

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

I Maghi

Descrizione

Un mago è un personaggio umano completamente votato allo studio dei poteri di quelle arti arcane che vanno sotto il nome di "magia". I maghi ricercano gli incantesimi, li trascrivono nei loro libri e li studiano a fondo per poterli ricordare. Gli incantesimi propri dei maghi hanno una natura completamente differente da quelli dei chierici. I maghi, inoltre, non hanno grandi capacità di combattimento e cercheranno, quindi, di evitare gli scontri corpo a corpo.

Nelle partite di D & D, la magia è semplicemente una parte dell'azione del gioco. Il giocatore può tentare di immaginare come gli incantesimi dovrebbero essere realmente pronunciati, con il ricorso a vari e misteriosi ingredienti, ma non ha certo bisogno di possederli per poter giocare! Dopo che il giocatore avrà imparato il funzionamento di ogni incantesimo nel gioco, interpretare il ruolo di un mago sarà facile come per qualsiasi altro ruolo.

Il mago adopera tutta la sua intelligenza e concentrazione per imparare a lanciare gli incantesimi. Quindi ha bisogno di un alto livello di intelligenza e, conseguentemente, di solito, i punteggi delle altre sue abilità sono bassi.

Comunque, una buona Costituzione aiuterà il vostro mago a sopravvivere più a lungo, poiché aggiungerà un bonus ai punti-ferita a sua disposizione.

I maghi temono moltissimo le ferite. I personaggi di tutte le altre classi possono usare diversi tipi di armature, ma ai maghi è consentito solo indossare le loro tuniche o abiti normali. Quindi è facile colpirli. Inoltre, hanno pochi punti-ferita. I maghi, all'inizio, sono i personaggi più deboli, ma col tempo possono diventare i più potenti! I loro incantesimi servono per gli scopi più diversi — da quelli più semplici, come aprire porte o forzare serrature, fino ad attacchi magici pericolosi ed impressionanti, come i "fulmini magici", descritti nell'"D & D EXPERT Set".

Il vostro mago non dovrebbe mai esplorare il Dungeon da solo; un attacco di sorpresa potrebbe ucciderlo. Quando vi trovate in gruppo, dovrete stare sempre al centro di esso, in modo da essere protetto contro gli attacchi. Cercate la maniera più adatta per aiutare i vostri compagni nei combattimenti, ma non tentate *mai* di ingaggiare un mostro in corpo a corpo. Portate sempre un pugnale con voi, per essere pronti a combattere, se siete costretti a farlo. Chiedete "aiuto" se venite coinvolti in combattimento; altri personaggi possono combattere contro lo stesso mostro, distraendolo e (sperabilmente) distogliendolo dall'attaccarvi. Guardatevi dagli altri maghi!

Alcuni incantesimi sono congegnati appositamente per proteggervi dagli attacchi, anche da quelli magici. Quando incontrerete un altro mago, tenetelo d'occhio. Se il nemico inizierà a pronunciare un incantesimo, avvertite subito i vostri amici.

Come giocatore, dovrete studiarvi le descrizioni degli incantesimi, nelle prossime pagine. Il vostro scopo primario sarà quello di tenere in vita il vostro personaggio, per raggiungere i livelli di esperienza più elevati.

Spiegazione della tabella dell'esperienza dei maghi

Punti-esperienza: Quando è stato raggiunto questo numero di punti-esperienza, il mago viene automaticamente promosso al livello di esperienza successivo.

Titolo: Il mago potrà far uso di questo titolo quando parla con altri personaggi. Invece di dire: "Sono Felonius, un mago del 2.° livello", potrà dire: "Sono Felonius, il Veggente".

Incantesimi: Qui si indica il numero di incantesimi che il mago può pronunciare ed il loro livello di potere. Gli incantesimi verranno spiegati più analiticamente in seguito, nel paragrafo "Abilità speciali".

Altri dettagli:

Requisito primario: Il requisito primario dei maghi è l'intelligenza. Se un mago ha un punteggio di intelligenza uguale o maggiore a 13, il personaggio ottiene un bonus sui punti-esperienza in ogni avventura.

I punti-ferita: Usate il dado (1d4) a 4 facce per determinare i punti-ferita dei maghi. Ogni mago inizia il gioco con un numero di punti-ferita variabile da a 1-4 (più il bonus derivante dalla costituzione, se c'è!) e guadagna ulteriori punti-ferita (1d4, più il detto bonus) per ogni ulteriore livello di esperienza.

Armature: I maghi non possono indossare nessun tipo di armatura, né portare lo scudo.

Armi: Come arma, i maghi possono usare solo il pugnale.

Abilità speciali

I maghi possono lanciare incantesimi, come spiegheremo adesso.

Potere degli incantesimi:

Sono molti gli incantesimi che i maghi possono usare. Il livello di potere di un incantesimo viene descritto in modo simile al potere dei personaggi. Infatti, gli incantesimi del più basso livello di potere vengono chiamati incantesimi del "primo livello".

Incantesimi di livello magico superiore al primo possono essere usati solo da personaggi con più alto Livello di esperienza. Ma state attenti a non confondere il livello di esperienza del vostro personaggio con il livello di potere di un incantesimo!

TABELLA DEI TIRI-SALVEZZA DEI MAGHI

Raggio della morte o veleno	13
Bacchette magiche	14
Paralisi o pietrificazione	13
Soffio del drago	16
Incantesimi, verghe o bastoni magici	15

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI MAGHI

Punti-esperienza	Livello	Titolo	N. di incantesimi e loro livello di potere
0	1	Medium	1 del Primo Livello
2500	2	Veggente	2 del Primo Livello
5000	3	Evocatore	2 del Primo ed 1 del Secondo Livello

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

I libri degli incantesimi:

Il vostro medium (mago del 1.° livello) inizia il gioco con un libro di incantesimi, contenente un incantesimo del primo livello di potere. Sarà il DM a dirvi esattamente con quale incantesimo comincia il gioco il vostro personaggio. Il libro di incantesimi è pesante e voluminoso e non può essere facilmente trasportato; misura circa 60 centimetri di lato ed è spesso dai 5 ai 15 cm.; pesa per lo meno 9 chili. Non può essere contenuto in un normale sacchetto ma può, però, essere trasportato in uno zaino o in una bisaccia.

Quando il vostro personaggio diventa Veggente, potete aggiungere nel libro un altro incantesimo del primo livello; di nuovo, sarà il DM a dirvi di quale incantesimo si tratta. Raggiungendo il 3.° livello di esperienza, guadagnerete anche un incantesimo del 2.° livello di potere; e quando raggiungerete il 4.° livello d'esperienza, potrete aggiungere al vostro libro ancora un altro incantesimo del 2.° livello di potere (Nel "D & D EXPERT Set" troverete descritti i maghi dal 4.° al 14.° livello di esperienza).

Fate conto che questi incantesimi addizionali siano insegnati al vostro personaggio da un maestro, un mago più potente di lui, dal 7.° livello d'esperienza in su.

Tutti i maghi di livello inferiore al 7.° devono avere dei maestri. Ma questi maestri non partecipano mai alle avventure coi personaggi. Non hanno dunque alcun effetto nella maggior parte delle partite. I vari maghi spesso hanno, nei loro libri, incantesimi diversi l'uno dall'altro. Per esempio, voi potreste iniziare con gli incantesimi della *Lettura del Magico* e del *Sonno* ed incontrare un altro mago che conosce invece l'incantesimo della *Lettura del Magico* e quello del *Dardo Incantato*. I maghi non possono scambiarsi gli incantesimi, e non permetteranno mai a nessuno (eccetto che ai loro maestri) di leggere il loro libro di incantesimi. Il rischio di perdere il libro o di vederlo distrutto è troppo grande per essere affrontato. Se, infatti, il mago perde il suo libro, non potrà più memorizzare alcun incantesimo.

Un tesoro magico che si può facilmente trovare nel corso di un'avventura è la "pergamena magica". Alcune pergamene contengono incantesimi utilizzabili dai maghi. Se un nuovo incantesimo viene trovato su di una pergamena, lo si può aggiungere al libro degli incantesimi. Ma quest'operazione può essere compiuta solo una volta per incantesimo su pergamena, poiché il procedimento distrugge la pergamena. Se un incantesimo è di livello troppo alto per poter essere lanciato, dal mago che lo ha rinvenuto allora non può essere trascritto nel libro.

ESEMPIO: Un medium trova una pergamena con un incantesimo del 2.° livello. L'incantesimo non può essere messo nel suo libro fino a che il personaggio non divenga un Evocatore (3.° livello) e sia così capace di usare un incantesimo del 2.° livello.

Un incantesimo su pergamena può però essere tenuto da parte, per venire trascritto nel libro degli incantesimi in un secondo tempo. Ma può anche essere portato nelle avventure, in modo da poter essere impiegato al momento opportuno. Qualsiasi mago può lanciare un incantesimo trovato su una pergamena, come se fosse già memorizzato, ed a prescindere dal livello dell'incantesimo stesso. Quando l'incantesimo viene lanciato, contemporaneamente si cancella la pergamena.

Voi dovete soltanto tenere una lista di quali sono, tra i molti incantesimi, quelli scritti nel libro del vostro personaggio. Fatene un elenco nella scheda del personaggio, sotto il titolo "abilità speciali". I manoscritti sono "oggetti magici", e dunque dovrete elencare anche essi, ma sul retro della scheda.

Come imparare gli incantesimi

Per apprendere un incantesimo, il mago deve essere completamente riposato. E' sufficiente una buona notte di sonno. Poi il personaggio tira fuori il libro degli incantesimi e studia le parole magiche da usare, operazione che gli richiede un'ora o meno. Il personaggio è adesso pronto a partire per l'avventura ed è capace di pronunciare l'incantesimo, o gli incantesimi studiati. Un medium può lanciare un solo incantesimo per avventura; un veggente può pronunciarne 2 per ogni avventura; un evocatore 3, dei quali 2 del primo livello ed 1 del secondo.

Nelle partite più complesse, le avventure possono durare più di un giorno. In questi casi, il mago può studiare gli incantesimi ogni mattina, se è ben riposato. Nelle avventure più lunghe ci sarà inoltre bisogno di un mulo, per trasportare il libro di incantesimi insieme al normale equipaggiamento. Ma attenzione! Se il libro viene perduto, il personaggio è nei guai più seri. Se ciò accadesse, chiedete al Dungeon Master cosa dovrete fare. Non confondete gli incantesimi "memorizzati" con quelli che si trovano nel libro! Il vostro personaggio potrebbe aver trascritto, molti incantesimi nel suo libro, ma ciò nonostante ne potrà memorizzare solo alcuni contemporaneamente.

Come lanciare gli incantesimi

Durante la partita, quando volete che il vostro personaggio pronunci un incantesimo, ditelo al Dungeon Master.

ESEMPIO: "Pronuncio un incantesimo del *Sonno* contro i goblin." Il Dungeon Master può in alcuni casi chiedervi ulteriori dettagli; per esempio, alcuni incantesimi devono essere pronunciati all'indirizzo di un bersaglio, e voi dovrete dire al Dungeon Master qual'è il bersaglio. Il giocatore non deve imparare nessuna frase o parola particolare.

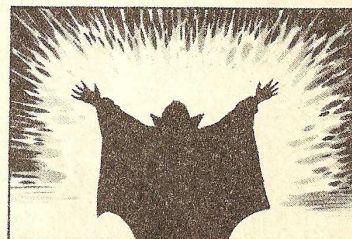
Quando il mago pronuncia una parola magica, il ricordo di quell'incantesimo svanisce. Immaginate che la memoria del vostro mago sia come una lavagna. Quando studia, il personaggio "scrive gli incantesimi sulla lavagna", ma questa viene "cancellata" quando li pronuncia. Se il vostro personaggio ha studiato 2 volte un incantesimo e lo pronuncia una sola volta, avrà ancora il diritto di usarlo un'altra volta.

ESEMPIO: Il libro di incantesimi di Felonius il Veggente contiene 2 incantesimi: quello del *Sonno* e lo *Scudo Magico*. Prima di partire per un'avventura, decide di studiare 2 volte quello del *Sonno* (dal momento che può lanciare 2 incantesimi per ogni avventura). Lo lancia una volta durante un combattimento, ma lo ricorda ancora e quindi potrà usarlo di nuovo nel seguito dell'avventura.

Per poter lanciare un incantesimo, il personaggio deve essere in grado di gestire e parlare senza interruzione. Mentre pronuncia l'incantesimo, il mago deve concentrarsi, e non può muoversi. Gli incantesimi non possono essere pronunciati mentre il personaggio sta camminando o correndo. Se il mago viene disturbato mentre sta recitando l'incantesimo, questo è rovinato, e sarà lo stesso "cancellato", proprio come se fosse stato pronunciato.

Tipi di incantesimi:

La maggior parte degli incantesimi hanno un'efficacia limitata per un tempo determinato. Per esempio, un incantesimo *Dardo Incantato* crea una freccia incandescente, che segue il mago fino a quando viene lanciata o fino al termine del turno (10 minuti). Comunque alcuni incantesimi di livello superiore possono anche avere una durata "istantanea". Un incantesimo *Palma di Fuoco*, ad esempio, produce un'esplosione che provoca dei danni. I danni rimangono, ma l'incantesimo in se stesso dura solo parte di un secondo, molto meno di un round.



Tiro-salvezza contro gli incantesimi:

Molti incantesimi esercitano la loro piena efficacia solo se la vittima fallisce il tiro-salvezza contro gli incantesimi. Se il tiro-salvezza è consentito, lo si indica nella descrizione dell'incantesimo.

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

Gli incantesimi dei Maghi:

Ogni incantesimo ha un Raggio d'Azione, una durata ed un'efficacia.

Raggio d'azione: Il personaggio deve essere sicuro, prima di lanciare l'incantesimo, che il suo bersaglio sia nel raggio d'azione. Se la descrizione indica "Raggio d'azione: 0", l'incantesimo potrà essere usato solo dal mago, e non essere lanciato su altri. Se invece si trova scritto "Raggio d'azione: a contatto", l'incantesimo potrà essere effettuato su ogni creatura che subisca il tocco del Mago —compreso il Mago stesso.

La **durata** è espressa o in round (di 10 secondi ognuno) o in turni (di 10 minuti l'uno). Se la descrizione dice "durata: permanente", allora l'incantesimo avrà un effetto istantaneo e permanente dunque non scomparirà dopo una determinata durata.

L'**efficacia** di un incantesimo determina il numero di esseri o oggetti colpiti, oppure un'area o volume di spazio. Se viene indicata un'area, è misurata in metri quadrati. Se viene indicato un volume tridimensionale, questo è, o una sfera con un preciso diametro, o un solido quadrato o rettangolare di determinate dimensioni: entrambi sono misurati in metri.

Descrizione incantesimi magici

INCANTESIMI DEI MAGHI DEL PRIMO LIVELLO

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

Blocca-Porta

Raggio d'azione: 3 metri
Durata: 2-12 turni (2d6)
Efficacia: una porta, cancello o simile portale

Questo incantesimo terrà magicamente chiuso ogni portale, porta o cancello. Un incantesimo "scassinare" può spezzare l'incantesimo **Blocca-Porta**. Esseri molto più vitali e forti (3

o più dadi-vita) del Mago (compresi i personaggi) possono forzare l'apertura di un portale bloccato in un round di tempo; ma il portale si richiuderà (se ciò gli viene permesso) fino al termine dell'azione dell'incantesimo.

ESEMPIO: Ogni personaggio del 5.° livello può spalancare di forza un portale bloccato magicamente da un mago del 2.° livello.

Charme

Raggio d'azione: 36 metri
Durata: vedi sotto
Efficacia: una "persona" vivente (vedi sotto).

Questo incantesimo ha effetto solo su umani, semi-umani e pochi altri esseri. La vittima può tentare un tiro-salvezza contro l'incantesimo. Se il tiro-salvezza ha successo, l'incantesimo non avrà effetto. Se invece fallisce, la vittima crederà che il mago sia il suo "miglior amico", e tenterà di difenderlo da ogni minaccia, sia reale che immaginaria. La vittima è come affascinata, sedotta dal suo incantatore.

Come regola generale, le "persone" colpite da questo incantesimo sono tutti gli esseri simili agli umani. Esso non colpirà animali, creature magiche (come statue animate) o creature simili a umani ma più grosse degli Orchi. Imparerete a prezzo di tentativi ed errori, quali mostri possano essere affascinati e quali no.

Se il mago sa parlare in un linguaggio che la vittima affascinata può comprendere, questi può dare ordini alla vittima. Gli ordini devono apparire suggerimenti, come se avvenissero "solo tra amici". Questi ordini saranno, di solito, obbediti, ma se sono contrari alla natura della vittima (allineamento e abitudini) possono anche essere rifiutati. Una vittima infatti rifiuterà di obbedire all'ordine di uccidersi.

ESEMPIO: Dopo che Bargle ti *incantò*, ti dette l'ordine di lasciare sul posto il cadavere della sacerdotessa. Tu hai fatto resistenza, perché questo genere di comportamento era contrario alla tua natura. Bargle dovette convincerti a fare quello che voleva. Se ti avesse ordinato di andare via, tu avresti anche in questo caso resistito; tu lo consideravi un amico!

Una fascinazione può durare per mesi. La vittima dovrà effettuare un altro tiro-salvezza ogni giorno, settimana o mese a seconda della sua intelligenza. Se sei stato affascinato, il tuo Dungeon Master ti dirà quando sarà il momento di fare il tuo nuovo tiro-salvezza.

La fascinazione si rompe però automaticamente se il mago attacca la vittima, con incantesimi o armi. La vittima combatterà normalmente anche se attaccata dagli alleati del mago.

Dardo Incantato

Raggio d'azione: 45 metri
Durata: 1 turno
Efficacia: Crea 1 o più frecce.

Un **Dardo Incantato** è una freccia splendente, creata e scagliata magicamente; esso infigge 2-7 (1d6+1) punti-ferita ad ogni essere che riesce a colpire. Dopo che l'incantesimo è stato lanciato, la freccia appare vicino al mago e resta lì sospesa finché il mago non la lascia partire. Una volta tirata, colpirà automaticamente ogni bersaglio visibile. Si muoverà con il mago finché non viene scagliata o fino al termine dell'azione dell'incantesimo. Il **Dardo Incantato** in realtà non ha una forma solida, e non può perciò essere toccato. Un **Dardo Incantato** non sbaglia mai il bersaglio, e il bersaglio non può tentare un tiro-salvezza.

Per ogni 5 livelli di esperienza del Mago, vengono creati due dardi in più dallo stesso incantesimo. Così un mago del 6.° livello può creare tre dardi contemporaneamente che possono essere tirati a differenti bersagli.

Disco Levitante

Raggio d'azione: 0
Durata: 6 turni
Efficacia: Il disco rimane entro 2 m dal mago

Questo incantesimo crea una piattaforma magica orizzontale, invisibile, della forma e dimensioni di un piccolo scudo rotondo, in grado di portare fino a 5000 monete (1250 kg). Non lo si può creare in un luogo già occupato da un essere o da un oggetto. Il disco levitante scomparirà, facendo immediatamente cadere per terra quello che c'era sopra al termine della durata prescritta.

Individuazione del Magico

Raggio d'azione: 0
Durata: 2 turni
Efficacia: Ogni cosa entro 18 metri

Quando l'incantesimo viene lanciato, il mago vedrà risplendere tutti gli oggetti, creature e luoghi magici situati nel raggio d'azione. Questo effetto non durerà a lungo, quindi l'incantesimo non dovrà essere impiegato fino a quando il mago non avrà realmente bisogno di scoprire se qualche oggetto trovato durante un'avventura è, in effetti, magico.

Esempio: Poco dopo aver lanciato questo incantesimo, un mago entra in una stanza nella quale si trovano: una porta sbarrata magicamente, una pozione magica in un angolo e uno scrigno del tesoro contenete una bacchetta magica.

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

Tutte le cose incantate risplenderanno, ma solo la porta e la pozione potranno essere viste: la luce della bacchetta è infatti celata dallo scrigno.

Letture di Linguaggi

Raggio d'azione: 0
Durata: 2 turni
Efficacia: Solo sul mago

Questo incantesimo permetterà al mago di leggere, ma non di parlare, ogni linguaggio o codice sconosciuto al mago, comprese mappe del tesoro, simboli segreti e così via, fino al termine dell'azione dell'incantesimo.

Letture del Magico

Raggio d'azione: 0
Durata: 1 turno
Efficacia: Solo sul mago

Questo incantesimo permetterà al mago di leggere, ma non di lanciare, ogni parola o runa magica trovata su pergamene magiche o altri oggetti. Scritture magiche non familiari non possono essere comprese senza il ricorso a questo incantesimo.

Tuttavia, una volta che un Mago abbia letto una pergamena o delle rune grazie a questo incantesimo, queste magiche scritture potranno essere lette o pronunciate più tardi senza dover utilizzare di nuovo l'incantesimo. Tutti i libri degli incantesimi sono scritti utilizzando linguaggi iniziatici, e solo coloro che li conoscono possono leggerli senza usare questo incantesimo.

Luce Magica

Raggio d'azione: 36 metri
Durata: 6 turni + 1 turno per livello del mago
Efficacia: un volume di 9 metri di diametro

Questo incantesimo crea una grossa palla di fuoco, come se si accendesse una torcia luminosa. Se l'incantesimo viene lanciato su di un oggetto (come una moneta), la luce si muoverà con l'oggetto. Se invece viene lanciato sugli occhi di una creatura, questa dovrà tentare un tiro-salvezza. Se fallisce, la vittima rimarrà accecata dalla luce fino al termine della azione dell'incantesimo. Una creatura accecata non è in grado di attaccare. Se il tiro-salvezza ha successo, la luce appare nell'aria alle spalle della vittima designata.

Protezione dal Male

Raggio d'azione: 0
Durata: 6 turni
Efficacia: Solo sul mago

Questo incantesimo crea una barriera magica invisibile tutto intorno al corpo del Mago (a meno di 2 cm). Tutti gli attacchi contro di lui hanno una penalità di -1 al loro tiro per colpire, e il mago ha diritto ad un bonus di +1 per ogni tiro-salvezza, finché l'azione dell'incantesimo non svanisce. Inoltre, le creature "stregate" non possono neppure toccare il mago! Un essere è detto "stregato" se è necessario usare un'arma magica per colpirlo. Tuttavia, una creatura che può essere colpita solo da un'arma d'argento (un licantropo, per esempio) non viene considerata "stregata".

La barriera quindi protegge completamente da tutti gli attacchi di questo genere di creature, a meno che esse non usino armi da lancio.

Questo incantesimo non influenza un incantesimo "Dardo Incantato".

Se il mago compie degli attacchi durante l'azione dell'incantesimo, il suo effetto cambia leggermente. Le creature stregate sono allora capaci di colpire il mago, ma nel combattimento si applicano ancora le modifiche al tiro per colpire e ai tiri-salvezza fino al termine della durata dell'incantesimo.

Scudo Magico

Raggio d'azione: 0
Durata: 2 turni
Efficacia: Solo sul mago

Questo incantesimo crea una barriera magica tutto intorno al mago (a meno di 2 cm di distanza) che si muove con il mago.

Finché dura, si considera che il mago abbia Classe di Armatura 2 contro armi da lancio e Classe di Armatura 4 contro tutti gli altri tipi d'attacchi.

Se si scaglia un **Dardo Incantato** contro un mago protetto da questo incantesimo, il mago ha il diritto di tentare un tiro-salvezza contro gli incantesimi (un tiro-salvezza per dardo); se questo ha successo, il **Dardo Incantato** non avrà effetto.

Sonno

Raggio d'azione: 72 metri
Durata: 4-16 turni (4d4)
Efficacia: Da 2 a 16 dadi-vita di esseri viventi in un'area quadrata di 12 m.

Questo incantesimo farà addormentare le creature fino a un massimo di 16 turni di seguito. L'incantesimo sarà in grado di colpire solo esseri con un numero di dadi vita variabile da "1" a "4+1" quindi, in generale, creature piccole o di dimensioni umane. Tutti gli esseri che possono essere colpiti devono però trovarsi in un'area di metri 12 x 12. L'incantesimo non funzionerà contro non-morti o creature di grande mole, come i draghi. Ogni essere addormentato

può essere risvegliato con la forza (uno schiaffo od un calcio). Inoltre per uccidere una creatura addormentata basterà un colpo solo di un'arma da taglio, indipendentemente dal numero dei suoi punti-ferita. Il tuo Dungeon Master lancerà i dadi per calcolare il totale di dadi vita di mostri colpiti da questo incantesimo, usando 2d8. Le vittime non hanno la possibilità di tentare un tiro-salvezza.



Ventriloquo

Raggio d'azione: 18 metri
Durata: 2 turni
Efficacia: Un oggetto o luogo

Questo incantesimo consentirà al Mago di far scaturire il suono della propria voce da un posto qualunque, come una statua, animale, un angolo scuro e così via.

INCANTESIMI DEI MAGHI DEL 2.° LIVELLO

1. Chiavistello Magico
2. Creazione Spettrale
3. ESP
4. Immagini Illusorie
5. Individuazione del Male
6. Individuazione dell'Invisibile
7. Individuazione di un Oggetto
8. Invisibilità
9. Levitazione
10. Luce Perenne
11. Ragnatela
12. Scassinare

Chiavistello Magico

Raggio d'azion: 3 metri
Durata: permanente
Efficacia: Un portale o serratura

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

Questo incantesimo è una versione più potente dell'incantesimo blocca porta. Funzionerà su ogni serratura, non solo su quelle delle porte, e durerà per sempre (o fino a che non venga eliminato magicamente). Tuttavia, si può usare un incantesimo "scassinare" per spezzare un "chiavistello magico". Una porta chiusa con questo incantesimo può essere aperta facilmente dal mago che lo ha lanciato, come anche da ogni mago che sia di 3 o più livelli (o dadi vita) superiore a chi lo ha lanciato. Questa temporanea interruzione non cancella però la magia, e il "chiavistello magico" ritornerà operante non appena gli si permetta di farlo (allo stesso modo dell'incantesimo blocca porta).

Creazione Spettrale

Raggio d'azione: 72 metri

Durata: Dipende dalla concentrazione (vedi sotto)

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

Questo incantesimo crea o muta le apparenze, all'interno dell'area colpita. Il mago dovrà creare un'illusione simile a qualcosa che già conosce. Se così non avviene, il Dungeon Master darà un bonus ai tiro-salvezza contro gli effetti dell'incantesimo. Se il mago non usa questo incantesimo per attaccare, l'illusione scomparirà appena viene toccata. Se questo incantesimo viene utilizzato per "creare" un mostro, esso avrà Classe di Armatura 9 e scomparirà non appena colpito.

Quando l'incantesimo è invece usate per un attacco (un dardo incantato spettrale, un muro che crolla, etc.) la vittima può tentare un tiro-salvezza contro gli incantesimi; se il tiro ha successo la vittima non è colpita, e capisce che l'attacco è frutto di un'illusione. La creazione spettrale durerà finché il mago resta concentrato. Se il mago si muove, subisce delle ferite o fallisce un tiro-salvezza, allora la concentrazione viene meno e la creazione spettrale scompare.

L'incantesimo non infligge *mai* alcun danno reale! Gli esseri "uccisi" da esso sono semplicemente svenuti, e coloro che si credono "pitrificati" saranno "soltanto" paralizzati, e così via. L'effetto scompare in 1-4 turni (1d4).

ESP

Raggio d'azione: 18 metri

Durata: 12 turni

Efficacia: Tutti i pensieri formulati in una direzione

Questo incantesimo permetterà al mago di "ascoltare" i pensieri altrui.

Il mago deve concentrarsi in una direzione per 6 round (1 minuto) per poter riuscire a percepire in modo extrasensoriale i pensieri di ogni creatura nel suo raggio d'azione (se ce ne so-

no). I pensieri di ogni singolo essere vivente verranno compresi, indipendentemente dal linguaggio della creatura. I pensieri (ammesso che esistano) di creature non morte non possono essere percepiti con questo incantesimo. Se più di un essere si trova nel raggio e nella direzione in cui si è concentrato, il mago udirà un confuso guazzabuglio di pensieri. Il mago potrà districare il guazzabuglio concentrandosi per altri 6 round per focalizzare i pensieri di un essere singolo. L'ESP non viene attutito da legno e liquidi, e penetrerà fino a 60 cm di roccia; ma un sottile strato di piombo bloccherà sempre la penetrazione dell'incantesimo.

Immagini Illusorie

Raggio d'azione: 0

Durata: 6 turni

Efficacia: Solo sul mago

Con questo incantesimo il mago crea 1-4 (1d4) immagini che hanno il suo aspetto e agiscono esattamente come lui. L'immagine appare e rimane vicina al mago, muovendosi se il mago si muove, parlando se il mago parla e così via. Il mago non deve concentrarsi.

Le immagini permangono fino al termine dell'azione dell'incantesimo o fino a che non vengano colpite. Le immagini non sono reali, e non possono compiere alcunché di reale. Ogni attacco riuscito contro il mago colpirà al suo posto un'immagine, facendola scomparire (indipendentemente dal danno reale).



Individuazione del Male

Raggio d'azione: 18 metri

Durata: 2 turni

Efficacia: Ogni cosa entro 18 metri

Quando questo incantesimo viene lanciato, il mago vedrà splendere tutti gli oggetti stregati ad opera del male che si trovino nel raggio di 18 metri. Questo farà sì che tutti gli esseri che vo-

gliono in qualche modo danneggiare il mago splendano anch'essi quando sono entro il raggio dell'incantesimo.

Tuttavia i veri pensieri degli esseri non possono essere percepiti. Ricordate che "caotico" non significa automaticamente malvagio, sebbene molti mostri caotici abbiano intenzioni malvage. Trappole e veleni non sono buoni né cattivi, ma semplicemente pericolosi.

Individuazione dell'Invisibile

Raggio d'azione: 3 metri per livello del mago

Durata: 6 turni

Efficacia: Solo sul mago

Quando viene usato questo incantesimo, il mago può vedere tutte le creature e gli oggetti invisibili entro il raggio d'azione. Il raggio è di 3 metri per ogni livello del mago. Per esempio, un evocatore potrà usare questo incantesimo per individuare cose invisibili entro 9 metri.

Individuazione di un Oggetto

Raggio d'azione: 18 metri + 3 per livello del mago

Durata: 2 turni

Efficacia: Un oggetto entro il raggio d'azione

Perché l'incantesimo sia efficace nel trovare un oggetto, bisogna che il mago sappia esattamente come questo sia fatto. Un tipo comune di oggetto, come una rampa di scale, può essere individuata facilmente da questo incantesimo. L'incantesimo punterà al più vicino oggetto del tipo desiderato che si trovi entro la distanza utile, indicando la direzione ma non la distanza.

Il raggio aumenta mano a mano che il mago acquisisce ulteriori livelli di esperienza. Per esempio, un veggente può individuare degli oggetti distanti fino a 24 metri; un evocatore fino a 27 metri.

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

Invisibilità

Raggio d'azione: 72 metri
Durata: Permanente finché interrotta
Efficacia: Una creatura o un oggetto

Questo incantesimo renderà invisibile una creatura od un oggetto.

Quando una creatura è stata resa invisibile, tutti gli oggetti che trasporta o indossa diventano anche essi invisibili. Ogni oggetto invisibile torna visibile nel momento in cui non è più in possesso di quell'essere (cade, viene messo giù, etc.). Se il mago rende invisibile un oggetto che non è indossato o portato da nessuno, l'oggetto tornerà di nuovo visibile se verrà toccato da un essere vivente.

Un essere invisibile rimarrà tale finché non attacca o lancia un incantesimo.

Una fonte di luce (come una torcia) può essere resa invisibile, ma la luce emanata da essa resterà comunque sempre visibile.

Levitazione

Raggio d'azione: 0
Durata: 6 turni + 1 turno per livello del mago
Efficacia: Solo sul mago

Il lancio di questo incantesimo consentirà al mago di potersi muovere su e giù nell'aria senza bisogno di alcun supporto.

Questo incantesimo tuttavia non permette al mago di muoversi lateralmente.

Per esempio, un mago può levitare fino al soffitto, e poi muoversi di lato spingendo e tirando. Il movimento in alto e in basso avviene alla velocità di 6 metri per round.

L'incantesimo non può essere lanciato su un'altra persona od oggetto.

Il mago mentre levita può portare un normale peso, persino un essere di dimensioni umane, se non è vestito d'armatura di metallo. Ogni creatura di dimensioni inferiori ad un uomo può infatti essere trasportata, a meno che non sia pesantemente caricata.

Luce Perenne

Raggio d'azione: 36 metri
Durata: Permanente
Efficacia: Un volume di 18 metri di diametro

Questo incantesimo crea un globo di luce largo 18 metri, molto più luminoso di una torcia, ma non luminoso come la piena luce del sole. Continuerà a splendere per sempre, o finché non verrà magicamente rimosso. Può essere lanciato su un oggetto preciso, come l'incantesimo della "luce magica" del 1.º livello. Se scagliato invece sugli occhi di una creatura, la vittima sarà costretta a sottoporsi ad un tiro-salvezza contro gli incantesimi. Se fallisce, la vittima resta accecata dalla luce. Se il tiro-salvezza ha successo, il globo apparirà egualmente ma rimarrà sul luogo dove è stato generato, e la vittima designata non subirà nessuna conseguenza.

Ragnatela

Raggio d'azione: 3 metri
Durata: 48 turni
Efficacia: Un volume di $3 \times 3 \times 3$ metri

Questo incantesimo crea una massa di fili appiccicosi difficili da distruggere, tranne che con il fuoco. Di solito blocca l'area colpita. Giganti ed altri esseri dotati di grande forza sono in grado di attraversare una ragnatela in 2 round. Un umano di forza media (un punteggio di 9-12) impiegherà 2-8 (2d4) turni per attraversarla a forza. Le fiamme (di una torcia, per esempio) distruggeranno la ragnatela in 2 round, ma tutti gli esseri al suo interno subiranno ustioni per 1-6 (1d6) punti-ferita. Chiunque indossi un paio di guanti del Potere Orchesco può liberarsi dalla ragnatela in 4 round.

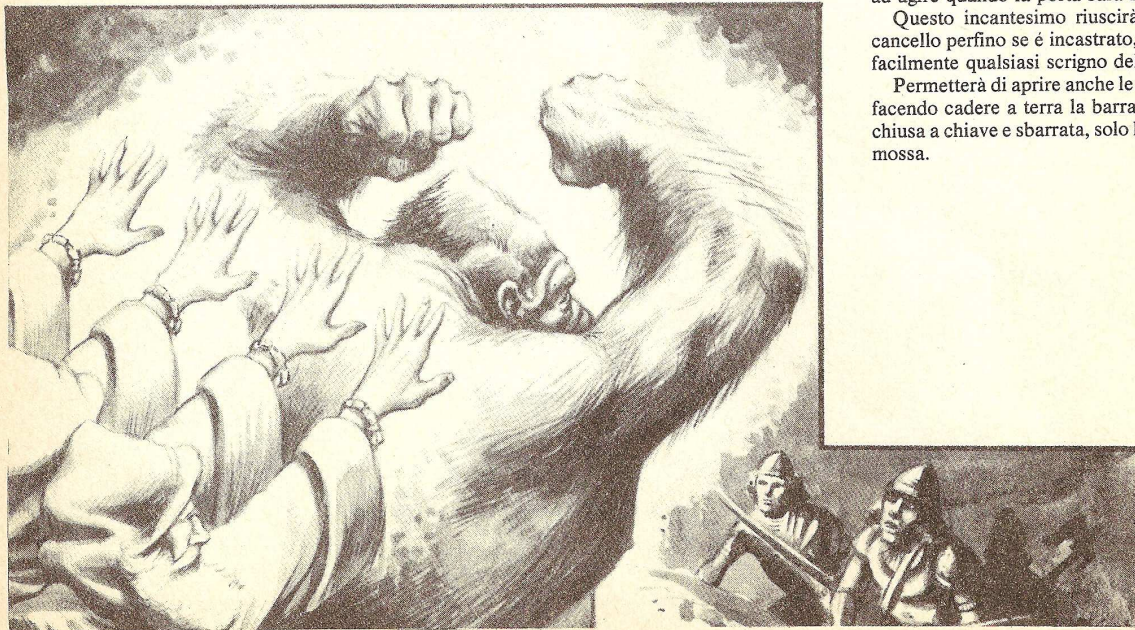
Scassinare

Raggio d'azione: 18 metri
Durata: Vedi sotto
Efficacia: Una serratura o chiavistello

Questo incantesimo aprirà ogni tipo di serratura, ogni porta chiusa a chiave normalmente o magicamente (da un incantesimo **blocca porta** o **chiavistello magico**), e potrà aprire ogni porta segreta individuata (infatti una porta segreta deve essere individuata prima di poter essere scassinata). Gli incantesimi di chiusura delle porte rimarranno, però, operanti e ritorneranno ad agire quando la porta sarà richiusa.

Questo incantesimo riuscirà ad aprire un cancello perfino se è incastrato, e spalancherà facilmente qualsiasi scrigno del tesoro.

Permetterà di aprire anche le porte sbarrate, facendo cadere a terra la barra. Se la porta è chiusa a chiave e sbarrata, solo la barra sarà rimossa.



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

I ladri

Descrizione

Il ladro è un personaggio specializzato in raggiri e maneggi furtivi, abilissimo nello scassinare serrature e nel rimuovere trappole. I ladri sono i soli personaggi che possano aprire i lucchetti e scoprire le trappole senza l'aiuto della magia. Ed infine, lo come dice il nome stesso, i ladri rubano, anche se accade raramente che le vittime siano i membri del loro stesso gruppo. Infatti, se un ladro ruba ai suoi amici, essi non gli consentiranno più di partecipare ad un'avventura con loro!

Nella partite di D & D, tutti i ladri appartengono ad una organizzazione (talvolta chiamata la "Corporazione"). In ogni città c'è una casa, detta il "Palazzo della Corporazione", dove i ladri possono vivere e mangiare (pagando, logicamente). Ogni ladro apprende "le arti" (e cioè le capacità esclusive dei ladri, vedi più avanti, "Abilità Speciali") dai maestri della Corporazione. I ladri sono una normale componente della società di Dungeons & Dragons, grazie alle loro abilità uniche, ma di solito non sono i benvenuti nelle zone più ricche della città!

Durante le avventure, il vostro ladro cercherà di evitare i pericoli ogni volta che ciò sia possibile. Il compito specifico del ladro è usare le sue Abilità Speciali quando ve ne sia bisogno. Le capacità di un ladro possono essere usate e riusate quante volte si vuole. Per esempio, un mago può adoperare un incantesimo per aprire una serratura, ma l'incantesimo funziona una sola volta; un ladro invece può tentare di aprire serrature ogni volta che lo desidera.

Quando si verifica un incontro con dei mostri, il vostro ladro cercherà attentamente di tenersi in seconda linea. Potrà tentare di aggirare un mostro, per rubargli il tesoro oppure per cercare di colpirlo alle spalle. Non dovrete impegnarvi in corpo a corpo a meno che non ne siate costretti. Un ladro ha pochi punti-ferita, ed anche se può indossare alcuni tipi di armature leggere, non riceve da queste una grande protezione.

La maggior parte dei ladri ha un alto punteggio di Destrezza. Poiché questo è importante nell'uso delle armi da lancio (vedi "Combattimento avanzato", pag. 59), potrete imparare le regole relative e portare tali armi. Della spada o del pugnale ci sarà bisogno nelle situazioni in cui non potrete evitare il combattimento ravvicinato.

Ogni gruppo di avventurieri avrebbe bisogno delle doti di un buon ladro. Il compito di restar vivo, agendo furtivamente e con ogni astuzia, invece che combattendo a viso aperto, può diventare un'eccitante sfida alle vostre abilità.

TABELLA DEI TIRI-SALVEZZA DEI LADRI

Raggio della morte o veleno	13
Bacchette magiche	14
Paralisi o pietrificazione	13
Soffio del drago	16
Incantesimi; verghe o bastoni magici	15

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI LADRI

Punti-esperienza	Livello	Titolo
0	1	Apprendista
1200	2	Grassatore
2400	3	Rapinatore

Spiegazione della Tabella dell'Esperienza dei ladri

Punti-esperienza: Quando è stato raggiunto questo numero di punti-esperienza, il ladro viene automaticamente promosso al livello di esperienza successivo.

Titolo: Il ladro potrà usare questo titolo parlando con altri personaggi. Invece di dire "Sono Greegan, un ladro del 2.º livello", potrebbe presentarsi dicendo: "Sono Greegan, il Grassatore".

Altri dettagli:

Requisito primario: Il requisito primario dei ladri è la destrezza.

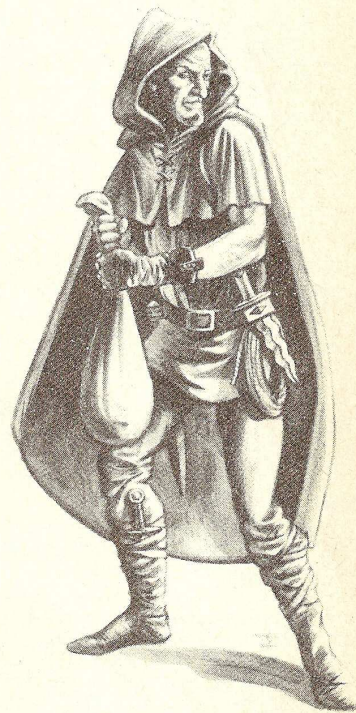
Se un ladro ha il punteggio di destrezza uguale o superiore a 13, il personaggio ottiene un bonus sui punti-esperienza acquisiti in ogni avventura (vedi pag. 21).

I dadi-vita: Usate il dado (1d4) a 4 facce per determinare i punti-ferita.

Ogni ladro inizia con un numero di punti-ferita oscillante da 1 a 4 (più il bonus derivante dalla Costituzione, se c'è!) e ottiene 1d4 ulteriori punti-ferita (più il detto bonus) per ogni livello di esperienza successivo.

Armature: I ladri possono indossare solo le armature di cuoio, e non possono usare lo scudo.

Armi: I ladri possono adoperare qualsiasi arma da lancio, ed ogni altra arma che si possa usare con una mano sola (le armi a due mani sono proibite. Per ulteriori informazioni, vedi "Combattimento Avanzato", pag. 59).



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

Abilità speciali

I ladri sanno come scassinare serrature, scoprire e rimuovere trappole, scalare pareti, muoversi silenziosamente, nascondersi nelle ombre, borseggiare e percepire rumori. Apprendono inoltre l'arte del "colpire alle spalle".

Eccetto che per "sentire rumori", ogni numero indica la probabilità percentuale che il ladro riesca ad usare con successo quell'abilità speciale.

Il Dungeon Master tirerà (d%): se il risultato è minore o uguale alla percentuale indicata, il tentativo del ladro avrà avuto successo. "Sentire rumori" è determinato in modo simile, usando però 1d6.

Spiegazione delle abilità speciali dei ladri

SCASSINARE SERRATURE: si può fare un solo tentativo per serratura, e soltanto se sono disponibili gli "arnesi da scasso". Il ladro non può provare di nuovo con quella stessa serratura finché non acquisisce un altro livello di esperienza.

SCOPRIRE TRAPPOLE: si può tentare solo una volta per trappola. Se la trappola viene scoperta, il ladro può cercare di rimuoverla.

RIMUOVERE TRAPPOLE: si può tentare solo quando una trappola è stata scoperta. Inoltre lo si può tentare soltanto una volta per ogni trappola.

SCALARE PARETI: si applica ad ogni superficie ripida, come le rupi perpendicolari, i muri, e così via. Le probabilità di successo sono buone, ma in caso di fallimento il ladro scivolerà a metà della scalata e cadrà. Il Dungeon Master dovrà tirare per verificare il successo del tentativo solo una volta per ogni 33 metri di scalata. Quando fallisce, il ladro subisce da 1 a 6 (1d6) punti-ferita per ogni 3 metri di caduta. Quindi, un fallimento durante un tentativo di scalata di un muro alto, 3 metri infliggerà 1 punto-ferita.

MUOVERSI SILENZIOSAMENTE: al ladro sembrerà sempre di esserci riuscito! Comunque il Dungeon Master saprà (basandosi sul tiro dei dadi percentuali) se il movimento del ladro è stato in realtà avvertito dai nemici, che possono reagire con le azioni più appropriate.

NASCONDERSI NELLE OMBRE: il ladro entra e rimane nell'ombra, anche ricorrendo a nascondigli. Mentre *resta* nascosto può muoversi, ma non attaccare. Il ladro sarà sempre convinto di aver avuto successo, ma solo il Dungeon Master lo saprà con certezza.

BORSEGGIARE: può essere rischioso. Se il Dungeon Master tira un numero maggiore del doppio delle probabilità di successo, il ladro non solo è scoperto dai vicini, ma è colto sul fatto dalla sua stessa vittima, che può reagire in modo "deciso" (e spesso lo fa!).

ESEMPIO: Un apprendista tenta di svuotare le tasche di un combattente mercenario (un PNG mosso dal Dungeon Master). Tirando due volte 1d10 (vedi, "I dadi", a pag. 12), il Dungeon Master ottiene come risultato un 41, quindi il ladro viene colto sul fatto. Il Dungeon Master poi lancerà il dado per determinare la reazione del guerriero, che potrebbe attaccare il ladro!

SENTIRE RUMORI (risolto tirando 1d6) comprende sia l'origliare alle porte, che il sentire i passi di mostri che si stanno avvicinando. Comunque, ci sono sempre troppi rumori, durante un combattimento, per sentire qualcosa di insolito.

Come usare le abilità speciali dei ladri

Aspettate il momento opportuno per usare le abilità speciali, e, quando volete che il vostro ladro ne adoperi una, ditelo semplicemente al Dungeon Master. Assicuratevi bene di aver capito come funziona ognuna di esse. Il tentativo fallirà automaticamente se usate l'abilità in modo improprio. Per esempio: Un orco sta caricando il gruppo, e voi dite "Il mio ladro si na-

sconde nelle ombre ed estrae il pugnale". Il Dungeon Master risponde: "l'orco nota il movimento e punta diritto sul vostro ladro!".

Colpire alle spalle: Se un ladro riesce a strisciare alle spalle di una vittima, completamente inosservato, può colpirla alle spalle. Se al contrario la vittima designata lo vede, oppure viene in qualunque altro modo avvertita dell'avvicinarsi del ladro, il colpo alle spalle non può essere effettuato, ma il ladro ha ancora la possibilità di attaccare normalmente.

Quando colpisce alle spalle, il ladro ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire, e se quel bersaglio viene colpito, le ferite inflitte saranno raddoppiate.

ESEMPIO: Un apprendista munito di spada vede un "orco" che si sta avvicinando al gruppo. Il giocatore dice: "Mi nascondo tra le ombre". Il Dungeon Master tira d% ed ottiene 19, quindi l'«orco» non si accorge del movimento del ladro (ma il Dungeon Master non deve comunicare questo fatto). In seguito, durante il combattimento, l'orco si volta girando le spalle al ladro. Il giocatore dice: "Cerco di avvicinarmi per colpirlo alle spalle".

Il Dungeon Master decide che l'orco non si accorge ancora dell'avvicinarsi del ladro (non c'è bisogno di tirare i dadi: dipende dalla situazione e dal giudizio del Dungeon Master) e dice a sua volta: "L'orco non ti ha notato, tira per il «colpo alle spalle»". Il giocatore-ladro quindi effettua un tiro per colpire, aggiungendo 4 al risultato. Se riesce a colpire l'orco, tira per determinare i danni, raddoppiando il risultato.

Quando non è in corso alcun combattimento, un tentativo di colpire alle spalle può richiedere un lancio di dado sulla tabella "muoversi silenziosamente". Sarà il Dungeon Master ad effettuare tutti i tiri necessari.



TABELLA DELLE ABILITÀ SPECIALI DEI LADRI

Abilità speciali		Livello di esperienza		
		1	2	3
Scassinare serrature	(d%)	15	20	25
Scoprire trappole	(d%)	10	15	20
Rimuovere trappole	(d%)	10	15	20
Scalare pareti	(d%)	87	88	89
Muoversi silenziosamente	(d%)	20	25	30
Nascondersi nelle ombre	(d%)	10	15	20
Svuotare tasche	(d%)	20	25	30
Sentire rumori	(1d6)	1-2	1-2	1-3

DUNGEONS & DRAGONS® personaggi (Classi dei personaggi - Semi Umani)

I nani

Descrizione

I nani sono bassi e tarchiati, sono alti circa un metro e venti e pesano sui 75 chili. I nani maschi hanno delle lunghe barbe, mentre le femmine hanno barbe corte! La loro carnagione è color terra ed i loro capelli castani, grigi o neri. Testardi ma in fondo abbastanza alla mano, i nani amano il buon cibo e le buone bevande. Amano le attività artigianali ed adorano l'oro. I nani sono combattenti vigorosi e resistenti alla magia, come dimostrano i loro tiri-salvezza. Un personaggio-nano *deve* avere una Costituzione di 9 o più punti.

Sebbene la classe "nani" sia, da molti punti di vista, diversa da quella dei "guerrieri", i loro compiti sono gli stessi. Entrambi combattono ed entrambi useranno la stessa strategia in combattimento. Leggete la descrizione della classe dei "guerrieri" (a pag. 28) per alcune informazioni sul combattimento.

Spiegazione della Tabella dell'Esperienza dei nani

Punti-esperienza: Quando si raggiunge questo numero di punti-esperienza il nano viene automaticamente promosso al livello di esperienza successivo.

Titolo: Il nano potrà usare questo titolo parlando con altri personaggi. Invece di dire "Sono Rolf, un nano del 2.° livello", il personaggio potrà dire: "Sono Rolf, il Combattente".

Altri dettagli

Requisito primario: Il requisito primario dei nani è la forza. Se un nano ha il punteggio della forza uguale o maggiore a 13, il personaggio ottiene un bonus sui punti-esperienza ottenuti in ogni avventura (vedi pag. 21).

Punteggi minimi: Quando viene creato per la prima volta, un personaggio - nano *deve* avere la Costituzione maggiore o uguale a 9 punti.

I dadi-vita: Usate il dado (1d8) a 8 facce per determinare i punti-ferita.

TABELLA DEI TIRI-SALVEZZA DEI NANI

Raggio della morte o veleno	8
Bacchette magiche	9
Paralisi o pietrificazione	10
Soffio del drago	13
Incantesimi, verghe o bastoni magici	12

Ogni nano inizia il gioco con un numero di punti-ferita oscillante fra 1 e 8 (più il bonus derivantegli dalla Costituzione, se c'è) e guadagna 1d8 punti-ferita (più il detto bonus) per ogni ulteriore livello di esperienza.

Armature: I nani possono indossare qualsiasi tipo di armatura, ed usare lo scudo.

Armi: I nani possono usare ogni arma di dimensioni piccole o normali. Non possono invece usare le spade e due-mani e gli archi lunghi (sono loro consentiti, invece, archi corti e balestre).

Abilità speciali

I nani hanno una particolare acutezza visiva, conoscono molte lingue, e possono individuare alcuni oggetti meglio degli altri personaggi.

Vista: Oltre alla vista normale, i nani sono dotati di "infravisione" e possono vedere nel buio fino a 18 metri di distanza. L'infravisione è propriamente l'abilità di vedere il calore (e la mancanza di calore). La presenza di luci normali o magiche rendono l'infravisione inutilizzabile.

Facendo uso dell'infravisione le cose calde appaiono rosse, quelle fredde appaiono blu. Per esempio, una creatura in avvicinamento sarebbe percepita come una forma rossa, che lascia deboli orme rossastre. Una pozza d'acqua fredda, apparirebbe al contrario di un blu intenso. Perfino gli oggetti o le creature che hanno la stessa temperatura dell'aria che li circonda (come un tavolo o uno scheletro) possono essere individuati per mezzo dell'infravisione anche se solo in modo più confuso.

Lingue: Oltre alle lingue comuni a tutti i personaggi (il comune e la lingua dell'Allineamento, come spiegato a pag. 56) un nano può parlare il "Nanesco" (la lingua dei nani) lo "Gnomesco" il "Goblin" ed il "Coboldo".

Il personaggio tuttavia può non essere esperto nel leggere e scrivere queste lingue.

Capacità di individuazione

Tutti i nani sono esperti minatori. Possono talvolta scovare trappole, pareti mobili, corridoi inclinati e nuove costruzioni. Se il vostro nano



intende cercare cose del genere in una zona particolare, lo direte al Dungeon Master. Avete 1 probabilità su 3 di trovarle. Il Dungeon Master tira 1d6 e un risultato 1 o 2 indicherà che avrete avuto successo nell'individuazione.

Ricordate però d'avere un solo tentativo a vostra disposizione.

ESEMPIO: Voi dite: "Voglio cercare di scoprire se questa parete è mobile". Il Dungeon Master, che sa che la parete è mobile, tira 1d6, ed ottiene come risultato un 2. Ora il Dungeon Master potrà dire: "Sì, sembra che sia mobile".

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI NANI

Punti-esperienza	Livello	Titolo
0	1	Nano Veterano
2200	2	Nano Guerriero
4400	3	Nano Maestro di spada

DUNGEONS & DRAGONS® personaggi (Classi dei personaggi - Semi Umani)

Gli elfi

Descrizione

Gli elfi sono snelli ed aggraziati, con lineamenti delicati ed orecchie a punta. Son alti circa un metro e sessanta e pesano sui 60 chili. Gli elfi sono capaci di usare tutte le armi ed armature, e possono anche lanciare gli incantesimi dei maghi. Sarebbero quindi amici preziosi (o nemici pericolosi), ma di solito preferiscono passare il loro tempo a banchettare e divertirsi nelle radure dei boschi. Visitano raramente le città dell'uomo. Gli elfi sono affascinati dalla magia e non si stancano mai di collezionare incantesimi ed oggetti magici, specialmente se gli oggetti in questione sono ben lavorati. Un personaggio —elfo— *deve* iniziare il gioco con un punteggio d'Intelligenza maggiore o uguale a 9 punti.

Gli elfi sono simili sia ai guerrieri che ai maghi. Leggete la descrizione dei guerrieri per le informazioni sul modo di impersonare il ruolo dei guerrieri, ma ricordate che il vostro elfo non ha un numero altrettanto alto di punti-ferita. Perciò assicuratevi, prima di lanciarsi in un combattimento, che il vostro personaggio sia completamente illeso o solo leggermente ferito; altrimenti, tornate indietro, ed aiutare i vostri amici con gli incantesimi, come fanno i maghi.

TABELLA DEI TIRI-SALVEZZA DEGLI ELFI

Raggio della morte o veleno	12
Bacchette magiche	13
Paralisi o pietrificazione	13
Soffio del drago	15
Incantesimi, verghe o bastoni magici	15

Spiegazione della tabella dell'esperienza degli elfi

Punti-esperienza: Quando si raggiunge questo numero di punti-esperienza, l'elfo viene automaticamente promosso al livello di esperienza successivo.

Titolo: L'elfo potrà usare questo titolo scorrendo con gli altri personaggi. Invece di dire

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEGLI ELFI

Punti-esperienza	Livello	Titolo	N. di incantesimi e loro livello di potere
0	1	Veterano-Medium	1 del 1.° Livello
4000	2	Guerriero-Veggente	2 del 1.° Livello
8000	3	Maestro di spada-Evocatore	2 del 1.° + 1 del 2.° Livello

“Sono Belrain, un elfo del 2.° livello”, l'elfo potrebbe farsi avanti dicendo: “Sono Belrain, il Guerriero-Veggente”.

N.° di incantesimi e loro livello di potere: Qui viene indicato il numero ed il livello di potere degli incantesimi che l'elfo è in grado di pronunciare. Gli incantesimi verranno spiegati più avanti, nel paragrafo “abilità speciali”.

Altri dettagli:

Requisito primario: Gli elfi hanno 2 requisiti primari: forza e intelligenza. Se entrambe queste qualità hanno un valore maggiore o uguale a 13, il personaggio guadagna un bonus del 5 % sui punti-esperienza ottenuti in ogni avventura. Se poi l'intelligenza è maggiore o uguale a 16 (insieme ad una forza maggiore o uguale a 13), il bonus sui punti-esperienza è del 10 %.

Punteggi minimi: Quando viene creato per la prima volta un personaggio —elfo *deve* avere l'intelligenza maggiore o uguale a 9 punti.

I dadi-vita: Per determinare il numero di punti-ferita di un elfo si utilizza un dado a sei facce (1d6). Un elfo inizia con un numero di punti-ferita che varia fra 1 e 6 (più il bonus per la costituzione) e ottiene 1d6 in punti-ferita (più il bonus) per ciascun livello di esperienza successivo.

Armature: Gli elfi possono indossare ogni tipo di armatura ed usare lo scudo.

Armi: Gli elfi possono usare ogni tipo di arma.

Abilità speciali

Gli elfi hanno una vista particolare, conoscono molte lingue e possono individuare alcuni oggetti con maggior facilità e precisione degli altri personaggi. Inoltre gli elfi sanno pronunciare gli incantesimi dei maghi e non possono essere paralizzati dai ghouls.

Vista: Oltre alla vista normale, gli elfi sono dotati di Infravisione e possono vedere nel buio fino a 18 metri di distanza. L'infravisione è pre-

cisamente l'abilità di vedere il calore (e la mancanza di calore). La presenza di luci normali o magiche rendono l'infravisione inutilizzabile.

Facendo uso dell'infravisione, le cose calde appaiono rosse, quelle fredde appaiono blu. Per esempio, una creatura in avvicinamento sarebbe percepita come una forma rossa, che lascia deboli impronte rossastre. Una pozza d'acqua fredda apparirebbe, al contrario, d'un blu intenso. Perfino gli oggetti o le creature che hanno la stessa temperatura dell'aria che li circonda (come un tavolo o uno scheletro) riescono ad essere individuati grazie all'Infravisione, anche se solo sin modo più confuso.

Lingue: Oltre alle lingue condivise da tutti i personaggi (il comune e la lingua dell'Allineamento, come spiegato a pag. 56) un elfo può parlare l'elfico, e le lingue degli Gnoll, degli hobgoblin e degli orchi.

Capacità di individuazione: Gli elfi sono in grado di trovare porte nascoste e passaggi segreti con maggior sicurezza e precisione degli altri personaggi. Se il vostro elfo intende cercare di individuare una porta nascosta in una particolare zona, ditelo al Dungeon Master. Il Dungeon Master tira 1d6, ed un risultato di 1 o 2 indicherà il successo del tentativo se vi fosse qualcosa da trovare.

Ricordatevi di aver a vostra disposizione un solo tentativo di ricerca per ogni porta. Se desiderate cercare qualcosa dovete comunque sempre dirlo al Dungeon Master; l'individuazione infatti, non è mai automatica.

ESEMPIO: Voi dite “Voglio esaminare questa parete per scoprire se vi sia qualche passaggio segreto”. Il Dungeon Master, che sa che ce n'è uno, tira 1d6 ed ottiene come risultato un 2. Ora il Dungeon Master potrà dire “Sì, hai trovato un passaggio segreto”.

Immunità dalla paralisi provocata dai ghouls: Tutti gli elfi sono per loro natura immuni dagli attacchi paralizzanti dei ghouls. E' possibile però che altri tipi di paralisi (come quelle provocate dal verme-iena o dai cubi gelatinosi) abbiano efficacia su essi.

Incantesimi: Gli elfi possono usare gli incantesimi dei maghi, esattamente come loro. Leggete dunque le spiegazioni concernenti il modo di pronunciare gli incantesimi, i libri di incantesimi, etc. alle pagine 37-42). gli elfi devono rispettare tutte le regole per usare gli incantesimi dei maghi (ma *non* le altre norme concernenti tipicamente la classe dei maghi).

DUNGEONS & DRAGONS® personaggi (Classi dei personaggi - Semi Umani)

Gli halfling

Descrizione

Gli halfling sono personaggi semi-umani, di bassa statura, d'aspetto assomigliano molto a bambini con le orecchie leggermente a punta. Sono alti un metro circa e pesano intorno ai 30 chili. Accade solo di rado che gli halfling abbiano la barba. Sono avventurosi ma non di certo temerari ed imprudenti; vanno alla ricerca di tesori nei Dungeon solo per potersi permettere una vita comoda e agiata nella loro casa, alla quale sono profondamente legati.

Gli halfling sono un popolo delle foreste, e di solito vanno d'accordo con gli elfi. Negli spazi aperti hanno alcune abilità particolari. Un personaggio-halfling *deve* iniziare il gioco con un punteggio sia di destrezza che di costituzione maggiore o uguale a 9 punti. Gli halfling hanno un comportamento simile a quello dei guerrieri e dei nani. Per alcune informazioni su come interpretare il ruolo del vostro halfling, leggete la descrizione della Classe dei guerrieri. È importante che ricordiate le vostre abilità speciali (vedi sotto), e che le adoperiate ogni volta sia possibile.

I tiri-salvezza degli halfling sono elevati quanto quelli dei nani, avrete quindi buone probabilità di sopravvivere ad attacchi magici là dove altri invece, ne cadrebbero vittima.

TABELLA DEI TIRI-SALVEZZA DEGLI HALFLING

Raggio della morte	8
Bacchette magiche	9
Paralisi di pietrificazione	10
Soffio del drago	13
Incantesimi, verghe o bastoni magici	12

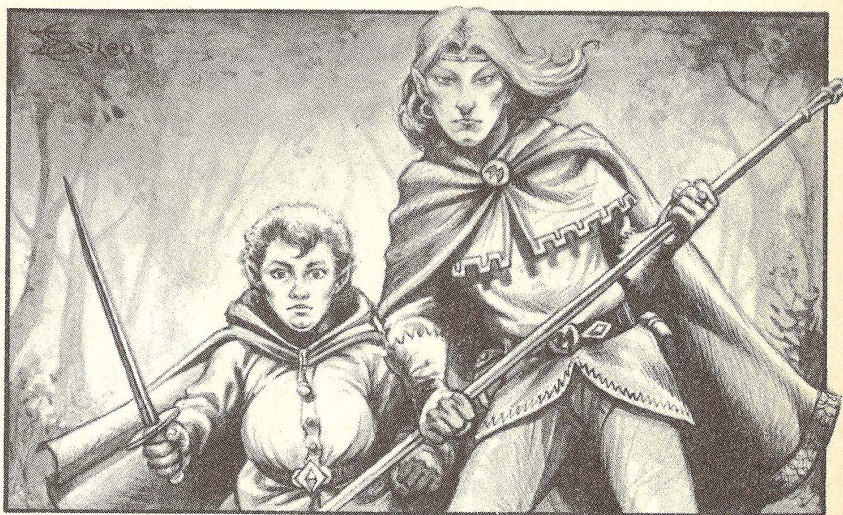
TABELLA DELL'ESPERIENZA DEGLI HALFLING

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

Spiegazione della tabella dell'esperienza degli halfling

Punti-esperienza: Quando si raggiunge questo numero di punti-esperienza, l'halfling viene automaticamente promosso al livello di esperienza successivo.

Titolo: Il vostro halfling potrà usare questo titolo nel parlare con altri personaggi. Invece di dire "Sono Touchberry un halfling del 2.° livello" il vostro personaggio potrà dire "sono Touchberry, il Combattente".



Altri dettagli:

Requisito primario: Gli halfling hanno 2 requisiti primari: la forza e la destrezza. Se una di queste due abilità è maggiore o uguale a 13, il personaggio ottiene un bonus del 5% sui punti-esperienza acquisiti in ogni avventura. Se poi entrambe queste abilità sono maggiore o uguali a 13, il bonus sui punti-esperienza sarà del 10%.

Punteggi minimi: Quando viene creato per la prima volta, un personaggio-halfling *deve* avere sia la forza che la destrezza maggiore a 9 punti.

I Dadi-vita: Per determinare il numero di punti-ferita di un halfling si fa ricorso ad un dado a 6 facce (1d6). Un halfling inizia il gioco con un numero di punti-ferita che varia fra 1 e 6 (più il bonus per la costituzione) e guadagna 1d6 in punti-ferita (più il bonus) per ciascun livello di esperienza successivo.

Armature: Gli halfling possono indossare qualsiasi tipo di armatura ed usare lo scudo. Però, le loro armature ed i loro scudi dovranno essere stati appositamente costruiti per le loro ridotte dimensioni. Perfino le armature dei nani sono troppo larghe per loro!

Armi: Gli halfling possono usare ogni arma di piccole dimensioni (come un pugnale, un arco corto, una spada corta). Non possono invece adoperare gli spadoni a due-mani, gli archi lunghi, le asce da battaglia, le lance, in genere, e le altre armi di grosse dimensioni.

Abilità speciali

Gli Halfling (a causa delle loro piccole dimensioni) godono di molti bonus nel combattimento e possono nascondersi con facilità nei boschi.

Combattimento: Gli Halfling adoperano spesso le armi da lancio, e sanno schivare gli attacchi di esseri di grandi dimensioni più facilmente degli altri personaggi. Nel combattimento, ottengono i seguenti bonus:

- 2 sulla classe dell'armatura, quando sono attaccati da creature di dimensioni maggiori a quelle di un uomo;
- +1 ai tiri per colpire, quando usano armi da lancio (vedi regole addizionali, pag. 59);
- +1 all'iniziativa individuale (regola opzionale di combattimento, pag. 58).

Nascondersi: Quando si trovano all'aperto, gli halfling sono difficili da scoprire, hanno infatti la capacità di svanire, apparentemente, tra gli alberi e nel sottobosco. In questi nascondigli, verranno scoperti solo il 10% delle volte (il Dungeon Master provvederà a fare i lanci di dadi necessari). Gli halfling possono anche provare a "nascondersi" nelle "segrete", sebbene qui non abbiano le stesse probabilità di riuscita. In condizioni normali di luce, se un halfling sa trovare ombre o nascondigli in cui celarsi (rimanendo assolutamente zitto e non muovendosi), il tentativo di nascondersi avrà successo 1/3 delle volte. Quando volete avvalervi di questa abilità, ditelo al Dungeon Master. Il Dungeon Master tira 1d6: un risultato di 1 o 2 indicherà che il tentativo ha avuto successo, fino a che il personaggio non si muova né faccia alcun rumore.

Il tentativo di nascondersi sarà vanificato da un incantesimo **Luce Magica** e altri simili. Se il personaggio si trova a trasportare un qualsiasi tipo di fonte luminosa, gli sarà impossibile nascondersi.

DUNGEONS & DRAGONS® personaggi

Come "costruire" un nuovo personaggio

Ora che vi siete familiarizzati con le regole del gioco impersonando il ruolo del vostro guerriero, potete tentare di giocare con altri personaggi, usando le schede dei personaggi comprese in questo volume. Ma ricordatevi che questi non possono essere adoperati nell'Avventura in solitario! Quell'avventura infatti è stata appositamente ed esclusivamente progettata per il vostro primo guerriero. Presto o tardi proverete il desiderio di "costruirvi" un nuovo personaggio. Prima di iniziare, prendete un lapis e tutti i dadi. Vi serve anche una scheda intatta del personaggio (oppure un foglio di carta di normali dimensioni) per registrare tutti i dati.

Se usate un foglio di carta, trascrivete su di esso la scheda del personaggio. In altre parole: lasciate lo spazio necessario per il vostro nome e per quello del personaggio (in cima al foglio) poi uno spazio per la Classe di Armatura, il livello, la classe, e sotto queste, i punti-ferita e così via.

Per il vostro primo tentativo di creazione di un personaggio avrete bisogno di un'ora, più o meno. Perfino quando sarete ormai abituati alla procedura vi ci vorranno sempre dai 10 ai 30 minuti. Non cercate di creare il vostro personaggio assieme agli amici con cui dovrete giocare! Tutti i tiri per gli aggiustamenti, gli acquisti, e così via, andrebbero eseguiti *prima*.

Ad una parte del procedimento dovrà assistere il Dungeon Master con funzioni di controllo sulla procedura di creazione del personaggio (verificando anche tutti i tiri dei dadi). Dovrete ritrovarvi col Dungeon Master *prima* della partita per stabilire con calma tutti i dettagli. Un buon metodo può anche essere quello di costruire nuovi personaggi tutti insieme, alla presenza di tutti i giocatori e sotto la supervisione del Dungeon Master.

In questa stessa pagina troverete una lista delle procedure da seguire per "costruire" i nuovi personaggi; ogni punto della procedura sarà poi analizzato in dettaglio:

1. Tirare i dadi per stabilire i punteggi delle abilità

Non potete scegliere a vostro piacere i numeri per i punteggi delle abilità, ma dovrete invece stabilirli lanciando i dadi. Lo farete, per ogni specifica abilità, tirando 3 volte il dado a 6 facce, e sommando quindi i risultati. Oppure, se avete altri dadi a 6 facce, potete tirarne 3 insieme.

Per esempio, se tirate un 1 ogni volta, il punteggio totale sarà 3, il più piccolo possibile. Se tirate invece tutte e tre le volte 6, il totale sarà 18, il massimo punteggio a vostra disposizione. Avrete alla fine 6 numeri, uno per ogni abilità,

tutti compresi fra 3 a 18, questi sono i punteggi delle abilità del vostro personaggio. Scrivete i punteggi accanto alle relative abilità via via che lanciate i dadi.

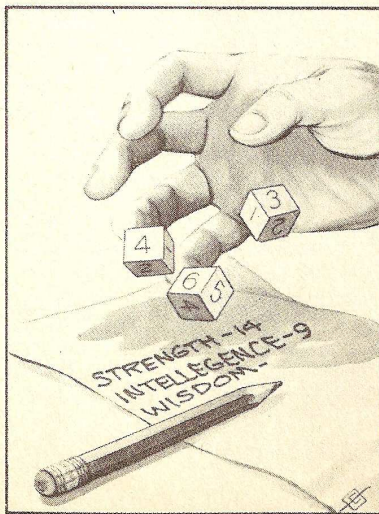
Ora cercate il più alto tra i vostri punteggi. Se è minore di 9, potete tirare di nuovo per *tutte* le abilità. Potreste anche utilizzare il personaggio se volete, ma probabilmente non sarà adatto ad affrontare avventure pericolose! Comunque, prima di scartare il personaggio, chiedete consiglio al Dungeon Master. Il Dungeon Master, infatti, potrebbe preferire che giochiate il ruolo del personaggio così trovato, specialmente se siete un giocatore esperto.

Se due o più punteggi delle abilità sono minori di 6, sarà possibile che il personaggio abbia in seguito dei problemi.

Anche questo tipo di personaggio può essere scartato, a meno che il Dungeon Master decida diversamente. Nella fase 3 (Scambio dei punti fra le abilità) avrete la possibilità di cambiare parzialmente i punteggi delle abilità, ma prima di farlo dovrete decidere a quale *classe* appartenga il vostro personaggio.

2. Scegliere la classe

Ogni tipo di personaggio appartiene ad una "classe". La classe del vostro primo personaggio era quella dei "guerrieri". Ora siete al corrente dell'esistenza di altri tipi di avventurieri: chierici, maghi e ladri. Potete interpretare il ruolo di uno di questi, oppure addirittura quello di un personaggio non-umano: potete essere un nano, un elfo, oppure quel piccolo essere dalle dimensioni di un bambino chiamato halfling. Ognuno di questi 7 tipi di avventurieri appartiene ad una classe di personaggi.



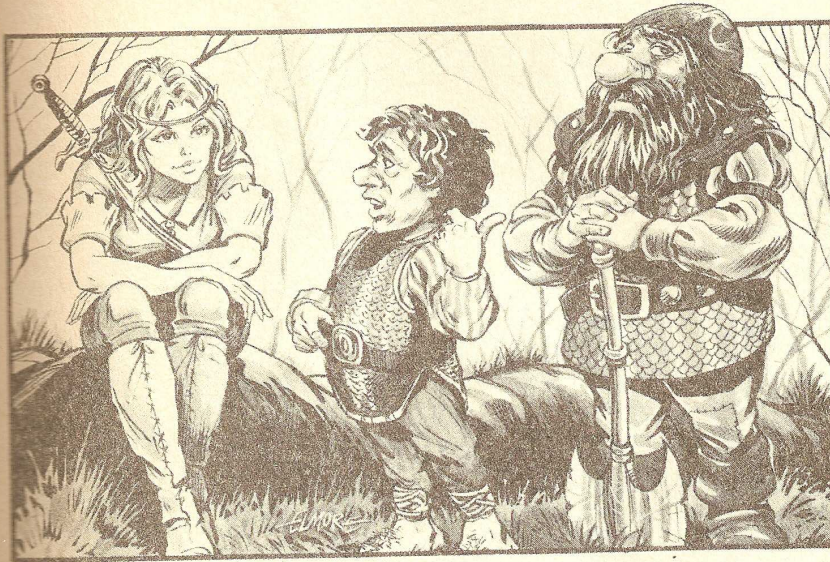
Ogni classe ha una propria specialità. I Guerrieri sono forti, i Maghi sono intelligenti, i Chierici sono saggi, e così via. Questa specialità è detta "Requisito Primario" della classe. Per esempio, la forza è il requisito primario dei guerrieri. Se il requisito primario del vostro personaggio è sufficientemente alto potrebbe ottenere un bonus sui punti-esperienza guadagnati. Ecco perché il vostro primo guerriero aveva ottenuto un bonus: la sua forza, il requisito primario, era di 17 punti. Vi è naturalmente consentito di giocare il ruolo di un Guerriero con qualsiasi punteggio-forza, ma, come è ovvio, i guerrieri forti sono i più efficaci nei loro compiti (ed ottengono più punti-esperienza) di quelli deboli.

Non siete obbligati a scegliere come classe quella corrispondente alla vostra abilità col punteggio più alto, ma ciò può aiutarvi. Se avete 2 o più punteggi abbastanza alti, potete anche prendere in considerazione l'eventualità di scegliere un personaggio non-umano. Guardate la seguente tabella, e confrontate il vostro migliore punteggio di abilità con i requisiti primari delle classi. Poi, se decidete di interpretare il ruolo di un personaggio umano, scegliete una classe adatta ai punteggi di abilità da voi ottenuti. (La costituzione ed il carisma hanno efficacia su tutte le classi, ma non sono mai requisiti primari.)

Requisito primario	Classe
Forza	Guerriero
Intelligenza	Mago
Saggezza	Chierico
Destrezza	Ladro

PROCEDURA PER CREARE UN PERSONAGGIO

1. Tirate i dadi per stabilire i punteggi delle abilità.
2. Scegliete una classe.
3. Se volete, modificate i punteggi delle varie abilità.
4. Tirate per i punti-ferita.
5. Tirate per il denaro.
6. Acquistate l'equipaggiamento.
7. Calcolate la vostra:
 - a) Classe di armatura
 - b) Tabella dei tiri per colpire
 - c) Tiri-salvezza.
8. Annotate le modifiche per le abilità.
9. Date al vostro personaggio un nome ed un Allineamento Morale.
10. Preparatevi a giocare!



Nani, elfi ed halfling

Ogni Personaggio umano può indifferentemente appartenere ad una delle quattro classi umane, mentre i personaggi non-umani hanno un diverso trattamento: Se vorrete interpretare il ruolo di un personaggio non-umano, dovrete infatti avere degli alti punteggi di abilità in alcune aree specifiche.

Gli elfi hanno abilità simili sia ai guerrieri che ai maghi, quindi devono avere dei buoni punteggi sia nella forza che nell'intelligenza. Entrambe queste abilità sono appunto i requisiti primari degli elfi. Inoltre, se il vostro personaggio ha 8 punti o meno di intelligenza, non potrà essere un elfo.

Gli halfling hanno alcune abilità nel combattimento, quindi devono avere dei buoni punteggi sia nella forza che nella destrezza. Entrambe queste abilità sono i requisiti primari degli halfling. Inoltre, gli halfling sono creature che godono di ottima salute. Quindi se il vostro personaggio ha 8 punti o meno di destrezza 0 di costituzione, non potrà essere un halfling.

Anche i nani sono sani e robusti! Se il vostro personaggio ha 8 punti o meno di costituzione, non potrà mai essere un nano. I nani sono specializzati nel combattimento, come i guerrieri, quindi il loro requisito primario è la forza.

Se volete interpretare il ruolo di un personag-

gio non-umano, potrete scegliere uno di questi, se avete i punteggi minimi richiesti, oppure se potete scambiare i punti di altre abilità (vedi fase 3) per raggiungere i minimi richiesti per la classe desiderata.

Qualunque sia la Classe da voi scelta, prima di passare alla fase 3, dovrete leggere per esteso la descrizione della vostra classe (pag. 23-47).

I requisiti primari

Se avete tirato e scelto bene, il punteggio di abilità del vostro requisito primario dovrebbe essere maggiore o uguale a 9. Ma può anche essere divertente interpretare il ruolo di personaggi con punteggi più bassi. Provate a pensare ad un povero Nano che è in perfetta salute (Costituzione = 16) ma, ahimè!, è molto debole (Forza = 5); fa tutto quello che può, ma infliggere molte ferite non sarà mai il suo forte!

Il divertimento, in una partita di Dungeons & Dragons, è originato anche dal modo in cui impersonerete il vostro ruolo; e questo potrebbe essere un personaggio molto interessante da giocare! Ricordate comunque che potete sempre, in seguito, crearvi un nuovo personaggio.

Se i punteggi dei requisiti primari da voi ottenuti sono molto alti, il vostro personaggio disporrà di un bonus sui punti-esperienza. Al termine di ogni avventura, quando il Dungeon Master assegnerà i punti-esperienza, aggiun-

rete questi punti extra. Se al contrario il vostro requisito primario è basso, sarete penalizzati, e dovrete sottrarre punti-esperienza dal numero che vi sarà stato assegnato dal Dungeon Master. L'ammontare di punti-esperienza da aggiungere o da sottrarre è mostrato nella tabella a pag. 36).

ESEMPIO: Se il vostro mago ha un'intelligenza di 14 punti, otterrete 5 punti-esperienza extra per ogni 100 punti-esperienza che vi assegnerà il Dungeon Master. Se il vostro guerriero ha una forza di 5 punti, otterrete invece solo 80 punti (in tutto) per ogni 100 punti-esperienza che vi saranno assegnati dal Dungeon Master.

3. Scambio dei punti fra le abilità

A questo punto è consentito aumentare un requisito primario diminuendo i punteggi di altre abilità. E' come se vi allenaste scrupolosamente ad essere un "vero" personaggio della vostra classe, ma a costo di non sviluppare, nel frattempo, altre abilità. (Per esempio, un mago potrebbe dedicarsi con costanza allo studio, per migliorare la propria intelligenza, ignorando contemporaneamente l'esercizio fisico che gli avrebbe permesso di sviluppare la sua forza.)

Le regole che consentono lo scambio dei punti delle abilità sono:

1. Il vostro requisito primario (e *solo* questo punteggio) aumenta di 1 punto per ogni 2 punti che sottraete ad un'altra abilità.
2. I punti costituzione ed i punti carisma non possono mai essere scambiati con gli altri.
3. La destrezza non può essere diminuita (ma può essere aumentata nel caso il vostro personaggio sia un ladro o un halfling).
4. Nessun punteggio può essere diminuito al di sotto dei 9 punti. Quindi se una data abilità è già a 10 o meno non può essere affatto diminuita.

ESEMPIO: Un elfo ha sia l'intelligenza che la forza di 12 punti, e la saggezza di 13. Il giocatore diminuisce la saggezza ad 11, in modo da poter aggiungere 1 punto alla Forza. Poi diminuisce ancora la saggezza, fino a 9 punti, ed aggiunge 1 punto alla sua intelligenza. Ciò comporta che sia la sua intelligenza che la forza siano a 13 punti (livello sufficiente per un bonus del 5% sui punti-esperienza) e la sua saggezza sia di solo 9 punti.

Un chierico con Saggezza e forza di 15, diminuisce la forza di 6 punti (fino a 9) ed aumenta la saggezza di 3 punti (fino a 18).

Se avete intenzione di effettuare questo genere di scambi, dovrete farlo *adesso*, prima di

Classe	Punteggi minimi	Requisiti primari
Nani	Costituzione	9 Solo la forza
Elfi	Intelligenza	9 Forza e intelligenza
Halfling	Costituzione	9 Forza e destrezza
	Destrezza	9

DUNGEONS & DRAGONS® personaggi

proseguire oltre nella "costruzione" del personaggio. Nessuno scambio potrà essere effettuato in seguito!

4. Tirare i punti-ferita

La varie classi hanno un diverso numero di punti-ferita.

I guerrieri ed i nani hanno bisogno di molti punti-ferita, perché vengono colpiti spesso in combattimento. I maghi ed i ladri ne hanno meno, e devono quindi cercare di star alla larga dagli scontri.

Le altre classi sono una via di mezzo e possono combattere, se devono, ma normalmente dovrebbero evitarlo.

Cercate la classe del vostro personaggio nella seguente tabella, e tirate il dado appropriato per determinare i vostri punti-ferita iniziali.

Classe	Dado per stabilire i punti-ferita
Guerriero	1d8
Nano	1d8
Chierico	1d6
Elfo	1d6
Halfling	1d6
Mago	1d4
Ladro	1d4

Ora cercate il punteggio della vostra costituzione nella "Tabella dei bonus e delle penalità per i punteggi delle abilità" qui sotto, ed applicate il bonus o la penalità al numero dei punti-ferita che avete ottenuto. Nonostante tali modificazioni i vostri punti-ferita non potranno essere diminuiti fino a zero; avrete sempre almeno 1 punto ferita.

TABELLA DEI BONUS E DELLE PENALITÀ PER I PUNTEGGI DELLE ABILITÀ

Punteggio della abilità	Modifica
3	Penalità di -3
4-5	Penalità di -2
6-8	Penalità di -1
9-12	Nessuna modifica
13-15	Bonus di +1
16-17	Bonus di +2
18	Bonus di +3

(Questa tabella viene usata per le modifiche relative alla maggior parte delle abilità, e in seguito dovrete far riferimento ad essa.)

Già da ora potete capire il beneficio di avere un buon punteggio di costituzione. Il vostro primo personaggio, il guerriero, con la sua costituzione di 16, aveva un bonus di +2 punti-ferita.

Allora, il vostro tiro iniziale per quel personaggio era stato di 6 (invece dell'8 che era possibile), a questo avevate poi aggiunto il bonus di 2, per un totale di 8 punti-ferita. Durante la vostra avventura non siete mai stati feriti gravemente, fino a rimanere con soli 2 punti-ferita? Se così è stato, avreste potuto essere "uccisi" —ma siete stati salvati dal bonus per la vostra ottima costituzione.

Ogni volta che sarete promossi ad un livello di esperienza superiore, potrete tirare per ulteriori punti-ferita.

E, ogni volta che tirate, modificate il tiro tenendo presente il punteggio della vostra costituzione.

5. Tirare per il denaro

Il vostro personaggio inizia il gioco senza possedere nulla, eccetto che i normali abiti e un po' di soldi, risparmiati nel corso di molti anni. Dovrete andare a comprarvi l'equipaggiamento, ma prima dovete stabilire quanto denaro avete.

Tirate 3d6 (il totale di 3 tiri di un dado a 6 facce) e moltiplicate il totale per 10. (Per esempio, se tirate 12, il totale è 120). Questo è esattamente l'ammontare di monete d'oro con le quali iniziate. Scrivetelo sul retro della scheda del vostro personaggio, nel riquadro "denaro".

6. Acquistare l'equipaggiamento

Ora è giunto il momento di spendere il vostro denaro per acquistare l'equipaggiamento di cui avete bisogno per partecipare alle avventure.

Troverete una lista completa dell'equipaggiamento disponibile a pagina 29 di questo volume. Vi sono delle restrizioni sugli oggetti che vi è consentito avere (specialmente per ciò che riguarda armi ed armature). Prima di andare a fare acquisti, assicuratevi di aver letto la descrizione completa della classe del vostro personaggio (pagine 23-47). Per esempio, un mago non può indossare nessun tipo di armatura, e, come arma può adoperare solo un pugnale! Sarebbe uno spreco di denaro, per un personaggio di questa classe, comprare una spada o uno scudo; invece, il denaro può essere risparmiato o speso per comprare olio per lampade, torce ed altri oggetti.

I ladri, d'altronde, *devono* comprare gli "arnesi da scasso" per essere in grado di scassinare le serrature. Su un foglio di carta, scrivete tutto l'equipaggiamento che volete comprare e fate il totale della spesa. Se la somma è maggiore rispetto a quanto possedete, dovrete rinunciare a qualcosa. Quando siete in grado di pagare per l'equipaggiamento scelto, detraete il costo dal vostro denaro, e scrivete l'elenco dell'equipaggiamento acquistato sul retro della scheda del vostro personaggio. Fate i vostri acquisti con molta attenzione! Potreste dimenticare di com-

prare della corda, per esempio, ed averne improvvisamente bisogno durante un'avventura e, se non l'avete comprata, non l'avrete con voi!

Ma ricordate anche che il denaro può essere risparmiato per comprare, in seguito, dell'equipaggiamento più costoso.

Comprate solo ciò di cui avete bisogno.

7. Calcolare la vostra classe di armatura, la tabella dei tiri per colpire ed i tiri-salvezza

a) Classe di armatura (CA)

Tipo di armatura

La vostra classe di armatura deriva dalla combinazione del tipo di armatura che state indossando, e della modifica (bonus) dovuta alla destrezza. Prima di tutto, cercate il vostro tipo di armatura nella seguente tabella.

CLASSE DI ARMATURA (CA)	
Tipo di armatura	Classe di armat. (CA)
Nessuna armatura	9
Cuoio	7
Corazza di maglia	5
Corazza di piastre	3
Scudo	Bonus di 1 (*)

* Se avete comprato uno scudo, sottraete 1 dalla vostra classe di armatura. Per esempio, la corazza di maglia da sola è classe di armatura 5, ma con uno scudo scende a classe di armatura 4.

Modifiche della classe d'armatura dovute alla destrezza

Cercate il punteggio della vostra destrezza sulla "Tabella dei bonus e delle penalità per i punteggi delle abilità" e per ogni +1 di bonus, *sottraete* 1 dalla vostra classe di armatura e per ogni penalità -1, *aggiungete* 1 alla vostra classe di armatura.

ESEMPIO: Se indossate una corazza di maglia e portate lo scudo (Classe d'armatura = 4), ma avete la destrezza di 15 (bonus di +1), la vostra classe d'armatura diminuisce a 3. Se indossate una corazza di piastre e portate lo scudo (Classe d'armatura 2), ma avete destrezza 5 (penalità di -2), la vostra classe di armatura sale fino a 4.

Ricordate: più bassa è la vostra classe d'armatura, più difficile è colpirvi! Un numero negativo (penalità) alla classe di armatura, in real-

DUNGEONS & DRAGONS® personaggi

TABELLA DEI TIRI PER COLPIRE DEL PERSONAGGIO

CA del personaggio	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
Tiro del dado	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

ta, aumenta il numero complessivo rendendo così più facile il colpirvi.

Se la vostra classe di armatura è persino migliore di 0 — per esempio, se avete una destrezza di 18 ed indossate una corazza di piastre e lo scudo — usate, per indicarla, un numero negativo. In questo caso, la vostra classe di armatura sarà di “meno uno” (-1).

b) Tabella dei tiri per colpire

Ogni personaggio, all'inizio, ha la stessa probabilità di colpire. La vostra tabella non cambierà fino a quando non raggiungerete, almeno il 4.° livello di Esperienza. Potete però trovare, come tesori, delle armi magiche, che possono aumentare le vostre probabilità di colpire ed i danni che siete in grado di infliggere.

Copiate i numeri segnati qui sotto nei riquadri in fondo alla scheda del personaggio (tiro necessario per colpire):

Quando cercate di colpire un mostro, tirate il dado. Modificate il tiro con il bonus della vostra forza, e cercate poi il numero ottenuto nella parte inferiore della tabella. Avrete colpito il mostro se la sua classe di armatura corrisponderà (immediatamente sopra) al numero che avete realizzato. Annunciate quale classe di armatura avete colpito, ed il Dungeon Master vi saprà dire se avete colpito o mancato il bersaglio. Per esempio, se il vostro totale è 15, voi direte “colpisco classe di armatura 4”. Se la classe di armatura del bersaglio è 4 o più (classe di armatura 5, classe di armatura 6, ecc.), allora il vostro colpo è andato a segno.

Se il vostro totale modificato è 9 o meno, avete fallito il colpo, qualunque sia il vostro bersaglio. Se il vostro totale modificato è 20 o più, allora colpite il bersaglio, qualunque esso sia — ammesso che sia possibile colpirlo.

(In realtà, potrete incontrare esseri che non siete in grado di colpire; ve ne accorgete quando, pur avendo realizzato un totale di 20 o più, il Dungeon Master vi annuncerà che avete mancato il colpo!)

Le modifiche al tiro del dado sono basate sulla vostra forza, secondo la tabella “bonus e penalità ecc.” già vista prima. Se avete diritto ad una modifica, scrivetelo ora, vicino a “forza”, e ricordate di usarla ogni volta che effettuate un tiro per colpire.

c) Tiri-salvezza

I vostri tiri-salvezza dipendono dalla classe e dal livello d'esperienza del vostro personaggio.

TABELLA DELLE MODIFICHE DOVUTE AL CARISMA

Punteggio del carisma	Modifica alle reazioni	Seguaci	
		N. Massimo	Morale
3	-2	1	4
4-5	-1	2	5
6-8	-1	3	6
9-12	Nessuna modifica	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

Comunque, non cambieranno fin quando non avrete raggiunto il 4.° livello d'esperienza (o più per certe Classi). Tutti i vostri tiri-salvezza iniziali sono illustrati nella descrizione della classe del vostro personaggio.

Quando effettuate un tiro-salvezza contro un incantesimo, l'azione di una verga o di un bastone magico potrete usufruire di un “bonus” se il vostro punteggio saggezza sarà sufficientemente alto. Cercate il punteggio della vostra saggezza sulla tabella “bonus e penalità”, e scrivete la relativa modificazione al tiro del dado sulla scheda del personaggio.

ESEMPIO: Un Ladro con saggezza 5 ha bisogno di un tiro di 17 o più per effettuare un tiro-salvezza contro un incantesimo. Un Chierico con saggezza 18 ha bisogno solo di un tiro di 12 o più.

8. Annotare le modifiche dovute ai punteggi delle abilità

A questo punto dovrete aver già annotato, sulla scheda del personaggio, la maggior parte delle modificazioni dovute alle abilità. I bonus e le penalità derivanti dalla vostra forza, Saggezza, destrezza e costituzione sono stati spiegati nei paragrafi precedenti. Cercateli ancora, per essere certi di averli calcolati correttamente, sulla tabella “bonus e penalità”. Tutti questi aggiustamenti (se ci sono) devono essere scritti sulla scheda del vostro personaggio, negli appositi spazi, a fianco dei punteggi delle Abilità. Usando la tabella cercate e registrate il bonus o la pe-

nalità per la vostra intelligenza. Per il carisma si usa una tabella diversa.

Intelligenza

Un personaggio di intelligenza “media” (da 9 a 12) conosce 2 lingue: il comune e la lingua dell'Allineamento Morale. Il personaggio sa leggere e scrivere queste lingue.

Se la modificazione è un bonus, questo sarà il numero addizionale di lingue che il personaggio sa leggere e scrivere. Il DM dirà quali sono le lingue disponibili. Dovete scegliere le vostre lingue addizionali prima di interpretare il ruolo del vostro personaggio in una partita.

Se l'aggiustamento è invece una penalità, il personaggio avrà delle difficoltà nello scrivere o nel parlare, come mostra la tabella delle lingue:

Le lingue possono essere molto utili ed importanti quando cercate di parlare con un mostro, o di parlare in privato con un altro personaggio.

TABELLA DELLE LINGUE

Punteggio dell'intelligenza	Uso delle lingue
3	Hai dei problemi nel parlare e non sa leggere o scrivere
4-5	Non sa leggere o scrivere il “comune”
6-8	Sa scrivere solo delle semplici parole in “comune”

MODIFICHE AI PUNTEGGI DELLE ABILITÀ

Il punteggio dell'abilità	Modifica:
Forza	Tiro per colpire, tiro per infliggere ferite, è il tiro per aprire le porte.
Intelligenza	Il numero e la conoscenza delle lingue.
Saggezza	I tiri-salvezza contro gli incantesimi, le verghe e i bastoni magici.
Destrezza	La classe d'armatura, il tiro per colpire con armi da lancio ed il tiro per l'iniziativa (opzionale).
Costituzione	Il tiro per i punti-ferita addizionali (ad ogni nuovo livello).
Carisma	Il tiro per le reazioni, il morale ed il numero dei seguaci assoldati.