che 100 mr = 1 mo; 100 ma = 10 mo. Aggiungendoli al valore delle gemme, l'ammontare del tesoro che avete trovato è pari a 611 mo.

Per quanto riguarda i mostri, ottenete 300 PX per il rugginofago, più 15 PX per i topi giganti (5 per ognuno). Il totale è 315. Aggiungendolo ai 611 per il tesoro, il vostro totale sarà di 926 PX. Per trovare il vostro bonus del 10 %, togliete il 6. Aggiungete il bonus di 92 ai 926 PX ricavati, per giungere ad un totale complessivo di 1018 PX. Poi sommateli ai vostri attuali 523 PX; il nuovo totale è di 1541 punti-esperienza; vi mancano meno di 500 PX al 2.° livello! Aggiungete poi le 6 gemme (600 mo di valore), le 100 mr e le 100 ma alla lista delle vostre ricchezze.

Con ciò finisce quest'avventura. Potete iniziare subito una nuova avventura, oppure recarvi a comprare del nuovo equipaggiamento. Se volete acquistare qualcosa ora, leggete il n. 89.



## L'avventura in solitario

**89** Avete deciso di far compere. Invece di dedicare a ciò un'avventura apposita (come avete fatto all'inizio di questo viaggio), potete semplicemente immaginare di star visitando i vari negozi della città, comprando ogni cosa della quale possiate aver bisogno. Gli oggetti che potete comprare (armature, armi, ed altro equipaggiamento) sono nella lista qui sotto, con accanto i relativi prezzi.

Per fare un giro di compere, prima di tutto scrivete su un foglio di carta gli oggetti che desiderate acquistare ed i loro prezzi. Poi calcolate il costo totale. Se vi potete permettere tutto ciò che volete, sottraete il costo totale al vostro tesoro. Trascrivete poi gli oggetti nella sezione "Oggetti comuni", sul retro della scheda del personaggio. Assicuratevi quindi di scrivere il nuovo totale nel riquadro del "Denaro".

### ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

Oggetto	Costo (in mo)
<b>Armi</b>	
Pugnale	3
Spada	10
<b>Armature</b>	
Armatura di cuoio	20
Corazza di maglia	40
Corazza di piastre	60
Scudo	10
<b>Altro equipaggiamento</b>	
Zaino di cuoio	5
Fiaschetta d'olio per lanterna	2
Lanterna	10
Specchio (formato tascabile) d'acciaio	5
Pertica (di legno) lunga 3 metri	1
<b>Razioni:</b>	
Razioni speciali	
(cibo conservato sufficiente ad 1 persona, basta per 1 settimana)	15
Razioni standard	
(cibo non conservato sufficiente ad 1 persona; basta per 1 settimana)	5
Corda (Lunga 15 metri)	1
<b>Sacchi:</b>	
Piccolo	1
Grande	2
Scatola dell'acciarino (pietra focaia, acciarino ed esca, costituita da trucioli di legno e pagliuzze disseccate)	3
Torce (6)	1
Borraccia (o Otre)	1
Vino (1 quartino)	1

(Nota: Ci sono altre armi e diversi tipi di equipaggiamento disponibili nelle avventure di gruppo. Potrete trovarne la lista completa al centro di questo volume.)

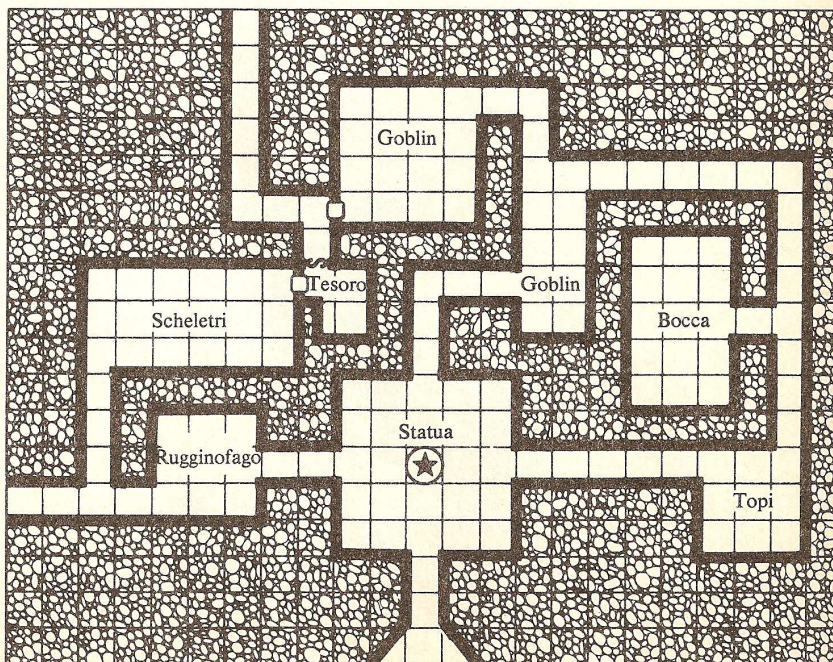
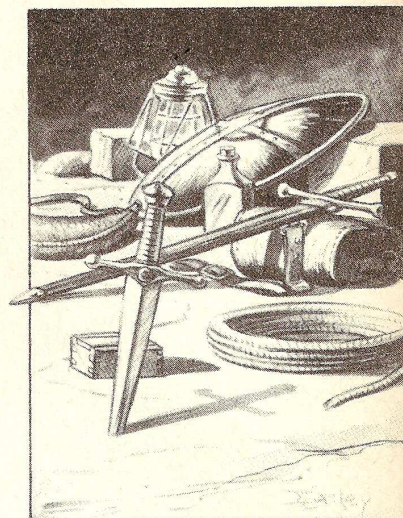
**90** Il vostro personaggio è morto nelle segrete. Non vi disperate: può succedere in ogni partita di D&D e spesso, accade anche se non si è commesso alcun errore.

E' la fine di quest'avventura. Potete ricominciare, se volete. Per farlo, però, non dovete conservare nessuna delle ricchezze accumulate prima di morire! Il personaggio dovrà avere lo stesso esatto ammontare di ricchezze, di puntiferita e di equipaggiamento, che possedeva all'inizio di questa avventura. In altre parole, dovete ricominciare da capo quest'avventura. Se volete farlo, leggete il n. 1.

### Dopo l'avventura...

In questa stessa pagina è raffigurata una mappa completa delle segrete. Confrontatela con la vostra per controllare se avete per caso commesso degli errori.

Se avete avuto dei problemi con uno o più settori delle segrete, tornate indietro e rileggete le sezioni che non avete ben capito. Ora, avendo imparato gli elementi basilari del gioco, sarete in grado di scoprire dove avevate sbagliato.



Mappa dell'avventura in solitario



# DUNGEONS & DRAGONS® personaggi

## Cosa viene ora?

Avete ormai imparato la maggior parte dei dettagli necessari per interpretare il ruolo di un personaggio in una partita di DUNGEONS & DRAGONS. Ora siete in grado di giocare altre avventure in solitario, se ne avete voglia. Molte di esse possono essere acquistate separatamente: sono i moduli M1, **Il Passo delle Tormente** e M2, **Il Labirinto del Minotauro degli Enigmi**.

Comunque, il vero divertimento di una partita di DUNGEONS & DRAGONS lo si può gustare solo giocando in gruppo. Per giocare in gruppo, un persona deve svolgere la funzione di Dungeon Master (DM). Il DM interpreta il ruolo dei mostri e dirige la partita. Un novello DM deve, prima di iniziare il gioco, leggere la sezione iniziale del secondo volume incluso in questa confezione, il **MANUALE DEL DUNGEON MASTER**. Lì vengono illustrate tutte le informazioni necessarie ed inoltre in esso è

compresa una partita analizzata passo dopo passo, in modo tale da permettere a chiunque di divertirsi, anche mentre impara. Quindi un Dungeon Master alle prime armi non dovrà cercare di dirigere una partita senza aver letto prima quel volume. Una partita di gruppo ha una dimensione ottimale quando vi prendono parte da 3 a 6 giocatori. Ogni partecipante dovrà sapere come si gioca. Avendo il tempo necessario, ognuno dovrebbe leggere questo volume, come avete fatto voi! D'altro canto, potrete anche insegnargli voi a giocare: spiegando loro tutto quello che avete appreso, dando loro uno dei personaggi-tipo contenuti in questo volume (il guerriero o il nano, per esempio) ed infine aiutandoli durante la partita.

Quando fate una partita di gruppo potete o giocare nei panni del vostro guerriero oppure scegliere uno degli altri 6 personaggi inclusi al centro di questo volume.

Prima di giocare, leggete lo stesso la descrizione dell' "Classi dei Personaggi" (pag. 37,

48, anche se avete intenzione di utilizzare di nuovo il vostro guerriero. Diversi giocatori possono avere lo stesso personaggio (es. due o più guerrieri possono coesistere nello stesso gruppo, basta che ognuno di loro scelga un nome diverso. C'è sempre un gran bisogno di guerrieri. Se del gruppo fanno parte da 4 a 6 persone, cercate però di assegnare anche gli altri personaggi da noi forniti.

Se avete tempo leggete anche il resto del volume, per rendervi conto di quante altre possibilità di gioco possa fornire D & D. Troverete ulteriori indicazioni sul gioco di gruppo alle pagg. 51-58. Alcune regole addizionali, che arriverete quando vi sarete familiarizzati col gioco di gruppo, vengono descritte alle pagine 59-62. Non cercate di memorizzare ogni cosa! Tentate piuttosto di ricordare il genere di cose e situazioni spiegate. Durante la partita, fate ricorso all'indice, per individuare velocemente le informazioni di cui potreste aver bisogno.

## Le classi dei personaggi

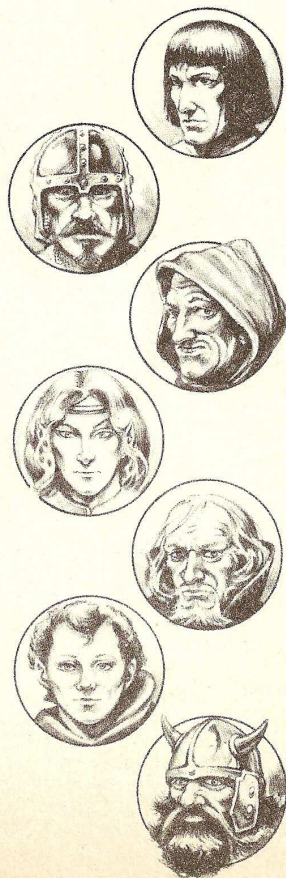
La maggior parte dei personaggi che incontrerete in D & D sono umani. Gli umani possono appartenere alle classi dei Chierici, dei Guerrieri, dei Maghi o dei Ladri. Gli umani sono i più numerosi tra gli esseri intelligenti.

Ma potrete anche trovare personaggi non umani: Nani, Elfi ed Halfling. Ognuna di queste ultime classi corrisponde ad una diversa razza di esseri. Sono comunemente noti col nome di "semi-umani", poiché hanno un aspetto solo parzialmente umano. Tutte le razze semi-umane risultano comunque legate da una lontana parentela a quella umana. Nell'inserto che troverete al centro di questo volume è compreso un personaggio-tipo per ognuna delle 7 classi. Potrete usare quei personaggi nelle partite di gruppo; ma prima di farlo, siate certi di aver letto l'intera descrizione delle relative classi.

Oppure potrete creare un nuovo personaggio, invece di usare quelli (pre-costruiti) di questo volume. Se lo farete, dovrete tirare i dadi per determinare i punteggi delle abilità. Se i punteggi saranno abbastanza elevati, il personaggio potrà essere un semi-umano; altrimenti (il personaggio) dovrà essere umano. Le regole necessarie per creare nuovi personaggi sono illustrate de pag. 48 a pag. 52.

## Il requisito primario

Ogni classe di personaggi ha una sua specialità particolare. Per esempio, ciò che contraddistingue un guerriero è la sua forza; un chierico, invece, è rinomato per la sua saggezza. Questa specialità viene chiamata "requisito primario" (abbreviato: RP).



Se il RP di un personaggio è superiore alla media, il personaggio ottiene un bonus ogniqualvolta guadagni punti-esperienza. Controllate sulla "Tabella dei bonus e penalità derivanti dal Requisito Primario".

Se, invece, il RP è inferiore alla media, il personaggio subisce una penalità.

Il RP di ogni classe è spiegato più dettagliatamente nelle descrizioni delle varie classi. Trovare questo bonus (o questa penalità) rientra nella procedura di creazione di nuovi personaggi. Non ne avrete bisogno fino ad allora.

### TABELLA DEI BONUS E PENALITÀ DERIVANTI DAL REQUISITO PRIMARIO (RP)

Punteggio del RP	Bonus o penalità all'esperienza
3-5	- 20 %
6-8	- 10 %
9-12	Nessuna variazione
13-15	+ 5 %
16-18	+ 10 %

## I tiri-salvezza

Ogni classe di personaggi avrà una propria tabella di tiri-salvezza. Copiate i numeri sulla scheda del vostro personaggio. Sarà il vostro Dungeon Master a dirvi quando ne avrete bisogno. Per effettuare un tiro-salvezza, tirate 1d20. Se il risultato è maggiore o uguale al numero dato, il vostro tiro-salvezza ha avuto successo.



# DUNGEONS & DRAGONS® personaggi

## I Chierici

### Descrizione

Useremo il termine "Chierico" per i personaggi maschili, e quello di "Sacerdotessa" per i femminili.

Il Chierico è un personaggio umano che ha dedicato la sua vita al servizio di una causa grande e nobile. Questa causa è, di solito, rappresentata dalla realizzazione più piena e completa del proprio allineamento morale; un Chierico, di solito, vota la sua esistenza a predicare la legge e l'ordine. I Chierici hanno buone capacità di combattimento, e possono imparare a lanciare incantesimi, appena hanno raggiunto il 2.º livello di esperienza. N. B.: i Chierici del 1.º livello **non possono** lanciare incantesimi!

Nelle partite di D & D, come accade nella vita reale, ogni persona ha le proprie credenze etiche e teologiche. Questo gioco *non* mette in discussione queste credenze, ma presume che tutti i personaggi ne abbiano qualcuna. Vengono presupposte, così come il mangiare, il riposare, ed altre attività, ma non influenzano direttamente il gioco. La capacità dei Chierici di lanciare incantesimi trae la sua origine dalla forza delle loro credenze. Il Chierico si siede e medita, e, grazie ad una comunione mistica, apprende gli incantesimi. Questi incantesimi possono poi essere usati nel corso delle varie avventure. La maggior parte degli incantesimi "clericali" servono per proteggere, per curare, per ottenere informazioni. Sono quindi diversi da quelli dei maghi. I Chierici possono usare *solo* gli incantesimi del proprio tipo, e non quelli dei Maghi.

Il vostro Chierico può anche combattere contro i mostri; può indossare ogni tipo di armatura, come un guerriero, e deve, in ogni momento, essere pronto a combattere. A differenza dei Maghi, i cui incantesimi vengono spesso impiegati durante i combattimenti, gli incantesimi dei Chierici sono di solito utilizzati *dopo* i combattimenti (per curare) o per l'esplorazione in generale (per la ricerca di cose).

Se del vostro gruppo fanno parte parecchi Guerrieri, il vostro Chierico non avrà bisogno di combattere. Ma in ogni caso, sarà equipaggiato a dovere e, se ce ne sarà bisogno, dimostrerà le proprie capacità in battaglia. Prestate particolare attenzione ai modi in cui i vostri incantesimi possono venirvi in aiuto, sia prima che durante o dopo i combattimenti.

### TABELLA DEI TIRI-SALVEZZA DEI CHIERICI

Raggio della morte o veleno	11
Bacchette magiche	12
Paralisi o pietrificazione	14
Soffio del drago	16
Incantesimo, verga o bastone magico	15



### Spiegazione della tabella dell'esperienza dei Chierici

**Punti-esperienza:** Quando si raggiunge questo ammontare di punti-esperienza, il Chierico viene automaticamente promosso al livello di esperienza successivo.

**Titolo:** Il vostro Chierico potrà usare questo "titolo" quando parla con altri personaggi. Invece di dire "Sono Clarion, un Chierico del 2.º livello", potrebbe dire "Sono Clarion, l'adepto".

**Incantesimi:** Qui si indica il numero di incantesimi che il Chierico può lanciare, e il loro livello di potere. Gli incantesimi verranno spiegati più dettagliatamente in seguito, nel paragrafo "abilità speciali".

### TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI CHIERICI

Punti-esperienza	Livello	Titolo	n. di incantesimi e loro livello di potere
0	1	Accolito	Nessuno
1500	2	Adepto	1 del primo liv.
3000	3	Sacerdote (o Pretessa)	2 del primo liv.

### Altri dettagli:

**Requisito primario:** Il requisito primario dei Chierici è la Saggezza. Se un Chierico ha un punteggio di Saggezza uguale o maggiore a 13, allora il personaggio otterrà un bonus sui punti-esperienza in ogni avventura (vedi pag. 21).



## DUNGEONS & DRAGONS® personaggi

**I Dadi-Vita:** Usate il dado a sei facce (1d6) per determinare i punti-ferita del Chierico. Ogni Chierico inizia il gioco con un numero di punti-ferita variabile da 1 a 6 (più il bonus derivante-gli dalla Costituzione, se c'è!) e poi guadagna 1d6 ulteriore (più il predetto bonus) per ogni livello di esperienza acquisito.

**Armature:** I Chierici possono indossare qualsiasi tipo di armatura ed usare lo scudo.

**Armi:** Ai Chierici non è consentito usare armi da taglio; glielo vietano le loro credenze.

Possono adoperare solo mazze, clave, martelli da guerra, o fionde.

### Abilità Speciali

I Chierici hanno 2 abilità speciali: "scacciare" i non-morti, e pronunciare incantesimi clericali.

#### 1. "Scacciare" i non-morti

I Chierici hanno il potere di mettere in fuga una certa specie di mostri, quelli che vengono detti "non-morti" (Scheletri, Zombi, Ghoul, Spettri, ecc.) Nessun'altra classe di personaggi ha alcun effetto particolare sui non-morti. Questa abilità speciale viene chiamata "scacciare i non-morti".

Quando un Chierico incontra un "non-morto", può o attaccarlo normalmente (con un'arma o un incantesimo), oppure tentare di scacciarlo. Il Chierico non può però attaccare e contemporaneamente tentare di scacciare nello stesso round di combattimento.

Quando desiderate che il vostro Chierico tenti di scacciare un "non-morto", dite esattamente al vostro Dungeon Master: "Scaccerò il non-morto".

I mostri non-morti non vengono scacciati automaticamente dal Chierico. Quando avviene l'incontro, il giocatore dovrà controllare gli esiti del tentativo sulla apposita **Tabella dei Chierici per scacciare i non-morti**.

#### Come usare la Tabella dei Chierici per scacciare i non-morti

Quando il Chierico incontra un non-morto, cercate il livello di esperienza del Chierico sulla prima colonna a sinistra della tabella; poi cercate la colonna corrispondente al tipo di mostro non-morto incontrato; al loro incrocio troverete l'esito del tentativo; applicate il risultato immediatamente. Se il tentativo ha successo, uno o più dei non-morti fuggirà via; ma attenti, potrà tornare presto.

**TABELLA DEI CHIERICI PER SCACCIARE I NON-MORTI**

Livello del Chierico	Scheletro	Mostro non-morto		Spettro
		Zombi	Ghoul	
1	7	9	11	N
2	T	7	9	11
3	T	T	7	9

#### Spiegazione dei risultati

**7, 9 o 11:** Quando trovate uno di questi numeri il Chierico ha qualche probabilità di scacciare i non-morti. Il giocatore tira 2d6 (2 dadi a 6 facce). Se il totale è maggiore o uguale al numero presente sulla tabella, il tentativo (di scacciare i non-morti) ha successo. Le probabilità di successo aumentano con la crescita del livello di esperienza.

**T:** Il tentativo di scacciare i non-morti ha automaticamente successo.

**N:** Nessun effetto. Il Chierico non è in grado di scacciare quel tipo di non-morti.

**Successo:** Se il tentativo di scacciare i non-morti ha successo, il Dungeon Master tirerà 2d6 per determinare il numero di Dadi-Vita di mostri non-morti messi in fuga. Probabilmente non tutti i mostri incontrati saranno scacciati, ma se il tentativo riesce, almeno uno sarà costretto a fuggire. Un mostro scacciato non toccherà il Chierico e scapperà subito il più lontano possibile da lui (per maggiori informazioni vedi: Manuale del DM, pag. 23).

#### 2. Gli incantesimi dei Chierici

Quando un Chierico raggiunge il 2.º livello di esperienza (per aver guadagnato 1500 punti-esperienza, o più), può adoperare gli incantesimi.

#### Come imparare gli incantesimi

Per imparare un incantesimo, il Chierico medita. Il ricordo ed anche i minimi particolari dell'incantesimo appaiono nella sua mente. Dopo di che esso può essere pronunciato in qualsiasi momento. Il Chierico ricorderà ogni incantesimo fin quando lo avrà pronunciato, anche se passeranno giorni o settimane prima che venga usato.

Come giocatori, tutto ciò che dovete fare è scegliere *quali* incantesimi volete che conosca il vostro Chierico. Questo lo si può fare *solo* all'inizio di ogni avventura. Potete scegliere qualunque tra gli incantesimi che descriveremo tra poco. Non potete però scegliere nessun incantesimo dei Maghi; sono di tipo diverso. Ogni Chierico del 2.º livello può lanciare 1

incantesimo per avventura; mentre quelli del 3.º livello possono lanciarne 2 per avventura.

Nelle partite più complesse, le avventure possono durare più di un giorno. In questi casi, il Chierico ricorderà di nuovo gli incantesimi usati il giorno precedente, se si riposa normalmente. Se si vuole, in questo periodo, è possibile cambiare gli incantesimi a propria disposizione.

#### Lanciare gli incantesimi

Durante la partita, quando volete che il personaggio pronunci un incantesimo, semplicemente ditelo al Dungeon Master. Egli può chiedervi ulteriori dettagli; per esempio: alcuni incantesimi si lanciano solo ad uno specifico bersaglio, e quindi voi dovrete dire al Dungeon Master quale sarà il vostro bersaglio. Non è necessario che il giocatore impari una frase o parola particolare. Basta dire, per esempio: "Effettuo un *Cura Ferite Leggere* all'indirizzo di Ruggin, il Nano."

Quando il Chierico pronuncia un incantesimo, questo si cancella dalla sua memoria. Immaginate che la memoria del vostro Chierico sia come una lavagna. Su essa appare la conoscenza degli incantesimi, ma è una conoscenza che scompare ogni volta che vengono lanciati. Se il vostro personaggio apprende 2 volte lo stesso incantesimo e lo lancia una sola volta, potrà usarlo una seconda volta.

Per lanciare un incantesimo, il personaggio deve essere in grado di gestire e parlare normalmente. Per lanciare l'incantesimo, il Chierico deve rimanere immobile e concentrarsi. Gli incantesimi dunque non possono essere pronunciati se il personaggio sta camminando o correndo. Se il Chierico viene disturbato mentre sta ancora recitando la formula magica, l'incantesimo s'interrompe, ma sarà "cancellato" dalla sua memoria, come se fosse stato pronunciato per intero.

Gli incantesimi devono essere pronunciati uno per volta. Se il personaggio vuole lanciarne più di uno (per esempio, due incantesimi *Cura Ferite Leggere*, subito dopo una battaglia), il ritmo più veloce al quale può pronunciarli è di uno per round.

#### Tipi di incantesimi

Alcuni incantesimi hanno un effetto istantaneo. Per esempio, quello *Cura Ferite Leggere* gua-



## I personaggi di DUNGEONS & DRAGONS® (le classi dei personaggi: gli umani)

risce le ferite immediatamente. Altri hanno un funzionamento diverso: infatti, il Chierico può pronunciare un incantesimo per ottenere delle abilità speciali per un breve periodo, o per farle ottenere ad un amico. Per esempio, un incantesimo *Scacciapaura* aiuta il ricevente (la creatura all'indirizzo della quale è stato lanciato) a resistere alla paura generata da oggetti magici o da altri incantesimi.

### Tiri-salvezza contro gli incantesimi

Alcuni incantesimi hanno piena efficacia solo se la vittima fallisce il tiro-salvezza contro l'incantesimo. Nella descrizione dei singoli incantesimi si indica espressamente se è consentito il tiro-salvezza.

### Spiegazioni degli incantesimi clericali

Ogni incantesimo ha un Raggio d'Azione, una Durata e un'Efficacia.

**Raggio d'Azione:** Il personaggio deve essere sicuro che il suo bersaglio sia entro il raggio d'azione, prima di pronunciare l'incantesimo. Se la descrizione indica: "Raggio d'Azione = 0", l'incantesimo può essere adoperato dal Chierico solo su sé stesso, non su altri. Se dice, invece, "Raggio d'Azione a Contatto", l'incantesimo può essere lanciato all'indirizzo di creature che il Chierico può toccare —compreso lui stesso (o lei stessa, se è il caso).

La Durata è indicata in round (ogni round du-



ra circa 10 secondi) oppure in turni (che durano circa 10 minuti ciascuno). Se la descrizione dice: "Durata: Permanente", l'incantesimo ha efficacia istantanea e permanente, e non svanisce dopo un tempo prestabilito.

**L'Efficacia** dell'incantesimo indica il numero di creature o oggetti incantati, oppure un'area o un volume di spazio, soggetti alla magia. Se viene indicata un'area, la si misura in metri quadrati (è un'area piatta); se invece viene incantato un volume tridimensionale esso sarà indicato come una "sfera" di un determinato diametro, oppure una "scatola" quadrata o rettangolare delle dimensioni indicate; entrambe sono misurate in metri.

### Potere degli incantesimi

Quando un Chierico raggiunge il 4.º livello, può pronunciare incantesimi di potenza superiore. Questi vengono descritti nel D & D EXPERT Set. Il livello di potere di un incantesimo può essere valutato in modo analogo al livello di potere dei personaggi. Infatti, gli incantesimi del livello di potere più basso prendono il nome di incantesimi del "Primo Livello". Il D & D EXPERT Set descrive incantesimi del 2.º, 3.º, 4.º e 5.º livello. Gli incantesimi del 6.º e 7.º livello sono invece analizzati nel D & D COMPANION Set.

## Descrizione degli incantesimi dei Chierici

### INCANTESIMI DEI CHIERICI DEL PRIMO LIVELLO

1. Cura Ferite Leggere \*
2. Individuazione del Magico
3. Individuazione del Male \*
4. Luce Magica \*
5. Protezione dal Male
6. Purificazione dei cibi e dell'acqua
7. Resistenza al Freddo
8. Scacciapaura \*

\* Questi incantesimi possono essere "invertiti" (cioè appresi e lanciati con un effetto esattamente opposto all'originale), come vedrete nel regolamento D & D EXPERT Set. Un Chierico deve però raggiungere il 4.º livello di esperienza prima di imparare ad invertire gli effetti di un incantesimo.

#### Cura Ferite Leggere \*

Raggio d'Azione: A contatto  
Durata: Permanente  
Efficacia: Un qualsiasi essere vivente

Questo incantesimo può sia guarire le ferite che rimuovere la paralisi. Se usato per guarire, cu-

rerà 2-7 punti-ferita (1d6 + 1). Naturalmente non guarirà nessuna ferita se verrà usato per curare la paralisi. Il Chierico può anche usarlo su di sé, se lo desidera.

Questo incantesimo non potrà mai alzare il totale dei "punti-ferita" al di sopra dell'ammontare originale.

**ESEMPIO:** Il tuo primo guerriero aveva iniziato con 8 punti-ferita. Poi è stato ferito nella battaglia con il serpente, scendendo a 4 P.F. Aleena lancia un incantesimo *Cura Ferite Leggere* e ti tocca. Tira un 6, guardando un totale di 7 punti-ferita, ma i tuoi punti possono tornare solo a 8, cioè all'ammontare con cui eri partito all'inizio dell'avventura. I tre punti extra non contano.

#### Individuazione del Magico

Raggio d'Azione: 0  
Durata: 2 turni  
Efficacia: Tutto, nel raggio di 18 metri

Quando questo incantesimo viene lanciato, il Chierico vedrà risplendere, nel suo raggio d'azione, tutti gli oggetti, persone e luoghi incantati dalla magia. L'incantesimo dura poco, perciò dovrà essere conservato fino a che il Chierico non voglia accertarsi se qualche particolare oggetto trovato durante un'avventura sia, in effetti, magico. Per esempio, una porta può essere tenuta chiusa magicamente, o un tesoro essere incantato; in ogni caso l'oggetto, la persona o gli effetti magici splenderanno se si trovano nel raggio d'azione di questo incantesimo.

#### Individuazione del Male \*

Raggio d'Azione: 36 metri  
Durata: 6 turni  
Efficacia: Tutto, nel raggio di 36 metri

Quando questo incantesimo viene utilizzato, il Chierico vedrà risplendere tutti gli oggetti stregati dal Male entro il raggio di 40 metri. Farà anche risplendere ogni creatura che voglia fargli del male e che si trovi nel raggio d'azione dell'incantesimo. I pensieri delle creature non possono, tuttavia, essere percepiti.

Ricordate che "Caotico" non significa automaticamente malvagio, sebbene molti mostri caotici abbiano intenzioni malvage. Trappole e veleni non sono né buoni né malvagi: sono semplicemente pericolosi.

#### Luce Magica \*

Raggio d'Azione: 36 metri  
Durata: 12 turni  
Efficacia: Un volume di 9 metri di diametro

Questo incantesimo crea una grossa palla di



## I personaggi di DUNGEONS & DRAGONS® (le classi dei personaggi: gli umani)

fuoco, come se si accendesse un'immensa torcia luminosa. Se l'incantesimo viene lanciato su un determinato oggetto (es: l'arma del Chierico), la luce si muoverà con quell'oggetto. Se, invece, viene scagliato sugli occhi di qualcuno, questi sarà obbligato ad effettuare un tiro-salvezza contro gli incantesimi. Nel caso in cui il tiro-salvezza fallisca, la vittima rimarrà accecata dalla luce fino al termine della durata dell'incantesimo. Una creatura accecata non può attaccare.

### Protezione dal Male

Raggio d'Azione: 0  
Durata: 12 turni  
Efficacia: Solo il Chierico

Questo incantesimo crea una barriera magica invisibile tutto intorno al corpo del Chierico (a meno di 2 centimetri di distanza). Tutti gli attacchi contro il Chierico avranno così una penalità di -1 sul loro tiro per colpire, mentre il Chierico potrà valersi di un bonus di +1 su tutti i tiri-salvezza, fino all'esaurimento dell'incantesimo. Inoltre, tutte le creature "stregate" non possono neppure toccare il Chierico! Un essere si definisce "stregato" quando può essere colpito esclusivamente da armi magiche.

Tuttavia, una creatura che possa essere colpita solo da un'arma di argento (un licantropo, per esempio) non verrà ritenuta "stregata". Ogni creatura evocata o controllata magicamente, si considera "stregata".

La barriera quindi previene completamente tutti gli attacchi da parte di questo genere di esseri, a meno che questi non usino armi da lancio.

Questo incantesimo non impedisce, però, l'attacco di un *Dardo Incantato* (incantesimo dei Maghi). Se il Chierico decide di attaccare qualcuno mentre l'incantesimo è in funzione, il suo effetto muta leggermente. Le creature "stregate" sono allora in grado di toccare il Chierico, ma le modifiche al tiro per colpire e al tiro-salvezza, si applicano lo stesso, fino al termine dell'azione dell'incantesimo.

### Purificazione dei Cibi e dell'Acqua

Raggio d'Azione: 3 metri  
Durata: permanente  
Efficacia: vedi sotto

Questo incantesimo renderà commestibili e

sicuri i cibi (o l'acqua) guasti o avvelenati. Purificherà una razione di cibo (sia razioni speciali che standard), o 6 borracce d'acqua, o cibo normale per nutrire una dozzina di persone.

Se lanciato su della fanghiglia, l'incantesimo farà depositare la terra, offrendo una polla d'acqua pura e chiara. L'incantesimo non influenza gli esseri viventi.

### Resistenza al Freddo

Raggio d'Azione: 0  
Durata: 6 turni  
Efficacia: Tutti gli esseri entro 9 metri

Il lancio di quest'incantesimo permetterà a tutti gli esseri entro 9 metri dal Chierico di sopportare temperature congelanti senza danno. Inoltre, tutti i beneficiati riceveranno un bonus di +2 su tutti i tiri-salvezza contro attacchi a base di freddo. Infine, ogni ferita provocata dal freddo sarà ridotta di -1 per ogni dado di ferite (ma con un minimo di 1 punto-ferita per dado). La zona di efficacia si sposterà con il Chierico.

ESEMPIO: Il gruppo vede avvicinarsi un drago bianco (il cui soffio è un raggio esplo-

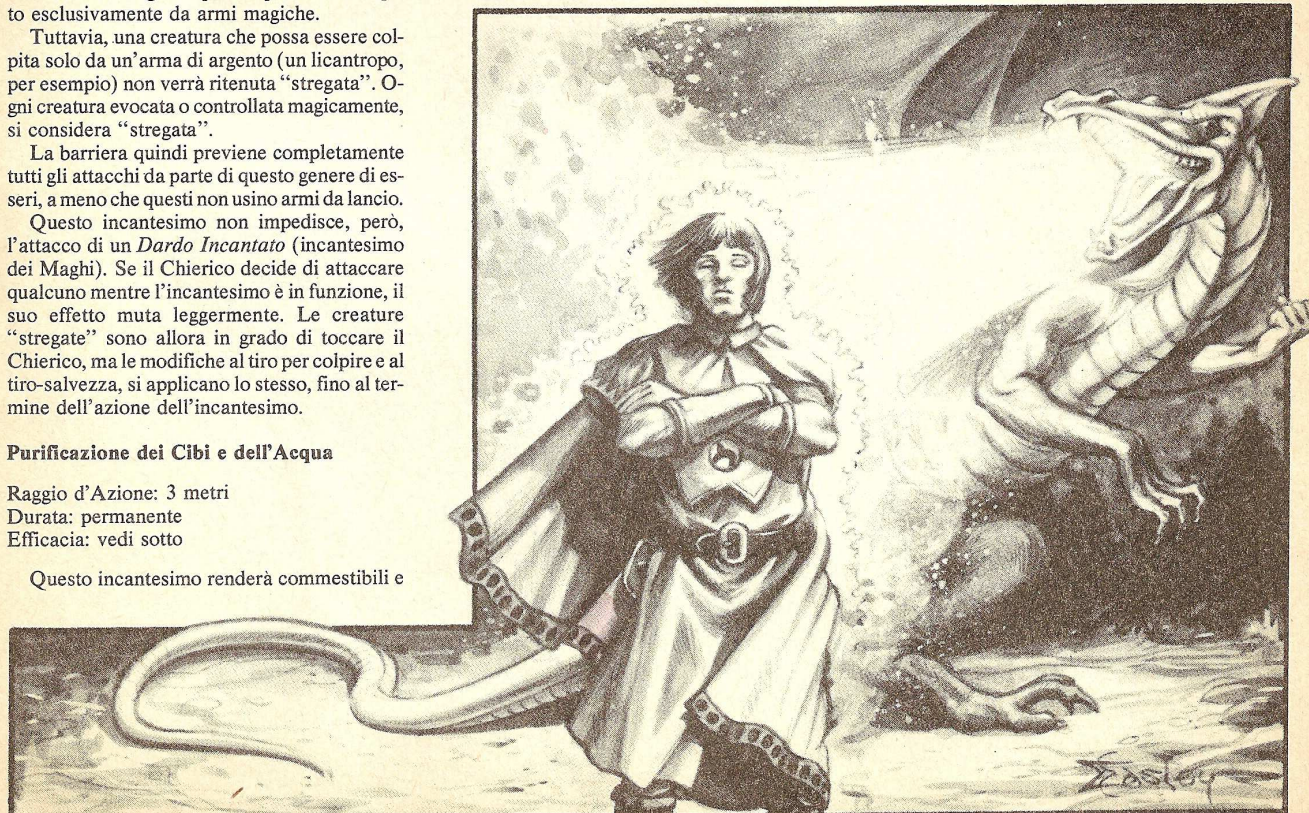
sivo di gelo), allora il Chierico avvisa tutti gli altri di stargli vicino e lancia l'incantesimo. Tutti i personaggi che rimangono entro 9 metri dal Chierico riceveranno un bonus di +2 per i loro tiri-salvezza contro il soffio del drago.

### Scacciapaura \*

Raggio d'Azione: A contatto  
Durata: 2 turni  
Efficacia: Un qualsiasi essere vivente

Quando il Chierico lancia questo incantesimo e poi tocca una qualsiasi creatura vivente, la sua azione riuscirà a calmare l'essere e rimuoverà completamente ogni sua paura.

Se la creatura in questione sta scappando a causa di un terrore indotto magicamente, dovrà tentare un tiro-salvezza contro gli incantesimi, aggiungendo però un bonus al tiro del dado uguale al livello di esperienza del Chierico, fino ad arrivare ad un bonus massimo di +6. Se il tiro-salvezza avrà successo, la creatura potrà smettere di scappare. Un risultato di 1 determina invece automaticamente il fallimento. Il tiro-salvezza (più il bonus), può essere tentato an-





## I personaggi di DUNGEONS & DRAGONS® (le classi dei personaggi: gli umani)

che nel caso in cui all'inizio la paura fosse così potente da non permettere nessun tiro-salvezza!

**ESEMPIO:** Un Chierico del 3.° livello lanciando questo incantesimo darà un bonus di +3 al tiro-salvezza della creatura che ha ricevuto il suo tocco.

### I Guerrieri

#### Descrizione

I "Guerrieri" sono umani che si sono dedicati alla pratica delle armi. I Guerrieri possiedono di solito una forza maggiore di quella delle altre classi di personaggi. Sono in grado di colpire i mostri con precisione (quindi, più spesso) ed infliggono loro maggiori danni.

Nelle partite di D & D, i Guerrieri proteggono i personaggi più deboli. Un gruppo composto di soli Guerrieri probabilmente sopravviverebbe alla maggior parte delle avventure nei "Dungeon". Perfino in quelle situazioni dove la magia sembrerebbe a prima vista indispensabile. Ogni gruppo di esploratori deve dunque contenere almeno uno o due Guerrieri.

In molte situazioni di gioco è necessaria la forza fisica. Per esempio, una porta può essere bloccata o un grosso macigno può ostacolare il cammino del gruppo; un forte Guerriero è spesso in grado di risolvere questi problemi. Indubbiamente anche la magia può servire ma, in D & D, l'uso della magia è limitato, mentre un Guerriero può ricorrere alla forza quante volte desidera.

Il vostro Guerriero sarebbe probabilmente capace di sopravvivere anche esplorando un "Dungeon" da solo. Ecco perché la vostra Avventura in solitario è stata progettata per un Guerriero. Le altre classi di personaggi non sono così autosufficienti come quella dei Guerrieri. I Maghi e i Ladri, infatti, sono molto deboli, e, sebbene possano indossare qualunque tipo di armatura, anche i Chierici, per altri versi, sono limitati.

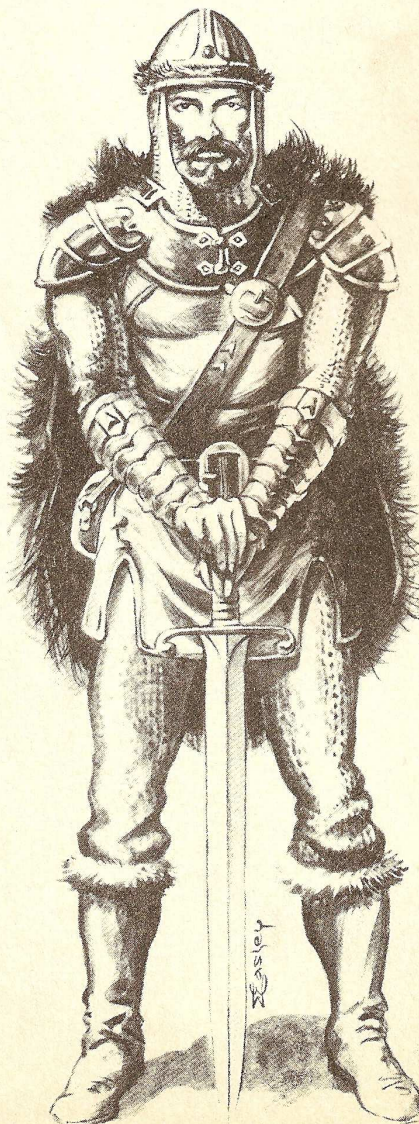
Nelle avventure di gruppo, il vostro Guerriero starà sempre in prima fila. Se ci sono 3 o 4 Guerrieri, uno dovrà mettersi in retroguardia, nel caso che un mostro tentasse di cogliervi alle spalle. Quando vi capita un combattimento non siate timorosi di gettarvi nella mischia: il vostro Guerriero è più adatto (cioè "meglio equipaggiato") ad affrontarla di qualsiasi altro personaggio.

Se un gruppo viene colto di sorpresa, i mostri possono ferire i personaggi ancor prima che essi abbiano la possibilità di reagire. I Guerrieri hanno maggiori probabilità di sopravvivere a questi attacchi improvvisi, poiché possiedono un maggior numero di punti-ferita.

Inoltre il Guerriero sarà il più esperto dei personaggi nel maneggio delle armi. Assicuratevi di leggere la Sezione sul Combattimento,

a pag. 58, per imparare ad usare correttamente sia le armi da taglio (per il corpo a corpo) che quelle da lancio. Imparate anche le forme di Movimento Difensivo descritte nella stessa sezione, in modo da poter interpretare il ruolo del vostro Guerriero con maggiore efficacia, quando, in seguito, quelle regole saranno aggiunte al gioco.

I Guerrieri, spesso, vanno alla ricerca di pozioni magiche guaritrici, dal momento che di solito restano feriti negli scontri. Anche le armi magiche sono molto apprezzate da essi, perché aggiungono un bonus ai tiri per colpire e per infliggere ferite agli avversari.



#### TABELLA DEI TIRI-SALVEZZA DEI GUERRIERI

Raggio della morte o veleno	12
Bacchette magiche	13
Paralisi o pietrificazione	14
Soffio del drago	15
Incantesimo, verga o bastone magico	16

#### TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI GUERRIERI

Punti-esperienza	Livello	Titolo
0	1	Veterano
2000	2	Combattente
4000	3	Maestro di spada

#### Spiegazione della Tabella dell'esperienza dei Guerrieri

**Punti-esperienza:** Quando è stato raggiunto questo ammontare di punti-esperienza (PX), il guerriero viene automaticamente promosso al livello di esperienza successivo.

**Titolo:** Il vostro guerriero potrà usare questo titolo parlando con gli altri personaggi. Invece di dire: "Sono Fleetwood, un guerriero del 2.° livello", potrebbe dire: "Sono Fleetwood, il combattente".

#### Altri dettagli:

**Requisito primario:** Il requisito primario dei guerrieri è la forza. Se il guerriero ha un punteggio-forza uguale o maggiore di 13, il personaggio riceve un bonus sui punti-esperienza acquisiti in ogni avventura (vedi pag. 21).

**I Dadi-Vita:** Usate il dato a 8 facce (1d8) per stabilire i punti-ferita dei guerrieri. Ogni guerriero inizia con un numero di punti-ferita oscillante da 1 a 8 (più il bonus derivantegli dalla Costituzione) e guadagna 1d8 di ulteriori punti-ferita (più il detto bonus) per ogni incremento di livello di esperienza.

**Armature:** I guerrieri possono indossare qualsiasi tipo di armatura ed usare lo scudo.

**Armi:** I guerrieri possono usare qualsiasi genere di arma.

#### Abilità speciali:

I guerrieri non hanno bisogno di abilità speciali per sopravvivere. La loro grande forza, il numero elevato di punti-ferita, le robuste armature e le molte armi, li rendono una classe di personaggi molto potente!