

Come imparare a giocare a DUNGEONS & DRAGONS®

Avvelenati?

Avete incontrato un serpente velenoso, un rettile che può essere estremamente pericoloso. Nel gioco c'è un modo per stabilire se il veleno vi è stato iniettato o meno. Tirate di nuovo il dado a 20 facce. Se tirate 12 o più significa che siete riusciti a scansarvi prima che il serpente potesse iniettare il veleno (ma subite danni, tuttavia, per il morso). Se tirate 11 o meno, il vostro guerriero subisce 2 PF ad opera del veleno (cancellate i 7 PF e scrivete 5).

Avete effettuato questo tiro per sapere se eravate riusciti a togliervi dai guai; si chiama **Tiro-Salvezza (TS)** e, come vedrete in seguito, verrà usato in molte altre situazioni di gioco.

Il vostro guerriero ha nuovamente la possibilità di attaccare. Ricordate che se fate un lancio di 10 o più, riuscite a ferire il serpente e potete sottrargli 1 PF. In caso contrario non lo colpite.

Ma il serpente si avventa ancora sul vostro guerriero e di nuovo riesce a morderlo! Perdete un altro PF e dovete ripetere il tiro-salvezza; ricordatevi che se il lancio del dado è 12 o più, non perdetevi altri punti. Se invece tirate 11 o meno, perdetevi altri 2 PF, per l'azione del veleno.

Ora potete cercare di colpirlo di nuovo. Se il serpente sopravvive, tenterà di mordervi senza più riuscirvi (in questo scontro, il serpente non colpirà più; nel gioco, però, potrebbe capitare che uccida il vostro guerriero ancor prima che riusciate a mettere a segno un sol colpo!).

Il serpente, infatti, potrà tentare di attaccare ma i suoi tentativi andranno sempre a vuoto. Il vostro guerriero potrà forse sbagliare ancora nel colpire, ma prima o poi riuscirà a finirlo. Allenatevi effettuando tutti i tiri necessari per uccidere il serpente.

Quando i suoi PF sono ridotti a "0", il serpente muore (se fossero arrivati a "0" i vostri, sarebbe toccato a voi!).

Siete ferito, ma non potete farci niente, almeno per ora. Le ferite subite dal vostro guerriero potranno essere guarite col riposo di pochi giorni.

Il serpente morto non è più pericoloso; potete così mettervi al lavoro in tutta tranquillità. Raccolgete il denaro e lo riponete nella sacca che vi portate appresso. Nel farlo vi accorgete che, vicino all'oro, scintillano 3 diversi tipi di monete argentee. La maggior parte sono proprio d'argento, ma altre sono di metalli ancora più preziosi, quelli che chiamano Electrum e Platino.

Indubbiamente è un ricco tesoro; e ciò è strano, i serpenti, di solito, non ne custodiscono. Questo probabilmente era appartenuto a qualcuno che tentò di uccidere il serpente, ma senza riuscirvi...

A volte i tesori possono essere nascosti. E infatti, ispezionando attentamente la stanza con lo sguardo, riuscite a trovare una piccola gemma, una perla, in un angolo. Può valere da sola quasi 100 pezzi d'oro!

Dopo una piccola sosta per riprendere fiato, vi fate luce intorno con la lanterna, e vedete un altro corridoio spingersi ancor più nelle tenebre. Guardandovi alle spalle, vedete la luce del giorno brillare in lontananza, all'entrata della caverna, là da dove siete venuti. Vi seduce, ma subito ricordate a voi stesso di essere un coraggioso guerriero, che non fuggirebbe mai per il timore di una piccola scaramuccia.

Ricordatevi, però, che siete ferito; se continuate, state in guardia! Se vedete un altro serpente, o qualsiasi altra essere che abbia un aspetto pericoloso, sarà meglio che torniate indietro. Non fatevi uccidere! Cercate di rimanere in vita, per poter combattere un altro giorno: il tesoro può attendere.

Ora cominciate, con cautela, a procedere lungo il corridoio: lentamente, passo dopo passo, verso l'ignoto, con la lanterna alta sopra la testa e la spada ben stretta in pugno.

Il corridoio conduce ad un'altra piccola caverna. Mentre vi avvicinate, udite una voce e vedete una luce.

Allora chiudete la griglia della lanterna, per nascondervi meglio, e con cautela sbirciate oltre l'angolo. Alla vostra destra, vicino alla parete della caverna, siede una donna bellissima d'aspetto, che porta un'armatura uguale alla vostra. Non ha spada, ma un bastone, munito alla sommità di una sfera di metallo; si tratta di un'arma chiamata "Mazza". Vicino a lei, sul pavimento, è posta, una lanterna accesa. Vi sembra assorta, come se meditasse o stesse pregando.

Vi convincete che non desidera di certo essere disturbata. Ma, mentre tentate di sgattaiolare via in silenzio, lei pare svegliarsi, e dice:

— "Salve amico! Stai cercando il goblin? Poretresti... Oh! Ma tu sei ferito! Posso aiutarti?" Vi scruta con circospezione, cercando di capire se siete pericoloso, ma sembra desiderosa di aiutarvi.

Vi scusate subito di averla disturbata, mentre vi chiedete che cosa sappia lei del goblin e, ancor di più, come possa essere in grado di aiutarvi. Ma, calma un momento; potrebbe anche essere una nemica. Decidete allora di avvicinarvi, ma tenendo pronta la spada. Lei non si muove e vi parla:

"Mi chiamo Aleena. Sono una sacerdotessa, un'avventuriera come te. Vivo nella città vicina, e sono venuta qui in cerca di mostri e tesori. Ma mi sembri stupito; non avevi mai visto un chierico prima d'ora?" (Chierico = sacerdoteguerriero; al femminile: sacerdotessa).

Fermatevi un momento e immaginate che il vostro personaggio le parli. In città potrebbe abitare non lontano da voi, ma non ne siete sicuro, e non sapete niente dei chierici e dei loro poteri.

Dopo avervi ascoltato con attenzione; dice: "Bene, il goblin ha preso quella strada" ed indica un corridoio che conduce fuori della stanza

in cui vi trovate. "E' passato di qui così velocemente che quasi non riuscivo a vederlo. L'hai colpito? Buon per te! I goblin sono veramente disgustosi."

"E, dal momento che non conosci i chierici, permetti che mi presenti. Molti chierici praticano, come te, le arti marziali; ed inoltre siamo anche in grado di lanciare incantesimi. Io medito e, intanto, la conoscenza delle parole magiche penetra nella mia mente. Fra gli incantesimi che potrei usare ora c'è quello guaritore, e mi sembra proprio che tu ne abbia bisogno."

Ecco il vostro primo incontro con la magia! Ne avevate già sentito parlare, ma senza saperne nulla, nè tanto meno averla mai sperimentata. Siete ancora sospettoso e diffidente, ma lasciate lo stesso che la sacerdotessa pronunci alcune parole dal suono misterioso e vi sfiori leggermente il braccio. D'incanto, le vostre ferite sono guarite!

Sulla vostra scheda, cancellate i vostri attuali PF e scrivete "8", cioè l'intero ammontare di PF con cui avete iniziato.

"Adesso ti senti meglio?" chiede lei. "Ti spiace sederti e riposarti un attimo? Mi piacerebbe dirti alcune cose che in seguito potrebbe farti comodo sapere. "Voi sedete, felice di riposarvi, ma sempre tenendo la spada a portata di mano, in caso di guai. Lei si siede vicina alla sua lanterna.

"Se non sai niente dei chierici, probabilmente non sai nulla neppure dei maghi. Sono avventurieri anche loro, come te e me, ma si impegnano soprattutto ad imparare gli incantesimi e solo di rado combattono. Conoscono incantesimi diversi da quelli conosciuti dai chierici e, invece di acquisirli con la meditazione, li imparano



Come imparare a giocare a DUNGEONS & DRAGONS®

no dai libri. Ce n'è qualcuno, giù in città, ma non molti.

Se un mago malvagio ti attacca, puoi riuscire ad evitare i suoi incantesimi, ma ciò è più difficile che evitare il veleno di un serpente. La magia, infatti, può essere molto utile, ma anche molto pericolosa.

A proposito, la ferita che ti ho curato sembra proprio il morso di un serpente. Devi fare attenzione; la maggior parte dei veleni è mortale. Puoi dirti fortunato se non ti ha provocato danni più gravi. Oltre ai serpenti, potrai incontrare anche altre creature ostili in grado di effettuare attacchi speciali, come quelli con i veleni. Alcuni possono paralizzare, altri possono trasformarti in pietra semplicemente con lo sguardo, a meno che tu non sappia distogliere gli occhi in tempo. Ma i draghi sono senz'altro i più pericolosi! Le loro fauci emettono fuoco, acido ed altre sostanze letali. Non puoi evitare *tutti* i danni del loro soffio, ma di certo puoi diminuirli, se riesci a metterti al riparo in tempo."

Il vostro personaggio ha diversi tiri-salvezza per ciascun tipo di attacco speciale; ma questi verranno descritti in seguito.

Carisma: la vostra personalità

Il vostro guerriero va piuttosto d'accordo con la sacerdotessa; lei si è comportata subito amichevolmente. Ciò è dovuto all'effetto di un'altra vostra abilità: il *Carisma*. Siccome il vostro personaggio è un tipo simpatico, il vostro carisma è superiore alla media: 14 (ricordate che il massimo possibile è 18). Se il vostro punteggio fosse stato più basso, la sacerdotessa si sarebbe comportata più cautamente, e di certo non avrebbe proposto di curarvi.

Saggezza: il vostro buon senso

I chierici sono molto "saggi". Si tratta di un'altra abilità, distinta dall'intelligenza. Per esempio, immaginate di sentire alcune gocce d'acqua su un braccio; la vostra intelligenza vi fa capire che sta incominciando a piovere; invece, la vostra *saggezza* vi suggerisce di mettervi al riparo per non buscarvi un raffreddore.

Purtroppo il vostro guerriero non è molto saggio; il vostro punteggio-saggezza è "8". Quello della sacerdotessa, invece, è "17"; ma lei, al contrario di voi, è piuttosto debole, avendo soltanto una forza di "8". Ciascun tipo di avventuriero ha differenti punteggi nelle varie abilità; i maghi, per esempio, hanno un'alta intelligenza, ma spesso sono assai deboli.

Scrivete questi due punteggi d'abilità sulla vostra scheda:

8 Saggezza
14 Carisma

Avventure di gruppo

Parlando l'un l'altro, il vostro guerriero e la sacerdotessa imparano a conoscersi meglio. Lei si offre di seguirvi ed aiutarvi nell'avventura. Sebbene questo significhi che dovrete dividere il tesoro con qualcun'altro, vuol anche dire che insieme potrete sconfiggere mostri più grandi e pericolosi, e trovare un numero maggiore di tesori. Due avventurieri hanno più probabilità di successo di uno solo. Vi pare che sia una buona idea ed insieme vi incamminate lungo il corridoio successivo.

Passo dopo passo, avanzate silenziosamente nell'oscuro cunicolo. Ora vedete un altro corridoio, che piega verso destra, circa 6 metri davanti a voi. Tenendo la lanterna seminascondita, così da poter vedere ciò che fate, ma senza attirare troppo l'attenzione, vi avvicinate al corridoio e guardate oltre l'angolo, con circospezione.

Quattro umani dall'aspetto bestiale, vestiti di stracci, sono raggruppati a circa 3 metri di distanza, lungo la parete del corridoio. Non fanno alcun rumore, silenziosi come se fossero morti. Sembrano in attesa di qualche vittima malcapitata.

Prima che possiate parlare, la sacerdotessa vi tocca il braccio, e indica la strada da cui provenite. Arretrate entrambi di pochi passi, in modo che le creature non possano sentirvi.

"Sono ghoull!" spiega lei "Se ti colpiscono, possono paralizzarti! I ghoull sono non-morti, creature estremamente disgustose: un orribile via di mezzo tra la vita e la morte. Noi chierici riusciamo ad esercitare il nostro potere su queste creature delle tenebre. Seguimi, e spera nella fortuna."

Siete di nuovo in movimento, ma è la sacerdotessa ad aprire la strada. Oltrepassato l'angolo vedete i ghoull. Fortunatamente, non sembra che abbiano udito i vostri discorsi. La sacerdotessa estrae una collana dalla sua armatura, e vi accorgete che la catena d'argento porta il simbolo di una delle chiese della città. Lei avanza, tenendo il simbolo ben in vista, e dice duramente: "Fuggite, esseri immondi!"

Al suo avanzare, i ghoull si voltano velocemente per attaccarla. Ma dopo aver scorto il simbolo sacro si arrestano; poi, improvvisamente, scappano via di corsa lungo il corridoio, svanendo nel silenzio mortale delle tenebre.

"Non preoccuparti di inseguirli" bisbiglia lei "Come ti ho detto, possono essere piuttosto pericolosi, e inoltre noi dobbiamo proseguire per la nostra strada. Sono stata fortunata ad essere riuscita a scacciarli, e potrebbe non funzionare un'altra volta."

Mentre proseguite insieme lungo il corridoio, lei spiega meglio. "Vedi, noi chiamiamo questo incantesimo: "Scacciare i non-morti". Solo i chierici possono compierlo, e talvolta non funziona. I ghoull sono solo uno dei numerosi tipi di non-morti; ci sono anche gli scheletri, gli zombie, ed anche altri ancora più pericolosi. Se tu fossi stato solo, saresti probabilmente caduto in trappola, e forse ucciso.

"Ma adesso facciamo in fretta, perchè l'incantesimo che scaccia i non-morti dura solo pochi minuti. E sono troppi per poterli combattere."



A questo punto vi si para davanti una porta, sulla destra. E' una cosa insolita per una caverna, e vi avvicinate lentamente ed in silenzio. Oltre la porta, il corridoio prosegue, nell'oscurità sempre più profonda.

Insieme esaminate la porta. E' fatta di legno, rinforzata da robuste sbarre di ferro; i cardini, inoltre, sembrano essere dall'altra parte. Il grosso buco della serratura occhieggia sotto la ricurva maniglia metallica.

"Non mi sembra di vedere niente di pericoloso" dice la sacerdotessa "Ma non so molto sulle trappole che si possono nascondere nelle porte. Vale la pena di tentare." Prova ad aprirla, ma la porta sembra bloccata.

"Puoi tentare di forzarla?" chiede. Con una breve rincorsa, vi gettate contro la porta. Ma, per quanti sforzi facciate, non riuscite ad aprirla.

"Che disdetta" mormora Aleena "forse qui dietro c'è qualche ricco tesoro, e noi non possiamo prenderlo. Avremmo proprio bisogno di un ladro!"

Vedendo la vostra espressione stupita, vi spiega: "Forse credi che i ladri siano malvagi, ma molti di loro non lo sono. Anche i ladri sono degli avventurieri; ed alcuni di loro, credimi, sono davvero molto simpatici. Forse devi sempre

Come imparare a giocare a DUNGEONS & DRAGONS®

stare attento alla tua borsa, ma un ladro può essere molto utile nello scoprire trappole, scassinare serrature, scalare pareti, ed altro ancora.

Sarebbe stato tutto molto più facile se avessimo avuto un ladro con noi; ed anche un mago sarebbe stato di grande aiuto. Nelle mie avventure precedenti li ho sempre voluti, come compagni nelle imprese più ardue, assieme ad un paio di forti guerrieri come te. Questa volta, sfortunatamente, nessun altro ha voluto accompagnarvi.

Cercate di nuovo di forzare la porta, ma non vuol proprio cedere. Così, con un sospiro di delusione, continuate entrambi ad avanzare nel corridoio.

Il corridoio, adesso, curva a sinistra, e vedete davanti a voi una luce. Vi fermate, mettendovi in ascolto, e sentite alcune voci. Una sembra quella di un uomo, l'altra quella di un goblin.

"Avanti, lurido mostriciattolo!" grida l'uomo "Chi altro ti ha visto oltre alla sacerdotessa ed al guerriero?"

"Pietà, Padrone. Non colpitemi!" implora il goblin "Nessuno, nessun altro. Ho conciato per le feste il guerriero e sono subito corso a dirvelo."

La preghiera del goblin non sembrano impietosire l'uomo: "Vieni qui ti ho detto, o ti trasformo in un rospo. Giurerei che sei scappato via senza neppure guardare chi c'era. Nessun altro, sei sicuro?"

"Nessun altro, Padrone, lo giuro!"

"Hrmgh. Potrebbero ancora procurarci dei guai. Forse possiamo riuscire a tendere loro un tranello, ed ucciderli senza combattere."

Aleena vi tocca di nuovo il braccio, ed arretrate un'altra volta per discutere sul da farsi.

"Quella voce è inconfondibile" dice lei "E' Bargle, uno di quei maghi malvagi di cui ti parlavo. Ha quasi certamente gettato un incantesimo sul goblin per ridurlo ai suoi ordini. Se ce la facciamo ad andarcene saremo salvi. Oh! Stavo quasi dimenticando i ghouls alle nostre spalle. Se Bargle ha solo un goblin con sé, preferisco rischiare lo scontro con lui, piuttosto che dover affrontare ancora tutti quei Non-morti. Per di più, adesso, non si aspetta certamente un attacco!"

Ascoltando con attenzione, sentite il mago ed il goblin discutere sul modo di intrappolare voi ed Aleena. Anche voi preparate i vostri piani. Il mago è il più pericoloso. Sarà Aleena a tentare di sconfiggerlo con i suoi incantesimi. Il vostro compito è di combattere il goblin.

Mentre state per voltarvi, sentite pronunciare un incantesimo. Sbirciate dall'angolo e scorgete al centro della stanza un uomo alto, con la barba, che indossa una tunica nera. Un goblin lo guarda, appoggiato ad una parete. Il mago disegna strani gesti nell'aria con le mani e pronuncia parole che non capite quando, improvvisamente, scompare!

Il goblin sembra scoppiare di gioia e dice: "Ah, Padrone, funziona! Nessuno può vedervi,

ora; che sorpresa avranno quei due pezzenti. Ed io sono il prossimo. Rendete invisibile anche me, Padrone!"

La sacerdotessa vi bisbiglia: "Ora, prima che possano combinare qualche altra diavoleria!" Ed insieme irrompete nella stanza.

Il goblin balza in piedi in un attimo e cerca di fermare la vostra carica con un fendente della sua spada. Ma non ci riesce.

Il goblin ha 2 PF, e voi per colpirlo avete ancora bisogno di realizzare un 11 o più. Lanciate il dado e registrate gli esiti dello scontro come avete fatto prima per il serpente.

Mentre voi combattete col goblin, Aleena sferra colpi con la mazza in ogni direzione, cercando disperatamente di colpire il mago invisibile. Ad un tratto, sembra che vi riesca e si sente un gran grugnito. Aleena riprende allora a roteare la mazza, ma senza conseguire ulteriori successi; così si arresta e pronuncia un incantesimo. Non riuscite a capire che cosa stia cercando di fare con il suo incantesimo e, quindi, vi concentrate sul vostro combattimento.

(Il goblin colpisce il vostro guerriero, sottraendogli altri 2 PF. Voi, invece, lo private di 1 PF soltanto, quando il vostro colpo va a segno; ma il goblin ne ha solo 2 a disposizione, ed il combattimento è ormai abbastanza facile. Tirate di nuovo per controllare se colpite il goblin. Se mancate il colpo, il goblin tenta ancora di colpirvi, ma sbaglia a sua volta...)

Aleena non riesce a trovare Bargle e comincia a preoccuparsi seriamente. Improvvisamente, da un angolo lontano della stanza, si ode la litania di un arcano incantesimo. La sacerdotessa si volta e corre in quella direzione, alzando la mazza e sferzando l'aria. Il mago, avvolto nel suo nero manto, appare nello stesso angolo da cui è provenuto il rumore; una freccia incandescente è sospesa nell'aria, di fianco a lui. La punta verso Aleena; la saetta parte e la colpisce! Lei barcolla e cade, con un gemito, al centro della stanza. Ora la freccia incandescente è sparita.

Se il vostro guerriero non ha ancora ucciso il goblin, tirate di nuovo. Ma, mentre menate il fendente, il goblin vi trafigge ancora, causandovi la perdita di altri 2 PF. Ricordatevi di registrare i punti-ferita subito da voi e dal goblin.

Se i vostri punti-ferita arrivano a "0", i nemici vincono lo scontro. Non rivedrete più la vostra casa.

Se state ancora combattendo, il mago resta nell'angolo, pensando a quale incantesimo pronunciare. Lanciate ancora il dado; il goblin, intanto, continua a sbagliare.

Il goblin ha iniziato lo scontro con 2 PF. Così, la seconda volta che riuscite a colpire la creatura, i suoi PF scendono a zero, e lo vedete, rantolando, cadere a terra, morto. Avete annientato uno dei nemici; ma resta ancora il mago!

Quando il goblin cade, il mago inizia a sembrare preoccupato. Guardandovi con circospezione, inizia a tracciare segni misteriosi nell'aria, accompagnandoli con parole dal suono antico: pronuncia un nuovo incantesimo.

Vi lanciate verso di lui, sperando di poterlo colpire prima che possa completarlo. Ma è troppo tardi — una forza magica tocca la vostra mente.

Tirate il dado ancora una volta, dovete effettuare un tiro-salvezza. Se ottenete 16 o meno, la magia ha effetto; leggete la prossima sezione, cioè il **Finale n.º 1**, per questa avventura.

Se ottenete 17 o più, il vostro guerriero ha evitato la magia: andate al **Finale n.º 2**, a pag. 8.



Come imparare a giocare a DUNGEONS & DRAGONS®

Finale n.º 1: SE FALLITE IL TIRO-SALVEZZA

Mentre vi avvicinate al mago, un sentimento piacevole e rassicurante si impadronisce di voi. Dopotutto, non vi pare poi così cattivo. Anzi, Bargle sembra proprio un caro e simpatico ragazzo! Voi pensate che sia vostro amico, ma non siete sicuri di dove e quando l'avete conosciuto.

"Ti senti meglio?" chiede "L'ira, per un attimo, ti ha accecato. Va bene ora?"

"Certo!" replicate voi, un po' confuso "Mi sembri un tipo a posto Bargle, vecchio amico, ed io, in fondo, ho subito solo un po' di ferite da quel goblin. Ehi! Ho visto dei ghouls prima, venendo qui, dobbiamo sbrigarci!"

"Davvero?" ribatte Bargle "Bene, raccogliamo il tesoro e muoviamoci!" Insieme raccogliete il tesoro: la piccola borsa del goblin e quella della sacerdotessa. Bargle, poi, raccoglie un'altra borsa, di velluto nero, spiegandovi che l'aveva perduta mentre voi eravate impegnati a combattere il goblin.

Quando siete pronti per andarsene, chiedete al mago: "Non portiamo con noi il corpo di Aleena? Prima mi ha aiutato."

"Sarebbe bello", replica Bargle "ma stiamo già portando tutto ciò che siamo in grado di portare. E poi, chi entra in un Dungeon, sa bene che deve correre dei rischi."

Un pensiero non ben definito si insinua nella vostra mente e vi par di capire che c'è qualcosa che non va in ciò che Bargle sta dicendo. Allora cominciate a discutere, ma lui vi convince che non potete far niente per lei, e che portandovela dietro vi appesantirebbe troppo e finirebbe per rallentare la vostra marcia, forse tanto da permettere ai ghouls di raggiungervi. Così vi allontanate fianco a fianco nel corridoio, proprio come due vecchi amici.

Il corridoio conduce ad un'altra stanza, vuota. La esplorate insieme. Non trovate nulla ma, guardando in fondo al passaggio successivo, vedete una luce.

"Bargle" esclamate "Guarda là!"

"Ah, vedo" dice lui "Deve essere un'uscita. Siamo a cavallo ora. Tu apri la strada, o forte guerriero. Io controllerò che nessun ghouls ci segua."

Vi addentrate nel corridoio, verso la luce. Sì, è un passaggio laterale, che porta fuori dalla collina, alla luce del sole. Mentre il vostro stomaco si mette a brontolare, vi rendete conto che mezzogiorno è già passato da un pezzo. Gli avvenimenti che avete vissuto vi hanno fatto dimenticare il pranzo.

"Torneremo indietro?" chiedete uscendo alla luce del sole, tanto più splendente della vostra lampada.

"Certo!" replica lui. Mentre siete lì fuori, cominciate a dire quanto sentiate i morsi della fame. Ma la risposta di Bargle è in una lingua che non capite: vi fermate e vi girate, e lo vedete pronunciare dolcemente un incantesimo, puntando le mani verso di voi. Prima che possiate chiedervi cosa stia accadendo, iniziate ad avere molto sonno. L'oscurità vi sommerge.

* * *

Qualcosa si posa sulla vostra faccia, ed iniziate a risvegliarvi. Aprendo gli occhi vedete una foglia, apparentemente caduta dall'albero sopra di voi. Siete sdraiati all'imbocco di una caverna, ed è tardo pomeriggio. Potete tornare presto in città, se vi sbrigate. Ma all'improvviso ricordate tutto quel che è successo. BARGLE! Il combattimento col goblin, Aleena che cade a terra, lo strano sentimento di amore-odio verso il mago. Orrore! Eravate STREGATO! E dov'è il tesoro?

Vi alzate velocemente, togliendo le foglie dalla vostra faccia e dall'equipaggiamento. Forse Bargle era convinto di avervi ucciso, ed ha rubato tutto ciò che poteva. O, più fortunatamente, Bargle è stato messo in fuga da qualcuno prima di avere il tempo di tagliarvi la gola.

Non avete più il pugnale e le vostre razioni di cibo sono scomparse, ma la vostra spada è nel fodero e lo zaino è al suo posto. Resta solo un sacchetto e, a giudicare dal dolore che sentite alle spalle, senz'altro vi ci siete addormentato sopra. Contiene alcune delle monete che avevate trovato presso il serpente e la piccola gemma. Tutto il resto è sparito.

Ora ricordate ciò che è accaduto alla povera Aleena. Dovete riportarla in città; laggiù qualcuno potrà aiutarla e, se è troppo tardi, potrà almeno avere una sepoltura dignitosa. Mentre vi preparate a rientrare nella caverna, scoprite che la vostra lanterna si è spenta e che tutto l'olio è ormai consumato.

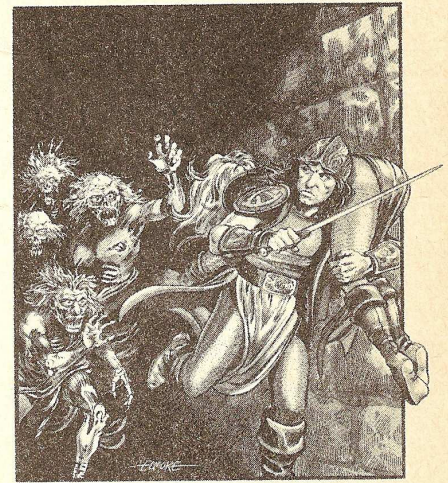
Ma c'è ancora un'ampolla di olio nel vostro zaino, così potete ricaricare la lanterna, l'accendete col vostro acciarino e vi immergete di nuovo nell'oscurità.

Passate attraverso una stanza vuota, poi trovate il corpo della sacerdotessa e lì accanto quello del goblin. Ma più avanti scorgete delle forme scure e silenziose nelle tenebre. Sono i ghouls! Velocemente, vi caricate il corpo della sacerdotessa sulle spalle e correte via per salvarvi la vita.

I ghouls vi seguono, mordendo l'aria alle vostre calcagna. Non potete muovervi con la solita velocità, con il peso di Aleena sulle spalle. Ma riuscite a vincere la corsa disperata e siete di nuovo fuori dalla caverna.

Vi fermate un attimo, completamente senza fiato. Guardando indietro, vedete la sagoma dei ghouls nella caverna, ma non sembrano inten-

zionati a seguirvi. Poi ricordate le parole di Aleena "creature delle tenebre". Forse odiano la luce del sole ed escono solo di notte. E' comunque meglio che vi affrettiate verso la città prima che faccia buio.



E' faticoso correre con Aleena sulle spalle ma riuscite, infine, a rientrare in città proprio al tramonto del sole. Una volta là, portate il corpo alla sua chiesa. E' troppo tardi per aiutarla, ma se non altro potranno seppellirla con tutti gli onori. I chierici vi ringraziano per la vostra cortesia e, come ricompensa, vi offrono una bottiglia.

"Che cos'è? chiedete.

"E' una pozione magica, naturalmente!" esclamarono i chierici. "E' una Pozione Guaritrice. Se sei ferito, puoi berla ed essere curato; ha quasi lo stesso effetto dei nostri incantesimi guaritori. E' un notevole tesoro magico; serbalo per un'avventura futura, nel caso che un chierico che sta viaggiando con te resti a corto di incantesimi. E' il minimo che possiamo fare."

I chierici vi ringraziano ancora per il vostro aiuto, e voi li ringraziate per il loro. Lasciate la chiesa e vi avviate verso casa, dall'altra parte della città, ripensando alla vostra avventura ed a tutto ciò che avete appreso.

Immaginate adesso che il vostro tiro-salvezza sia riuscito, e leggete la prossima sezione per vedere cosa sarebbe potuto accadere. Se avete già letto la prossima sezione, andate alla sezione "Vincere il gioco".

Come imparare a giocare a DUNGEONS & DRAGONS®

Finale n.º 2: SE NON FALLITE IL TIRO-SALVEZZA

La magia di Bargle non sembra aver avuto successo. Resta fermo, sorpreso, mentre voi tentate di colpirlo.

Tirate il dado. Se ottenete 8 o più il colpo va a segno. Se ottenete 7 o meno lo fallite. I maghi sono facili da colpire, se solo riuscite ad avvicinarvi abbastanza. Non sono molto pericolosi nel combattimento ravvicinato.

Se colpite, il mago cade lanciando un urlo e muore. Avete vinto!

Se fallite il colpo, Bargle strilla e si getta nel corridoio successivo, verso l'oscurità. Iniziate ad inseguirlo, ma poi vi fermate. Chi conosce quali poteri magici può avere quell'uomo, là in attesa fra le tenebre, pronto a tendervi un agguato? Meglio vedere se Aleena è ancora viva e riposarvi un attimo.

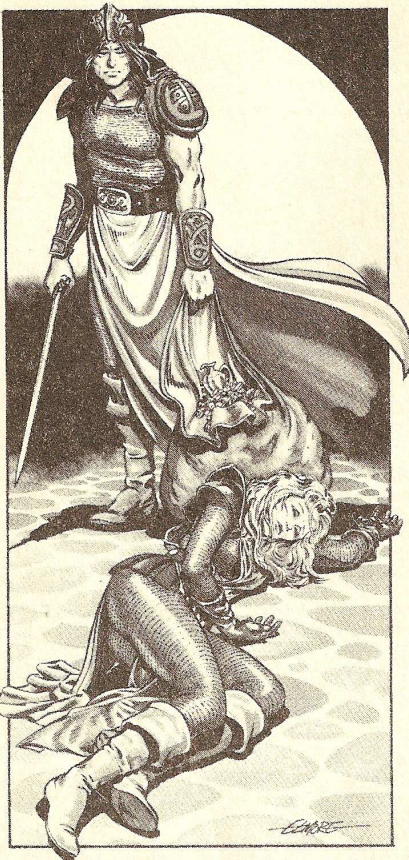
Vi inginocchiate verso di lei e gentilmente le girate a faccia in su. Ahimé, la magia di Bargle le ha tolto la vita. Piangendo la perdita dell'amica appena incontrata, decidete di riportarne il corpo in città, perchè abbia una sepoltura adeguata. La riadagiate con dolcezza, dandovi un'occhiata intorno per controllare che non ci siano mostri e tendendo le orecchie, nel caso che Bargle tornasse indietro; ma non accade niente.

Il goblin aveva un tesoro davvero scarso, poche monete di rame in una piccola sacca. Cercando per la stanza, trovate invece un sacco di velluto nero di raffinata fattura. Deve essere di Bargle, caduto nella confusione del combattimento. Apertolo, vi scoprite molte gemme preziose ed una piccola bottiglia. Riponete il tesoro, ripromettendovi di esaminare la bottiglia più tardi.

Nella stanza non c'è nient'altro di valore. Raccogliete la povera sacerdotessa e ve la caricate sulle spalle. Continuerete per l'oscuro corridoio o ripercorrerete la strada fatta?

Improvvisamente nell'ombra si profilano forme che si avvicinano. I ghouls devono essere tornati! Ora non c'è più scelta: dovete sperare che il mago sia scappato e che in quella direzione esista una via di scampo. Combattere i ghouls vorrebbe dire morte sicura.

Vi curvate sotto il peso, ma cercate di correre per il corridoio, tenendo con un dito la lanterna vacillante. Entrate in una stanza, ma sembra vuota. Non c'è tempo per cercare, continuate a correre. Appena giungete nel corridoio successivo vedete una luce davanti a voi! Ed avvicinandovi si rendete conto che proviene da un passaggio laterale.



Aguzzando lo sguardo, scoprite che il corridoio conduce all'esterno, verso la luce del mezzogiorno. Con attenzione, guardingo, nel caso che Bargle fosse in attesa per tendervi un agguato, uscite all'aperto; ma tutto è calmo e tranquillo.

Vi riposate un attimo, poi vi caricate Aleena sulle spalle e tornate in città. Una volta là, portate il suo corpo alla sua chiesa. E' troppo tardi per aiutarla, ma le potranno tributare una sepoltura dignitosa. Vi ringraziano per la vostra gentilezza e, in segno di ringraziamento, si offrono di aiutarvi. Vi ritorna in mente la piccola e strana bottiglia nella borsa di Bargle, la tirate fuori, e chiedete se possono dirvi di che cosa si tratta.

Uno dei chierici prende la bottiglia e ne annusa il contenuto: "Oh, sembra sia una pozione magica!" esclama "Lasciatemi provare ancora, sono sicuro di aver già sentito questo odore. Ah! Adesso ricordo: è una *Pozione della Crescita*! Se la bevi diventerai un gigante per un certo tempo, per un'ora o due, e quando colpirai un mostro, potrai infliggergli danni maggiori. Congratulazioni; è un bel tesoro magico. Non si

deteriorerà; conservalo per la prossima avventura!"

I chierici ti ringraziano di nuovo per il tuo aiuto, e voi li ringraziate per il loro. Lasciate la chiesa e vi avviate verso casa vostra, dall'altra parte della città, rimuginando sull'avventura e su ciò che avete imparato.

Se non avete letto il **Finale n.º 1: "Se fallite il tiro-salvezza"**, tornate indietro e leggetelo ora, fingendo di essere stati stregati dalla magia di Bargle.

Vincere il gioco

Avete appena giocato una partita di D & D®. Questa avventura è stata scritta per mostrare alcune delle componenti fondamentali del gioco. Avete interpretato la parte di un guerriero, che cercava di sopravvivere in un Dungeon alla ricerca di mostri e tesori. Ci siete riusciti — quindi il vostro personaggio "Ha vinto".

Riflettete un attimo! Perché si gioca? Per divertirsi. Ogni giocatore "vince" se si diverte — quindi se passate il tempo piacevolmente avete "vinto"! Potete divertirvi anche se il vostro personaggio viene ucciso — e se ciò accade, non preoccupatevi. Potrete sempre "creare" un altro!

Vincere in un role-playing è come vincere nella vita reale: vivere intensamente e cercare di realizzare i vostri sogni. Piacere e divertimento li provate nel vivere il gioco della vita, non certo nel concluderlo! Ecco cosa vogliamo intendere quando diciamo che in questo gioco tutti vincono e nessuno perde.

Ma vi chiederete è un gioco o un racconto? E' una via di mezzo, che ha qualcosa di entrambi. Man mano che imparerete più cose vi sembrerà sempre più un vero gioco. Dovete ancora conoscere molti dettagli, quindi continuate a leggere.

Avete incontrato alcuni mostri, e vinto degli scontri. Avete trovato alcuni tesori — non solo monete e gemme, ma anche una pozione magica.

E, cosa ben più importante, avete imparato ad usare la vostra immaginazione. Non siete forse riusciti a vedere, nella vostra mente, Bargle il perfido mago? O la bella e saggia Aleena? Non siete forse riusciti ad immaginare l'oro e l'argento sparsi sul pavimento della stanza del serpente velenoso? E lo scontro terribile che ne è seguito?

Questa è un'altra componente del divertimento in una partita a DUNGEONS & DRAGONS®.

Il vostro personaggio

L'allineamento morale: i motivi del comportamento dei mostri e dei personaggi

Riflettete un attimo, adesso, e pensate a come si è comportato il vostro personaggio. Il guerriero era uno dei "buoni". Cercavate di fare "cose giuste"; per esempio, avete riportato Aleena in città. Al contrario, il mago e il goblin erano i "cattivi". Non si preoccupavano che foste vivo o morto, ma solo di cosa potevano ottenere da voi —erano egoisti e malvagi.

C'è un modo per descrivere come il vostro personaggio si comporta nel gioco; lo si chiama **Allineamento Morale** (o Allineamento). L'allineamento del vostro guerriero è *Legale*; egli infatti cerca di proteggere gli altri e di sconfiggere i mostri.

Anche la sacerdotessa Aleena ha questo allineamento. E' una delle ragioni che vi hanno permesso di diventare amici. Il vostro carisma vi ha aiutato quando l'avete incontrata per la prima volta, ma se i vostri "allineamenti" fossero stati differenti, non sareste, probabilmente, diventati tanto amici.

Bargle, il mago, aveva invece un allineamento diverso dal vostro. Era un *Caotico*, l'opposto di legale. Era egoista, preoccupato solo di sé stesso e di rubare agli altri. Alla maggior parte delle persone non vanno certamente a genio i "caotici". Normalmente, non sareste mai diventati amici (infatti lo avete seguito solo perché avvinti dall'incantesimo; solo grazie alla magia egli vi ha costretto ad essere suo amico e solo per un breve periodo di tempo).

Anche i mostri hanno un allineamento. Il goblin e i ghouls erano caotici. Ma il serpente non era in realtà buono o cattivo (anche se, certamente, era pericoloso). Il suo allineamento viene definito *Neutrale*. Un essere di questo tipo combatterà per proteggere se stesso e aiuterà gli altri, se ciò gli giova, ma è soprattutto interessato a sopravvivere. Neutrale non significa "stupido" (l'allineamento non ha niente a che vedere con l'intelligenza); significa solo che l'essere ha scelto istintivamente una via di mezzo tra la legge e il caos. Il serpente era l'esempio tipico di animale, che tentava solo di restare vivo e di ottenere qualcosa da mangiare.

Dell'allineamento parleremo più compiutamente in seguito, a pag. 51 del presente volume.

Ed ora, dove andrete?

Potrete vivere altre avventure da solo. Un'altra avventura è stata scritta proprio per il vostro guerriero. Comincia a pag. 13. Ma prima di giocarla, dovete conoscere un po' meglio altri dettagli sul vostro guerriero, e imparare ad usare tutti i dadi. Tutte le caratteristiche del vostro personaggio (punteggi delle abilità, tiri-salvezza, ecc.) insieme ad altri elementi, sono

riportati in una scheda al centro di questo volume. Questa descrizione schematica del vostro personaggio si chiama "Scheda del Personaggio".

Rimuovete la "scheda del personaggio" piegandola con cura lungo la linea tratteggiata e quindi tagliandola. Al centro di questo volume troverete inoltre i "punteggi delle abilità" di altri tipi di personaggi. Questi personaggi verranno utilizzati nelle vostre partite di gruppo. Questi dati dovranno essere trascritti su una fotocopia della "scheda del personaggio" stampata sul retro di questo volume. *Non* usate questi personaggi per l'avventura in solitario inclusa nel presente volume.

Adoperate una matita ogni volta che dovete scrivere sulla scheda, non la penna. Molte delle annotazioni che farete saranno, infatti, temporanee: l'ammontare di monete in vostro possesso, il vostro equipaggiamento, e così via.

Prendete i restanti dadi e il pastello incluso nella confezione. Se avete i dadi, il pastello, un lapis, e la vostra scheda del personaggio, siete pronti per approfondire la vostra conoscenza di D & D.

La scheda del personaggio

Esaminiamo, punto per punto, l'intera scheda del personaggio.

In cima alla scheda, segnate il vostro nome sopra la scritta "Nome del giocatore".

Qual'è il nome del vostro personaggio? Potrebbe essere il vostro, oppure potete inventarne uno. Scrivete il nome del personaggio nell'apposito spazio, sotto il vostro nome.

Il vostro guerriero è uno dei "buoni", quindi il vostro allineamento è "legale". Questo è già stato segnato sulla vostra scheda, e non può cambiare. Se volete interpretare un personaggio neutrale (o, se volete provarci, addirittura caotico), dovrete scrivere sulla scheda l'allineamento di quel tipo di personaggio.

La **classe** del personaggio rappresenta il tipo di avventuriero che state interpretando. Troverete stampato "Guerriero" sulla scheda, dal momento che la "classe", una volta scelta, non può più mutare.

Siete appena all'inizio, quindi il vostro "livello" è 1, o "Primo" (1.º). Presto imparerete molto di più sul "livello" dei personaggi.

La **classe dell'armatura** (abbreviata: CA), invece, esprime la misura della vostra vulnerabilità. Può essere un qualsiasi numero intero, dal 9 in giù. Più basso è il numero, minori sono le probabilità che siate colpito. Dal momento che il vostro combattente indossa una robusta armatura, la vostra classe di armatura è 4; scrivetelo sulla scheda.

Nel riquadro sopra la parola **punti-ferita** (PF), scrivete "8". Dovreste aver già capito, dalla prima avventura, che cosa significa. E'

una misura di quanti PF il personaggio può perdere prima di morire.

In alto, nell'angolo destro, c'è posto per il nome del vostro Dungeon Master. Nelle partite di gruppo, è la persona che interpreta il ruolo dei mostri, mentre voi giocate quello dei personaggi. Non avete ancora un Dungeon Master (DM), quindi lasciate vuoto lo spazio. In seguito, quando giocherete in gruppo, una persona sarà il DM e verrà indicata in questo spazio.

Sotto quella riga c'è un rettangolo destinato al **Profilo o simbolo del personaggio**. Qui potete disegnare un "ritratto" del vostro personaggio. Potete ignorare questa parte della scheda, se volete; non ha influenza sul gioco, ma potrà aiutarvi a visualizzare il vostro personaggio. Oppure, al posto del ritratto, potete disegnare un simbolo, un "qualcosa" col quale il personaggio abbia una particolare connessione. Il vostro simbolo potrebbe essere un uccello, un albero, o qualsiasi altra cosa. Per esempio, se il nome del vostro personaggio è "Falco", potrete disegnare in questo rettangolo un volatile simile ad un falco.

La parte centrale della scheda del Personaggio mostra i punteggi di tutte le vostre abilità e dei tiri-salvezza.

I punteggi delle Abilità

Diamo uno sguardo più ravvicinato al vostro personaggio. Il vostro guerriero ha i seguenti punteggi delle abilità:

17	Forza
9	Intelligenza
8	Saggezza
11	Destrezza
16	Costituzione
14	Carisma

Nell'avventura, verrà detto "il vostro punteggio di abilità è ..." perché il vostro personaggio iniziale sarà già stato costruito. In seguito, se vorrete interpretare il ruolo di un altro personaggio, potrete usare uno qualsiasi degli altri personaggi-tipo compresi in questo volume. Solo quando sarete pronti per costruire un personaggio completamente nuovo, tirerete i dadi per determinare i punteggi delle vostre abilità. Questa procedura è descritta con maggior accuratezza a pag. 43.

Ogni personaggio di D & D possiede queste 6 abilità (anche se, naturalmente, i punteggi saranno di solito diversi!). I punteggi sono comunque sempre compresi tra 3 e 18, cioè il totale di un lancio contemporaneo di 3 dadi a 6 facce.

Il vostro personaggio

Modifiche al tiro del dado

Vicino ai punteggi delle vostre abilità, nella scheda, c'è un posto riservato alle "modifiche al tiro del dado" o "aggiustamenti". Se un punteggio è molto alto o molto basso ci può essere bisogno di tali modifiche. Esse si applicheranno a certi lanci dei dadi, durante il gioco. Un punteggio di abilità "medio" è un qualsiasi numero tra 9 e 12, e non ha aggiustamenti.

Forza: Con un basso valore di forza, sarebbe difficile colpire i mostri, e voi avreste una modifica negativa al tiro del dado, una penalità. Ma la vostra grande forza vi dà invece la possibilità di usufruire di un aggiustamento positivo, cioè di un bonus. Il vostro bonus di +2 vi aiuta nei combattimenti; verrà infatti aggiunto sia ai vostri tiri per colpire, che ai tiri per verificare le ferite inflitte ai vostri avversari. Inoltre vi aiuta ed eseguire azioni che richiedono forza: come abbattere a spallate una porta chiusa, o sollevare un'enorme pietra.

L'aggiustamento di +2 è già stato computato nei tiri per colpire che effettuerete nell'Avventura Solitaria di questo volume.

Intelligenza: La vostra Intelligenza è media, quindi non verranno effettuate particolari modifiche. Il vostro personaggio sa parlare due lingue grazie al suo livello di Intelligenza. Potete parlare la stessa lingua di tutti gli altri umani, che è detta linguaggio "comune"; ma, oltre ad essa, il vostro guerriero conosce anche un linguaggio in codice, detto "Lingua dell'allineamento". Lo si usa per parlare in segreto con qualsiasi altro essere dello stesso allineamento (Nella vostra prima avventura, avreste potuto parlare con Aleena la sacerdotessa nella lingua "legale" e Bargle il mago non sarebbe riuscito a capire cosa stavate dicendo; infatti, egli avrebbe compreso solo il "Caotico"). I personaggi di solito non adoperano la loro lingua dell'allineamento, a meno che non "debbano" farlo. Potete dunque prendere nota di saper usare tanto il linguaggio Comune, quanto quello dell'allineamento "Legale".

In fondo alla scheda c'è lo spazio apposito per segnare i nomi delle lingue che voi parlate.

Saggezza: La vostra Saggezza è 8, di poco inferiore alla media, quindi avete una modificazione, una penalità, di -1. Come per la forza, anche la penalità relativa alla vostra Saggezza è già stata computata nell'Avventura Solitaria che seguirà.

Nelle partite di gruppo, invece, dovrete sottrarre 1 punto dal risultato dei dadi ogni volta che effettuerete un tiro-salvezza contro un incantesimo. La sacerdotessa Aleena aveva un bonus contro gli incantesimi, grazie alla sua grande saggezza, ma anche una penalità nei tiri

per colpire, dovuta al basso punteggio della sua Forza.

Destrezza: La vostra Destrezza è media, quindi in questo caso non c'è bisogno di aggiustamenti.

Se foste poco scattanti (se aveste cioè un basso valore di destrezza), avreste dei problemi ad usare armi da lancio, come gli archi e le balestre (che imparerete a maneggiare più avanti nel presente volume). Potreste inoltre avere i riflessi un po' più lenti di fronte ai mostri. Ma il vostro punteggio medio vi mette al riparo da questi inconvenienti.

Costituzione: Il valore della vostra Costituzione è alto, perciò ottenete un bonus di +2. Come abbiamo spiegato nel corso dell'avventura, avete 8 punti-ferita; senza la vostra ottima Costituzione ne avreste avuti solo 6; se aveste ottenuto un punteggio più basso, i vostri punti-ferita sarebbero stati ancora meno. Una Costituzione più alta, al contrario, avrebbe significato poter disporre di ulteriori punti-ferita.

Carisma: Anche il vostro Carisma è superiore alla media; potete così beneficiare di un bonus di +1 quando incontrate altre creature o parlate con loro. Il vostro Carisma condizionerà le loro reazioni; probabilmente sarete loro simpatici, e ciò accadrà presumibilmente ancor più di frequente grazie al vostro bonus (+) sul punteggio base del Carisma. Come per gli altri bonus, anche quello del vostro Carisma è già stato tenuto in considerazione nell'Avventura Solitaria.

Tiri-Salvezza

Nella prima avventura, avete effettuato TS contro il veleno del serpente e gli incantesimi di Bargle. Quando tentate di salvarvi da un attacco speciale, lanciate il dado a 20 facce; se il risultato è uguale o superiore al numero indicato dal vostro TS, allora siete riusciti ad evitare quell'attacco. Oltre a quelli che avete già sperimentato, esistono altri 3 tipi di tiri-salvezza: contro le bacchette magiche (se qualcuno ne utilizza una contro di voi), contro la paralisi (che si sarebbe reso necessario se uno dei Ghoul v'avesse colpito), e contro il soffio dei Draghi (i Draghi possono essere di una pericolosità estrema; perciò non ve ne abbiamo fatti incontrare nella vostra prima avventura). Dovrete usare anche in questi casi, il dado a 20 facce.

Per la maggior parte dei personaggi i TS più facili da superare sono quelli contro il veleno, e i più difficili quelli contro il soffio dei Draghi e gli Incantesimi. I tiri-salvezza sono comunque analizzati più dettagliatamente nel "Manuale del Dungeon Master".

Abilità speciali

Il vostro personaggio combatte meglio di ogni altro tipo di personaggio, ma questa non può essere definita un' "abilità speciale". La maggior parte degli altri personaggi, invece, non combatte altrettanto bene, ma possiede abilità speciali, di cui ognuno di loro ha bisogno per sopravvivere e superare quindi con successo le difficili prove che incontrerà sul suo cammino. Le Abilità Speciali di ogni classe di personaggi sono indicate nelle relative descrizioni (pagine 24-47).

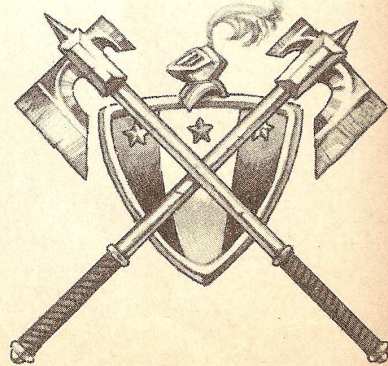
ESEMPIO: Chierici e Sacerdotesse possono scacciare i non-morti. I Maghi possono pronunciare incantesimi (come i Chierici, e gli Elfi). I ladri possono scassinare le serrature, ecc.

Tabella di combattimento

Avete imparato come tirare i dadi quando il vostro personaggio vuole colpire un mostro; questo tipo di lancio viene detto "Tiro per colpire". Per questo genere di tiri userete sempre il dado a 20 facce.

Non avrete bisogno di far ricorso a questa tabella di combattimento se non quando giocherete in gruppo. Quando leggerete un'avventura in solitario, vi verrà indicato il "tiro per colpire" di cui avrete bisogno, e in esso saranno già comprese le modificazioni per la vostra forza e per la classe d'armatura dei mostri.

Nelle partite di gruppo, dovrete impiegare una procedura leggermente diversa, ed usare l'apposita tabella. Nel sistema di combattimento di D & D, ogni creatura ha una classe d'armatura (CA), sia che indossi o no un'armatura. Se il vostro tiro (compresa la modifica dovuta alla forza) è un numero sufficientemente alto per eguagliare o superare il numero corrispondente alla CA del bersaglio, avrete allora colpito il bersaglio, e sarete quindi in grado di tirare



Il vostro personaggio

nuovamente il dado per cercare di infliggere ferite. Ma questo aspetto della procedura di combattimento sarà spiegato in maggior dettaglio più avanti (per la Tabella di Combattimento, vedi pagina 36).

GIRATE LA SCHEDA

Abbiamo completato la parte più difficile, ma restano ancora alcune cose da spiegare. Prestate particolare attenzione ai paragrafi dedicati al «Denaro» e all'«Esperienza».

Oggetti magici

Ogni volta che trovate un oggetto magico, registratelo qui; iniziate ad annotare la pozione magica che avete trovato nella prima avventura! Registratela in questo riquadro, scrivendo *Pozione Guaritrice*. E' l'oggetto magico che avete trovato nel «Finale n.º 1» (dal momento che, con ogni probabilità, avete fallito il tiro-salvezza contro l'incantesimo di Bargle, useremo questo finale come base per le successive avventure del vostro personaggio. Vedrete, avrete bisogno della *Pozione Guaritrice* nella prossima avventura).

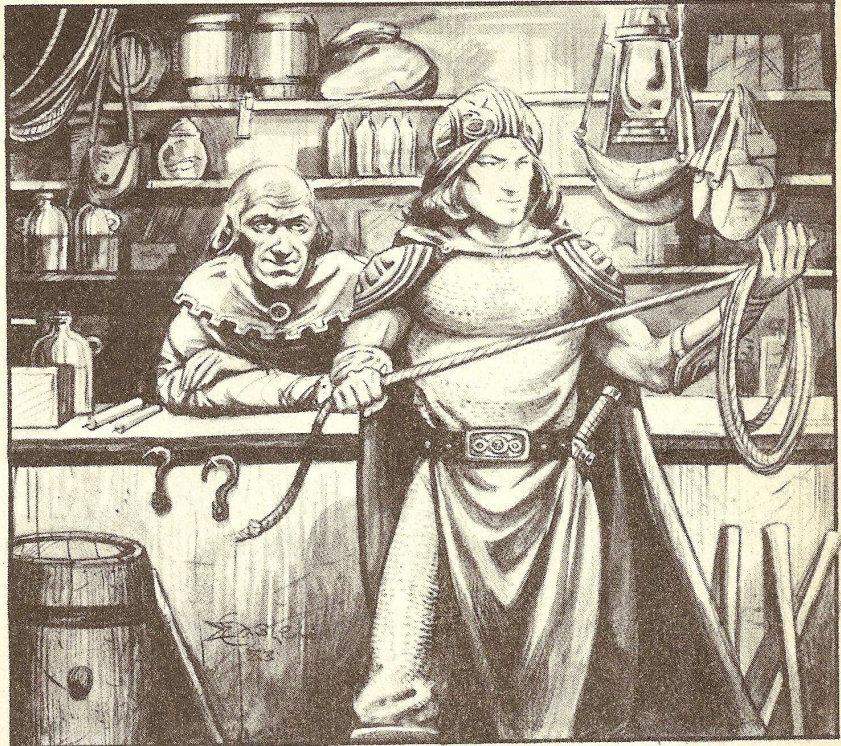
Oggetti comuni

A questo punto dovete stendere la lista dell'equipaggiamento di cui dispone il vostro personaggio. Copiate sulla scheda la seguente lista, e leggetela attentamente, per sapere con esattezza cosa avete a disposizione. Per ora non preoccupatevi del costo di questi oggetti o della loro provenienza.

Avete un pugnale e altri oggetti comuni, anche se alcuni vi sono stati sottratti da Bargle. Presumiamo semplicemente che avete conservato in casa un altro pugnale e altro equipaggiamento di riserva. La lista che segue comprende tutto ciò che vi resta:

LISTA DEL VOSTRO EQUIPAGGIAMENTO

- 2 Fiaschette d'olio
- 1 Scatola dell'acciarino (con esca e pietra focaia)
- 1 Corda (lunga 18 metri)
- 1 Zaino di cuoio
- 1 Scatola di razioni standard (alimenti deperibili)
- 1 Contenitore per l'acqua (borraccia di cuoio)
- 1 Lanterna
- 2 Torce
- 2 Piccoli sacchi
- 1 Grosso sacco
- 1 Armatura completa di maglia di ferro
- 1 Scudo
- 1 Pugnale
- 1 Spada



Altre Note

La scheda del Personaggio è anche un modo per aiutarvi a ricordare la «vita» del vostro personaggio, gli incontri fatti e i luoghi visitati. Dovreste scrivere qui: «Caverne vicino alla città; incontrato Bargle, un mago caotico.» Prendete nota di tutte le vostre avventure! Il vostro personaggio acquisirà così sempre maggiore spessore e personalità.

Il Denaro ed altri Tesori

Avete trovato molte monete d'oro e d'argento quando avete ucciso il serpente gigante, e solo poche monete di rame quando avete ucciso il goblin. Ne avete portate a casa ben poche, perché Bargle ve ne ha sottratte la maggior parte.

In questa sezione della scheda prenderete nota dei tesori in vostro possesso, aggiungendo alla lista ogni nuovo tesoro di cui riuscite ad impadronirvi. Per i vari tipi di monete userete le seguenti abbreviazioni (qui elencate in ordine decrescente di valore):

Monete di platino = mp
Monete d'oro = mo
Monete di electrum = me
Monete d'argento = ma
Monete di rame = mr

Memorizzate bene queste abbreviazioni, perché verranno impiegate spesso. Per registrare il tesoro che avete trovato finora, copiate il seguente schema nella casella **Denaro** della scheda:

mp: 7 1 gemma: 100 mo
mo: 50
me: 20
ma: 40
mr: 100

Valore totale: 200 mo

Per calcolare il valore totale, dovete saperne un po' di più sul sistema monetario impiegato in D & D. Studiatevi quindi la **Tabella di Conversione Monetaria** in questa pagina:

TABELLA DI CONVERSIONE MONETARIA

100 mr = 1 mo 2 me = 1 mo
10 ma = 1 mo 5 mo = 1 mp

1 mp = 5 mo = 10 me = 50 ma = 500 mr

Quando nel corso di un'avventura trovate un tesoro, prendetene nota su un foglietto a parte. Al termine dell'avventura, aggiungete quel tesoro

Il vostro personaggio

alla vostra lista, e calcolate il valore totale dei vostri preziosi.

Nelle vostre avventure, tenete sempre d'occhio il tesoro di maggior valore. Se vi caricate addosso tutto ciò che trovate, potreste, in seguito, essere obbligati ad abbandonare qualche moneta per prenderne altre di maggior valore; logicamente scartate per prime le monete di rame!

Esperienza

Durante il corso del gioco, ogni volta che riuscirà a portare a termine un'avventura, il vostro personaggio diventerà più "potente". Il modo per misurare questo potere è un altro indice numerico, detto **Punti-Esperienza** (abbreviazione: PX).

Quando avete iniziato a giocare, il vostro personaggio non possedeva punti-esperienza. Ma nella vostra prima avventura avete ucciso un serpente gigante, un goblin, e trovato alcuni tesori. Ognuna di queste imprese vi frutterà punti-esperienza. Per i tesori che avete trovato, ottenete 200 PX (1 PX per ogni moneta d'oro, o equivalente). Per aver ucciso i mostri, ne ottenete altri 30. Per un totale di 230 punti-esperienza; ma questo non è ancora il vostro totale definitivo. Infatti avete un bonus, perchè

siete un guerriero con Forza superiore alla media. Quel bonus è uguale al 10% dei PX. Dal momento che ne avete guadagnati 230, ne otterrete altri 23 (il bonus); per un totale di 253 punti-esperienza. Nella casella **Esperienza** in fondo alla pagina dovreste dunque scrivere "253".

Vi siete accorti che avete ottenuto molta più esperienza grazie ai tesori rinvenuti, rispetto a quanta ne avete conseguita uccidendo i mostri? E' meglio dunque evitare di uccidere, se potete, superando i mostri con l'inganno o adoperando la magia per acquietarli. Talvolta sarà meglio evitare i rischi di un combattimento; ma spesso vi troverete lo stesso a lottare con molti mostri per potervi impadronire dei loro tesori.

Ricordate il vostro "livello" in cima alla pagina frontale della scheda? E' relativo ai punti-esperienza; ciò significa che se guadagnerete abbastanza punti-esperienza, il vostro livello aumenterà. E quando aumenta il livello di un personaggio, il personaggio diventa più potente. Se ciò accade, anzitutto otterrete altri punti-ferità. Talvolta (ma non sempre) all'aumentare del livello, il vostro personaggio potrà effettuare con maggiore facilità i tiri-salvezza, e riuscirà meglio a colpire gli avversari. Più alto è il livello raggiunto, maggiori saranno le vostre probabilità di sopravvivenza e più alto il numero di

tesori che sarete in grado di conquistare. Sulla riga in fondo al riquadro dell'**Esperienza** scrivete il numero "2.000". Questo è il vostro obiettivo! Quando, sommando i punti-esperienza che avrete ottenuti in ogni vostra avventura, raggiungerete i 2.000 PX, il vostro personaggio non apparterrà più al 1.° livello, ma il suo potere aumenterà e vi porterà fino al 2.°. Ciò non vorrà dire perdere i punti-esperienza acquisiti fino ad allora; infatti li conserverete ed a questi si agguinceranno quelli che guadagnerete in futuro.

Probabilmente la vostra crescita continuerà fino ai livelli 3.°, 4.°, 5.°, ecc., rendendovi ogni volta sempre più potenti. Un personaggio umano può raggiungere il 36° livello, ma è un obiettivo che richiede centinaia di partite. I punti-esperienza da accumulare per raggiungere il livello successivo sono sempre il doppio di quelli richiesti per il precedente: 4.000 PX per il 3.° livello, 8.000 PX per il 4.°, e così via.

Ora dovrete sapere come usare ogni parte della scheda del personaggio. Se non avete capito qualcosa, **FERMATEVI!** Tornate indietro e rileggete con più attenzione.

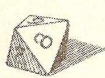
Avrete una scheda per ogni personaggio che partecipa al gioco; e ognuna di esse vi fornirà tutti i dati necessari per "manovrare" accuratamente ogni personaggio.



DADO A 4 FACCE



DADO A 6 FACCE



DADO A 8 FACCE



DADO A 12 FACCE



DADO A 20 FACCE

I Dadi

Questo è un capitolo importantissimo; leggetelo con estrema attenzione.

Ciascuna delle superfici di un dado viene definita "faccia". I vari tipi di dado sono individuati dal numero di facce che possiedono. I dadi, e le relative abbreviazioni, sono usati in ogni avventura, quindi dovete imparare a conoscerli molto bene.

Siate sicuri di avere tutti i dadi di cui c'è bisogno.

Il dado a 4 facce sembra una piramide. Quando lo tirate, imprimegli un movimento rotatorio. Quando si ferma, il *vero* numero indicato dal tiro è quello segnato sulla base parallela al piano di gioco. Tutti gli altri dadi, invece, vanno lanciati normalmente sul tavolo o su altre superfici piane, e il numero *tracciato* sulla faccia superiore è il risultato del tiro.

Il dado a 10 facce porta impresso su una di esse uno 0; questo "0" deve essere letto come "10".

Il dado a 10 facce può essere anche utilizzato per trovare la percentuale di successo di un'azione (un numero da 1 a 100), in questo modo: tirate il dado una prima volta e conside-

rate il risultato come indicante le "decine" (considerando lo "0" uguale a "nessuna decina"). Tiratelo poi una seconda volta per stabilire le "unità".

Se realizzate "0" con entrambi i lanci, il risultato vale "100".

ESEMPLI: Un tiro il cui risultato è 5, seguito da un tiro il cui risultato è 3, dà come risultato finale 53. Se aveste tirato prima il 3 e poi il 5, il risultato sarebbe stato 35. Un tiro di 0, seguito da un 6, dà per risultato 06, o, più semplicemente, 6.

Ora fermatevi e colorate i numeri di tutti i dadi, passandovi sopra il pastello colorato incluso nella scatola e ripulendo con uno straccio il colore in eccesso.

Per indicare i dadi usiamo spesso delle abbreviazioni: una "d", seguita dal numero delle facce—Per es. "d8" indica "1 dado a 8 facce".

Il doppio tiro del dado a 10 facce, per trovare una percentuale, è abbreviato come "d%", e talvolta viene chiamato "tiro percentuale".

Ogni volta che un numero appare davanti alla "d", sta ad indicare quante volte dovete tirare quel dado. Quindi "2d4" significa "tirare 2 volte il dado a 4 facce e sommate i risultati"

(per un totale che può variare da 2 a 8). Oppure, se avete molti dadi, potete più semplicemente tirare 2 dadi a 4 facce, aggiungendo sempre i risultati. Alcuni esempi:

- d% Tirate il dado a 10 facce per trovare le "decine" e quindi di nuovo per trovare le unità.
- 4d8 Tirate 4 volte il dado a 8 facce.
- 9d12 Tirate 9 volte il dado a 12 facce.
- 1d20 Tirate 1 volta il dado a 20 facce.

Talvolta potrete trovare, dopo la "d", un numero cui non corrisponde un dado; per es. 1d3. Ciò significa che si richiede un risultato di 1, 2 o 3.

Per realizzare il tiro "1d3", tirate d6 e dividete il risultato per 2 arrotondando per eccesso; in questo modo otterrete uno dei 3 numeri richiesti. Usando lo stesso principio, potete trovare il risultato di 1d2 (1d4 diviso 2) e 1d5 (1d10 diviso 2).

Se ci avete seguito fin qui...

SIETE PRONTI PER LA VOSTRA PROSSIMA AVVENTURA!

Per iniziare non dovete far altro che girare la pagina!

Nella seguente avventura per un giocatore, esplorerete una "segreta" (Dungeon), alla ricerca di mostri e tesori. La **prima parte** è un viaggio in città per compiere alcuni acquisti. Nella **seconda parte** imparerete qualcosa di più sui combattimenti. E nella **terza parte** visiterete il Dungeon! Vi saranno spesso offerte delle alternative e quindi vi sarà chiesto di fare una scelta. Ogni scelta è indicata da un numero; cercate il paragrafo che reca quel numero per verificarne gli effetti. La vostra avventura continuerà da quel punto.

Prima parte: Affari in Città

Trascorrete alcuni giorni in città, per permettere alle vostre ferite di rimarginarsi del tutto. Dal momento che, durante la prima avventura, avete trovato un discreto tesoro, andate in giro per acquistare un'armatura migliore.

Baldwich, il Fabbro, vi conosce bene. E' un tipo simpatico ed i suoi capelli vanno chiazzandosi di grigio. Vi ricordate di quando, giovane e scapestrato, andavate a rubar mele sul grande albero del suo giardino.

"Bene, bene" esclama mentre entrate nel suo negozio "Dove sei stato in tutto questo tempo? Sei proprio cresciuto, vedo!"

Chiacchierate per pochi minuti, rammentando i vecchi tempi, e poi gli chiedete se abbia un'armatura che faccia al caso vostro.

"Oh, certo! Lasciami vedere, lasciami vedere un attimo..." Si apre la strada tra mucchi di armature di ogni tipo, mentre voi gli andate dietro. Vi sono dozzine di armature complete, di tutte le taglie, ma la maggior parte di esse avrebbe bisogno di essere riparata.

"AHA!" esclama, prendendone una: "Provati questa!" L'armatura che avete indosso è fatta di anelli di metallo, abilmente intrecciati in modo da offrire protezione alla maggior parte del corpo. Quella che vi offre Baldwich è diversa. Larghe fasce di metallo ben rifinite sono fissate su un corpetto di cuoio in modo da poter essere facilmente indossate.

"Una corazza di piastre, naturalmente; l'ho finita appena una o due settimane fa. Vuoi provarla? Penso che ti vada bene."

Andate nel retrobottega, vi togliete la vecchia armatura e provate ad indossare la nuova. E' proprio della vostra misura; vi calza alla perfezione, quasi fosse stata fatta apposta per voi. Le placche di metallo tenute insieme da striscie di cuoio ed anelli di maglia, forniscono una protezione molto efficiente. Ma è molto pesante, quasi il doppio della vostra vecchia corazza di maglia. Uscite per farvi vedere e Baldwich si affaccenda intorno a voi, con un pezzo di carbone in mano, e segna l'armatura qua e là, per alcuni necessari adattamenti.

"Sembra che vada proprio bene" esclama "Solo un ritocco qui e un ritocco là... E, per il

pagamento, vuoi darmi in acconto la tua corazza di maglia? Mi sembra che sia in buono stato..."

"Aspetta un attimo!" replicate "Non hai niente di più leggero di questa roba? Non potrò certo trasportare molto denaro e gioielli se mi porto in giro tutto questo metallo!"

"Mah..." dice lui, con pazienza "Se vuoi una protezione devi indossare questa. A meno che, naturalmente, tu non riesca a trovare, in qualche modo, un'armatura magica."

La corazza di piastre migliorerebbe la vostra classe di armatura, portandola dall'attuale livello CA = 4 fino al nuovo CA = 2; quindi sarebbe utile averla. "Bene, quanto costa?" chiedete. "Ehm... 75 monete d'oro, così com'è. Vuoi darmi la tua vecchia armatura a parziale pagamento?" "Oh, penso di sì" replicate "Quanto vuoi allora?"

"Proprio perchè sei tu, ehm... perchè sei appena all'inizio... e poi ti conosco da tanto tempo... 50 monete d'oro più la tua vecchia armatura; un vero prezzo di favore." Parlate ancora un po' con lui, facendo ricorso al vostro carisma e, mercanteggiando, ottenete un prezzo migliore.

"E va bene, va bene!" dice lui, alla fine "Solo 30 monete d'oro più la tua vecchia armatura; però promettimi di venire da me quanto ti capiterà

di nuovo di cercare un'armatura migliore o altre armi. D'accordo?" Si gira, brontolando, poi si ferma e si volta ancora "Sarà pronta per martedì. Paga al mio apprendista quando esci dal negozio."

Sottraete un valore di 30 monete d'oro dal vostro "Denaro" sulla scheda. Potete sottrarlo direttamente dal numero di monete d'oro, oppure usare tagli di minor valore, se avete capito come funziona la "tabella di conversione monetaria". Correggete i numeri sulla scheda ad indicare l'attuale ammontare delle vostre ricchezze e modificate la lista dell'equipaggiamento. Poi voltate la scheda e cambiate la vostra Classe d'Armatura da CA 4 a CA 2. Dopo alcuni giorni tornate al negozio a prendere la vostra nuova pesante corazza di piastre. Ovviamente non è ancora pronta, ma avete tutto il tempo di aspettare. Per passare il tempo, vi guardate intorno alla ricerca di altri avventurieri —ogni aiuto sarebbe ben accetto— ma i pochi che riuscite a trovare vogliono riposarsi, divertirsi, o curarsi dopo le loro ultime imprese.

Una mattina, quindi, ben equipaggiato, ma ancora una volta solo, vi avviate verso le caverne vicine alla città, e riflettendo mentre marciate, vi ripromettete di stare particolarmente attenti alle insidie dei ghoul!

