

DUNGEON CRAWL CLASSICS

IL GIOCO DI RUOLO

REGOLAMENTO INTRODUTTIVO
E AVVENTURA INTRODUTTIVA

PDF



KAIZOKU PRESS



Visita la pagina <http://dungeoncrawlclassics.it>
e scarica gratuitamente un PDF di questa avventura!

Non sei un eroe.

Sei un avventuriero:
un predone,
un tagliaborse,
un uccisore di miscredenti,
un taciturno stregone che custodisce
segreti morti da molto tempo.

Sei in cerca d'oro e gloria,
e li guadagni con spada e magia,
ricoperto dal sangue e dalla sporcizia
del debole, dell'oscuro, del demone
e dello sconfitto.

Vi sono tesori da conquistare
giù nelle profondità, e tu li avrai...



DCC GDR REGOLAMENTO INTRODUTTIVO

Queste regole introduttive sono state scritte appositamente per introdurre giudici e giocatori al sistema di DCC GdR. In alcuni punti le regole sono state condensate e semplificate. Queste regole serviranno principalmente per far superare ai personaggi la loro prima avventura di livello 0 e la loro prima avventura di 1° livello. Anche se le regole arrivano al 2°, non potrai giocare appieno finché non acquisterai il manuale base. Questo documento introduttivo dovrebbe essere sufficiente a farti rendere conto di quanto sia divertente il gioco. Per l'esperienza completa di DCC e per giocare ai livelli fino al 10°, fai riferimento al regolamento di *Dungeon Crawl Classics - Il Gioco di Ruolo*

LA MECCANICA FONDAMENTALE



La meccanica fondamentale di DCC GdR si basa sul lancio di 1d20. Spesso ti verrà chiesto di tirare 1d20 e di aggiungere o sottrarre modificatori. L'obiettivo è di ottenere un valore alto e di superare una CD (Classe Difficoltà). A volte la CD verrà definita in termini specifici, ad esempio Classe Armatura, o CA, che è una versione per gli scontri della CD. Una CD alta sarà più difficile da superare, ed una creatura meglio corazzata avrà una CA più alta.

Se ottieni un punteggio pari o superiore a quello della CD (o della CA), avrai successo, altrimenti avrai fallito.

Ottenere 1 sul dado indica un fallimento automatico e spesso porta ad un fallimento critico.

Ottenere 20 sul dado indica un successo automatico e spesso porta ad un successo critico.

A volte un personaggio potrebbe dover tirare un dado diverso dal d20 per effettuare un'azione. 1d16, 1d24 e persino 1d30 vengono usati per guerrieri e incantatori più deboli o più forti.

LA CATENA DEI DADI



Uno degli aspetti più divertenti di usare i dadi strambi è quello di poterli tirare! Molti GdR tradizionali usano dei modificatori ai tiri di dado per esprimere maggiori possibilità di successo o fallimento di una determinata azione. Ad esempio, un attacco con mano secondaria potrebbe infliggere una penalità -4.

DCC GdR usa tale sistema tradizionale di modificatori ma adotta anche un sistema che consente di cambiare il dado da utilizzare. Anche se il d20 è il dado su cui si basa la meccanica fondamentale del gioco, a volte il giocatore potrebbe dover tirare 1d16 o 1d24, a seconda del fatto che l'azione abbia minori o maggiori probabilità di successo. Il sistema per spostarsi "in su e in giù" tra i vari dadi viene chiamato *catena dei dadi*.

La catena dei dadi è la seguente:

d3 - d4 - d5 - d6 - d7 - d8 - d10 - d12 - d14 - d16 - d20 - d24 - d30

Ogniquale volta le regole specificano un bonus +1d, il dado da tirare si "sposta di un passo" a destra sulla catena, fino ad arrivare al d30 (il dado più grande che può essere utilizzato).

Ogniquale volta le regole specificano di utilizzare *-1d* il dado da tirare si "sposta di un passo" a sinistra, fino ad arrivare al d3 (il dado più piccolo utilizzabile). Più "passi" possono mutare il tipo di dado due o più volte, e la somma algebrica di risultati migliori o peggiori può modificare il tutto. I modificatori al tiro (ad esempio +1 o -2) si applicano al risultato del nuovo tipo di dado.

QUAL È LA DIFFERENZA TRA QUESTO GIOCO E QUELLI A CUI HO GIOCATO PRIMA?

Se hai familiarità con il d20 system (3.0 e 3.5):

- DCC GdR non prevede classi di prestigio, attacchi di opportunità, talenti e punti abilità.
- Classe e razza sono la stessa identica cosa. Sei un mago o un elfo.

Se hai familiarità con le varie incarnazioni di AD&D:

- DCC GdR usa un sistema a classe armatura crescente. Un comune contadino non corazzato ha CA 10, mentre un guerriero in armatura completa ha CA 18.
- Attacchi, tiri salvezza e prove di abilità richiedono tutti il tiro di 1d20, aggiungendo modificatori e tentando di superare un valore numerico.
- Ci sono tre tipi di tiri salvezza: Tempra, Riflessi e Volontà.

Indipendentemente dall'edizione a cui hai giocato:

- I chierici possono scacciare creature che sono empie per la propria religione. Tra queste potrebbero esserci i non morti e altre creature.
- Tutti gli incantesimi vengono lanciati con una prova d'incantesimo in cui l'incantatore tira 1d20, aggiunge determinati modificatori e tenta di ottenere un punteggio il più alto possibile. Più alto sarà il tiro e migliore sarà il risultato. Ciascun incantesimo ha una tabella dedicata che ne determina i risultati.
- Non sempre i maghi perdono gli incantesimi dopo averli lanciati. Un risultato basso indica che il mago non può lanciare di nuovo quel dato incantesimo nella stessa giornata. Con un risultato alto, il mago potrà lanciare di nuovo l'incantesimo.
- Gli incantesimi dei chierici funzionano in modo diverso da quelli dei maghi. I chierici non perdono mai un incantesimo dopo averlo lanciato. Tuttavia, quando un chierico fallisce nel tentativo di lanciare un incantesimo, la "probabilità di fallimento naturale" potrebbe aumentare. Entro la fine della giornata, un chierico potrebbe fallire automaticamente uno o più tiri con punteggi diversi da un 1 naturale.
- C'è una tabella dei colpi critici. Personaggi di alto livello e personaggi di natura marziale infliggono colpi critici più spesso e tirano su tabelle che generano risultati più mortali.
- Si possono sacrificare punti caratteristica per migliorare tiri di dado. Tutti i personaggi possono sacrificare la Fortuna, e i maghi e gli elfi possono sacrificare anche altre caratteristiche.



DADI STRAMBI

Questo gioco richiede dei poliedri dalle forme insolite. In particolare, utilizza il normale set di dadi e quelli che l'autore chiama "dadi Zocchi". Il giocatore esperto sicuramente sarà in possesso della gamma di dadi standard: d4, d6, d8, d10, d12, d20 e d%. DCC GdR utilizza anche i "dadi Zocchi" indicati di seguito: d3, d5, d7, d14, d16, d24 e d30. Questi dadi possono essere acquistati presso molti negozi online, tra cui www.kaizokupress.it e www.dungeoncrawlclassics.it

Si può giocare anche solo con i comuni dadi poliedrici.

Per il d3, tirare 1d6 e dividere per due. Per il d7, tirare 1d8 e rilanciare se si ottiene 8. Per il d14 e il d16, tirare 1d20 e ignorare i risultati che superano il massimo della soglia del dado. Per il d24, tirare 1d12 e 1d6: se il risultato del d6 è dispari, aggiungere 12 al risultato del d12... E così via.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO



In DCC GdR i personaggi non vengono creati stando in piedi tutta la notte a creare una storia unica e interessante. Si "tirano" personaggi di livello 0, non addestrati e ignoranti, e questo loro particolarissimo background viene giocato. Consigliamo caldamente che ciascun giocatore crei più personaggi di livello 0 (almeno tre, possibilmente di più): non affezionarti. I personaggi che sopravvivono al primo dungeon scelgono delle classi e diventano degni di essere ricordati.

La creazione del personaggio in DCC GdR prevede le fasi seguenti:

1. Determinare i punteggi delle caratteristiche: tirare 3d6 per ciascuna di esse, nell'ordine in cui vengono presentate. I modificatori di caratteristica sono sulla Tabella 1-1. Le caratteristiche sono: Forza, Agilità, Fibra, Personalità, Intelligenza e Fortuna.
2. Determinare i punti ferita: tirare 1d4, influenzato dal modificatore di Fibra.
3. Determinare il Segno Fortunato: tirare 1d30, influenzato dal modificatore di Fortuna Tabella 1-2. Il modificatore di Tiro Fortunato associato al Segno Fortunato è permanente e non cambierà in seguito, al momento di spendere la Fortuna.
4. Determinare il mestiere di livello 0; tirare 1d100 sulla Tabella 1-3. Questo risultato indicherà l'arma iniziale di livello 0 del personaggio e i beni di scambio.
5. Scegliere un allineamento.
6. Determinare il denaro iniziale: 5d12 monete di rame.
7. I personaggi di livello 0 sono dotati di un piccolo equipaggiamento di partenza, tra cui armi relative al mestiere, beni di scambio e un articolo di equipaggiamento determinato in modo casuale tirando sulla Tabella 3-3. I personaggi di livello 0 possono anche acquistare o scambiare equipaggiamento aggiuntivo, se ne hanno la possibilità.
8. Cerca di sopravvivere al tuo primo dungeon: se sopravvivi e raggiungi 10 PE, passi al 1° livello. A questo punto, scegli una classe.

TABELLA 1-1: MODIFICATORI RELATIVI AI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Punteggio di Caratteristica	Modificatore	Incantesimi da Mago conosciuti	Max Livello dell'Incantesimo**
3	-3	Lancio degli inc. impossibile	Lancio degli inc. impossibile
4	-2	-2 incantesimi*	1
5	-2	-2 incantesimi*	1
6	-1	-1 incantesimo*	1
7	-1	-1 incantesimo*	1
8	-1	Nessuna modifica	2
9	Nessuno	Nessuna modifica	2
10	Nessuno	Nessuna modifica	3
11	Nessuno	Nessuna modifica	3
12	Nessuno	Nessuna modifica	4
13	+1	Nessuna modifica	4
14	+1	+1 incantesimo	4
15	+1	+1 incantesimo	5
16	+2	+1 incantesimo	5
17	+2	+2 incantesimi	5
18	+3	+2 incantesimi	5

* Minimo 1 incantesimo.

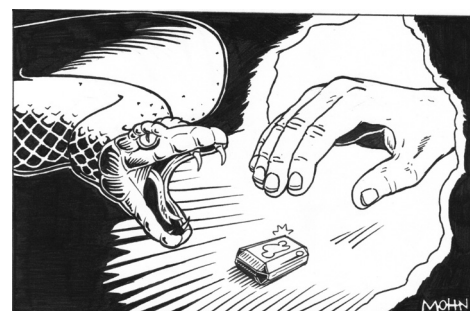
** In base all'Intelligenza per i maghi ed alla Personalità per i chierici



«Rossi, con INT 8 non andrà lontano come mago. Ma come guerriero potrà comunque guadagnare un buon salario di 426 MO!»

TABELLA 1-2: PUNTEGGIO DI FORTUNA

d30	Presagio di Nascita e Tiro Fortunato
1	Inverno rigido: tutti i tiri per colpire
2	Il toro: tiri per colpire in mischia
3	Data fortunata: tiri per colpire a distanza
4	Cresciuto dai lupi: tiri per colpire senz'armi
5	Concepito a cavallo: tiri per colpire da una cavalcatura
6	Nato sul campo di battaglia: tiri per i danni
7	Sentiero dell'orso: tiri per i danni in mischia
8	Occhio di falco: tiri per i danni a distanza
9	Cacciatore in branco: tiri per colpire e per i danni per l'arma iniziale di livello 0
10	Nato sotto il telaio: prove di abilità (comprese le abilità da ladro)
11	Astuzia della volpe: trovare/disinnescare trappole
12	Quadrifoglio: trovare porte segrete
13	Settimo figlio: prove d'incantesimo
14	La tempesta scatenata: danni da incantesimo
15	Cuore virtuoso: prove di scacciare l'empio
16	Sopravvissuto alla peste: guarigione magica*
17	Segno fortunato: tiri salvezza
18	Angelo custode: tiri salvezza per evitare trappole
19	Sopravvissuto a un morso di ragno: tiri salvezza contro veleno
20	Colpito dal fulmine: tiri salvezza su Riflessi
21	Sopravvissuto alla carestia: tiri salvezza su Tempra
22	Resistito alla tentazione: tiri salvezza su Volontà
23	Casa fortunata: Classe Armatura
24	Velocità del cobra: Iniziativa
25	Raccolto abbondante: Punti ferita (si applica ad ogni livello)
26	Braccio del guerriero: tabelle dei colpi critici**
27	Casa empia: tiri di corruzione
28	La Stella Spezzata: fallimenti critici**
29	Canto d'uccello: numero dei linguaggi
30	Bambino selvatico: Velocità (ogni +1 /-1 = +1,5 m /-1,5 m alla Velocità)

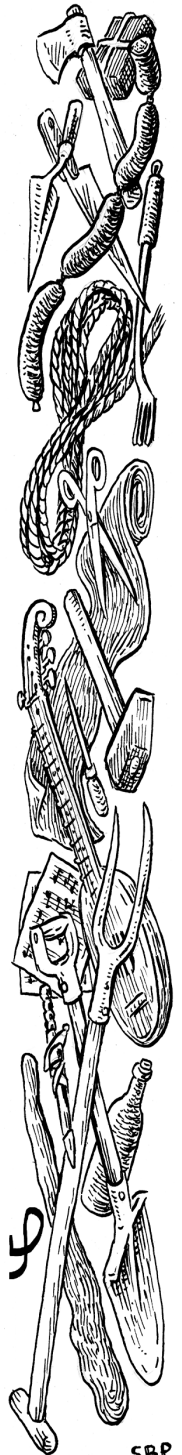


* Se il personaggio è un chierico, si applica a tutte le guarigioni che il chierico effettua. Se non è un chierico, si applica a tutte le cure magiche ricevute da altre fonti.

** La Fortuna normalmente ha effetto su colpi e fallimenti critici. Con questo risultato, il modificatore viene raddoppiato per gli scopi di colpi o fallimenti critici.

TABELLA 1-3: MESTIERE

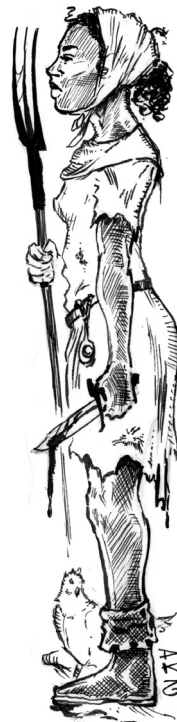
Tiro	Mestiere	Arma Addestrata†	Beni di scambio
01	Alchimista	Bastone	Olio, 1 ampolla
02	Addestratore di animali	Randello	Pony
03	Apicoltore	Bastone	Vasetto di miele
04	Apprendista mago	Pugnale	Grimorio nero
05	Astrologo	Pugnale	Cannocchiale
06	Barbiere	Rasoio (conta come un pugnale)	Forbici
07-08	Becchino	Vanga (conta come un bastone)	Paletta
09	Bottaio	Piede di porco (conta come un randello)	Botte
10-11	Cacciatore	Arco corto	Pelle di cervo
12	Carraio	Randello	Carretto a mano***
13	Ciabattino	Punteruolo (conta come un pugnale)	Calzascarpe
14-22	Contadino*	Forcone (conta come una lancia)	Pollo**
23	Contrabbandiere	Fionda	Sacco impermeabile
24	Cordaio	Coltello (conta come un pugnale)	Corda, 30 m
25	Elfo artigiano	Bastone	Argilla, 0,5 kg
26	Elfo avvocato	Penna (conta come un dardo)	Libro
27	Elfo candelaio	Forbici (contano come un pugnale)	Candele, 20
28	Elfo falconiere	Pugnale	Falcone
29-30	Elfo guardaboschi	Bastone	Erbe, 0,5 kg
31	Elfo navigatore	Arco corto	Cannocchiale
32-33	Elfo saggio	Pugnale	Pergamena e penna
34	Elfo vetraio	Martello (conta come un randello)	Perline di vetro
35	Erborista	Randello	Erbe, 0,5 kg
36	Esattore	Spada lunga	100 mr
37	Fabbricante di armature	Martello (conta come un randello)	Elmo di ferro
38	Fabbro (forgiatore)	Martello (conta come un randello)	Tenaglie d'acciaio
39	Fabbro	Pugnale	Attrezzi di qualità
40	Fuorilegge	Spada corta	Armatura di cuoio
41	Formaggiaio	Randello corto (conta come un bastone)	Formaggio puzzolente
42	Gioielliere	Pugnale	Gemma del valore di 20 mo
43	Giullare	Dardo	Abiti di seta
44	Guaritore	Randello	Acqua santa, 1 fiala
45	Giocatore d'azzardo	Randello	Dadi
46	Guardia di carovana	Spada corta	Coperta, 1 metro
47	Halfling commerciante	Spada corta	20 ma
48	Halfling girovago	Randello	Ciotola per le offerte
49	Halfling guantaio	Punteruolo (conta come un pugnale)	Guanti, 4 paia
50	Halfling macellaio di polli	Ascia	Carne di pollo, 2,5 kg
51	Halfling marinaio	Coltello (conta come un pugnale)	Stoffa da vela, 2 m
52	Halfling merciaio	Forbici (contano come un pugnale)	Abiti completi di qualità, 3
53-54	Halfling tintore	Bastone	Stoffa, 3 m
55	Halfling usuraio	Spada corta	5 mo, 10 ma, 200 mr
56	Halfling zingaro	Fionda	Bambolina vudù
57	Indovino	Pugnale	Mazzo di tarocchi
58	Macellaio	Mannaia (conta come un'ascia)	Quarto di manzo
59	Mendicante	Randello	Crema di formaggio
60-61	Mendicante di gilda	Fionda	Stampelle
62	Menestrello	Pugnale	Ukulele
63	Mercante	Pugnale	4 mo, 14 ma, 27 mr
64	Mercenario	Spada lunga	Armatura di pelle
65	Mugnaio/fornaio	Randello	Farina, 0,5 kg
66	Nano acchiappatopi	Randello	Rete
67	Nano apotecario	Randello corto (conta come un bastone)	Fiala d'acciaio
68	Nano coltivatore di funghi	Vanga (conta come un bastone)	Sacco
69	Nano fabbricante di forzieri	Scalpello (conta come un pugnale)	Legno, 5 kg
70	Nano fabbro	Martello (conta come un randello)	Mithril, 28 grammi
71-72	Nano minatore	Piccone (conta come un bastone)	Lanterna
73-74	Nano muratore	Martello	Pietra di qualità, 5 kg
75	Nano pastore	Bastone	Scrofa**
76	Nobile	Spada lunga	Anello d'oro del valore di 10 mo



SBP

TABELLA 1-3: MESTIERE (CONTINUA)

Tiro	Mestiere	Arma Addestrata†	Beni di scambio
77	Orfano	Randello	Bambola di pezza
78	Pastore	Bastone	Cane da pastore**
79	Robivecchi	Coltello (conta come un pugnale)	Frutto
80	Sacrestano	Bastone	Simbolo sacro
81	Scaricatore di porto	Pertica (conta come un bastone)	1 manuale di GdR recente
82	Scavafossi	Vanga (conta come un bastone)	Terra di qualità, 0,5 kg
83	Schiavo	Randello	Pietra dall'aspetto strano
84	Sciamano	Randello d'osso piumato	Spilla-Comunicatore
85	Scriba	Dardo	Pergamena, 10 fogli
86-87	Scudiero	Spada lunga	Elmo d'acciaio
88	Svuotachiaviche	Paletta (conta come un pugnale)	Sacco di letame
89	Monello di strada	Mazza corta (conta come un randello)	Ciotola per le offerte
90	Servo vincolato	Bastone	Medaglione
91	Soldato	Lancia	Scudo
92	Stalliere	Bastone	Briglia
93	Tagliaborse	Pugnale	Scrigno piccolo
94-96	Taglialegna	Ascia	Fascio di legna
97	Tessitore	Pugnale	Abito completo di qualità
98-99	Trapper	Fionda	Pelle di tasso
100	Truffatore	Pugnale	Mantello di qualità



† Se è un'arma a distanza (ad esempio una fionda o un dardo), tirare 1d6 per determinare il numero di pietre o dardi.

* Tirare 1d8 per determinare il tipo di contadino: (1) patate, (2) grano, (3) rape, (4) mais, (5) riso, (6) pastinaca, (7) ravanelli, (8) rape gialle.

** Perché il pollo ha attraversato il corridoio? Per cercare trappole! Scherzi a parte, se il gruppo contiene più di un contadino o pastore, determinare casualmente il secondo animale da fattoria e quelli seguenti per ogni mestiere duplicato; tirare 1d6 (1) pecora, (2) capra (3) vacca, (4) anatra, (5) oca, (6) mulo.

*** Tirare 1d6 per determinare cosa si trova nel carretto: (1) pomodori, (2) nulla, (3) paglia, (4) i tuoi morti, (5) terra, (6) pietre.

TABELLA 1-4: SOGLIE PE PER LIVELLO

I personaggi di livello zero partono con 0 PE. Il numero di PE indicato è necessario per passare al livello successivo. Ad esempio, un personaggio di livello 0 diviene un guerriero di 1° livello quando raggiunge 10 PE, un guerriero di 2° livello quando raggiunge 50 PE, un guerriero di 3° livello quando raggiunge 110 PE e così via.

Livello	PE Necessari
0	0
1	10
2	50
3	110
4	190
5	290
6	410
7	550
8	710
9	890
10	1090



«Com'è che la tua armatura completa ti dà lo stesso Bonus Armatura della mia?»



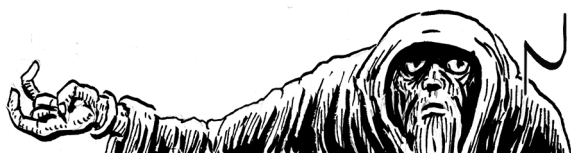
ADDESTRAMENTO NELLE ARMI

Tutti i personaggi di livello 0 sono addestrati nell'unica arma che possiedono, ereditata dal loro mestiere precedente. Se un personaggio di livello 0 maneggia più armi durante la sua carriera, viene considerato addestrato nell'ultima arma con cui ha combattuto. Al 1° livello, un personaggio ottiene addestramento in armi aggiuntive, in base alla classe che sceglie.

Generalmente, usare un'arma senza addestramento infligge una penalità al tiro per colpire. Tuttavia, questa penalità non viene applicata ai personaggi di livello 0. Si presume che le loro abilità di combattimento naturalmente scarse rappresentino pari incompetenza con l'uso in battaglia di tutte le armi.

BENI DI SCAMBIO

Gli avventurieri alle prime armi di solito hanno umili origini. L'economia di un mondo feudale è basata più sul baratto che sulla circolazione della moneta. Il tipico contadino o taglialegna può sostenere la sua famiglia per anni di lavoro senza mai vedere una moneta di metallo. Tutti i personaggi di livello 0 iniziano con beni di scambio di qualche tipo, come indicato nella Tabella 1-3. Questi possono essere utili nel dungeon o possono offrire un punto di partenza per passare ad una condizione socio-economica migliore. Oltre ai loro beni di scambio, ogni personaggio di livello 0 parte con un articolo di equipaggiamento d'avventura determinato casualmente. Tirare 1d24 sulla Tabella 3-3 per ogni personaggio.



ALLINEAMENTO

L'allineamento è una scelta di valori. Nella sua forma più semplice determina il comportamento. Nelle forme superiori determina la fedeltà a una forza cosmica. I personaggi scelgono un allineamento al livello 0 e questa scelta determina le loro opzioni per il resto della loro vita.

L'allineamento funziona su molti livelli, ma ci sono due estremi principali: legale e caotico, con l'equilibrio della neutralità che si trova nel mezzo. Un personaggio al livello 0 sceglie uno di questi tre allineamenti.

PUNTI ESPERIENZA E AVANZAMENTO DI LIVELLO

Man mano che un personaggio completa le avventure, utilizzerà le sue abilità diventando più talentuoso. I personaggi guadagnano punti esperienza (PE) che consentono loro di avanzare di livello.

Nozioni di base del sistema a PE: il sistema di esperienza di DCC GdR funziona come segue:

- Tutte le classi di personaggio usano la stessa tabella di avanzamento.
- Ogni incontro vale tra 0 a 4 PE, e questi PE non si guadagnano semplicemente uccidendo mostri, disinnescando trappole, saccheggiando o completando un'impresa. Invece, in DCC GdR gli incontri a cui sono sopravvissuti fanno guadagnare ai personaggi PE. Un incontro tipico vale 2 PE e il sistema va da 0 a 4 a seconda della difficoltà.
- Tutti i personaggi che partecipano all'incontro ricevono la stessa quantità di PE.
- È il giudice a determinare quanti PE vengono guadagnati.
- I personaggi salgono di livello quando raggiungono il limite di PE per il livello successivo.
- Le soglie dei livelli diventano sempre più alte. Il numero di "avventure medie" necessario per passare ad un livello successivo è più alto di quello del livello precedente.

Vedi la Tabella 1-4 per la quantità di PE richiesta per avanzare di livello.

Nota: un personaggio di 1° livello mantiene i suoi punti ferita del livello 0 e guadagna ulteriori punti ferita in base alla sua classe. Tutti i personaggi di 1° livello o superiore hanno quindi i loro dadi vita di classe più 1d4 punti ferita dal livello 0.

IL SETACCIO PER LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Alcuni giochi di ruolo codificano il cosiddetto "bilanciamento" con moltissime opzioni per il personaggio. DCC GdR adotta un approccio anacronistico a questo concetto tentando di ottenere un "campo di gioco" equo tramite la *randomizzazione* piuttosto che la *complessità*. Le fasi della creazione del personaggio illustrate di seguito danno vita ad uno stile di gioco diverso da ogni cosa tu abbia mai sperimentato nell'ultima ventina d'anni (se si seguono le fasi alla lettera). Se ometti anche uno solo degli elementi, il procedimento non funzionerà. Ecco il perché:

DCC GdR genera personaggi utilizzando ciò che l'autore chiama "setaccio". Prima di tutto, ciascun *giocatore* genera tra i due e i quattro personaggi di livello 0. È importan-

tissimo che i personaggi vengano generati utilizzando il procedimento indicato: punteggi di caratteristica, mestiere, modificatore di fortuna ed equipaggiamento, tutti determinati in maniera casuale. Ogni giocatore si troverà con un assortimento di personaggi che potrebbero finire in varie classi. Quando tutti i personaggi saranno stati generati, i giocatori a turno presenteranno i propri personaggi di livello 0 ai propri compagni.

Il "setaccio" si utilizza nel gioco di livello 0. Durante la prima sessione di livello 0 è comune che ogni giocatore perda alcuni o gran parte dei propri personaggi. Quando dei semplici contadini e mezzadri esplorano dei dungeon mortali, è ovvio che il tasso di mortalità sia alto.

Per il termine della prima seduta, ai giocatori rimarrà una banda di sopravvissuti: questo manipolo di eroici avventurieri diventa il gruppo di 1° livello.

Usando questo metodo che prevede personaggi estremamente casuali, tassi di mortalità estremamente alti, con i giocatori che scelgono quali personaggi generati a caso ri-



schierano e quali giocheranno sul sicuro, tu, il giudice, ti ritroverai con un gruppo di personaggi generati casualmente guidati dai giocatori. Praticamente non ci sono possibilità di ottimizzare i personaggi, e tuttavia i giocatori si scopriranno affezionati ai propri impavidi piccoli servi della gleba che hanno compiuto delle gesta incredibili ai bassi livelli. Le imprese compiute al livello 0 li segneranno per sempre, per via delle grandi gesta e dei grandi rischi affrontati. L'autore incoraggia caldamente a iniziare a giocare usando il metodo *alla lettera* come riportato qui. Dagli una possibilità: potrebbe piacerti.

CLASSI DEL PERSONAGGIO

Al 1° livello, gli umani possono diventare Chierici, Ladri, Guerrieri o Maghi. Per Elfi, Nani e Halfling, la loro razza è inscindibile dalla loro classe.

Le seguenti informazioni riguardano solo i primi due livelli di ciascuna classe e, in particolare nel caso degli incantatori, includono solo un elenco limitato di caratteristiche e incantesimi. Per conoscere tutte le caratteristiche disponibili per ogni classe, o per interpretare personaggi di livello superiore al 2°, fare riferimento al manuale *Dungeon Crawl Classics - Il GdR*

CHIERICO

Chierico avventuriero è un servo combattente di una divinità, spesso parte di un ordine di confratelli più grande. Egli impugna le armi della sua fede: fisiche, spirituali e magiche. Fisicamente, è un abile combattente quando usa le armi scelte dal suo dio. Spiritualmente, è un contenitore per l'espressione degli ideali del suo dio, in grado di utilizzare poteri sacri che danneggiano i nemici del suo dio. Magicamente, è in grado di invocare il suo dio per eseguire prodezze incredibili.

Sia chierici che maghi possono ottenere poteri dagli dèi, ma in modi diversi. Un chierico adora un potere superiore ed è ricompensato per il suo servizio. Un mago svela i misteri nascosti dell'universo per dominare poteri sia conosciuti che sconosciuti.

Punti ferita: un chierico guadagna 1d8 punti ferita ad

ogni livello.

Allineamento/Scegliere un dio: al 1° livello, un chierico seleziona un dio da adorare, e così facendo sceglie una fazione dell'eterna lotta. La scelta del dio di un chierico deve corrispondere al suo allineamento.

Addestramento nelle armi: un chierico è addestrato all'utilizzo delle armi usate dai fedeli seguaci del proprio dio. Il manuale base di DCC GdR contiene elenchi per divinità; ai fini di questo regolamento introduttivo, i chierici possono usare bastoni, fionde, martelli da guerra, mazze e randelli. I chierici possono indossare qualsiasi armatura e le loro prove d'incantesimo non sono ostacolate dal loro utilizzo.

Magia: un chierico può invocare il favore del suo dio. Questa forma di magia è conosciuta come magia degli idoli. Usarla con successo consente a un chierico di utilizzare il potere del suo dio come un incantesimo. Un chierico ha accesso agli incantesimi del suo dio, come indicato nella Tabella 1-5.

Per lanciare un incantesimo, un chierico effettua una prova d'incantesimo. La prova d'incantesimo viene effettuata come qualsiasi altra prova: tirare 1d20 + modificatore di Personalità + livello dell'incantatore. Se il chierico ha successo, il suo dio risponde alla sua richiesta (non sempre in maniera prevedibile, ma con risultati positivi).

Queste regole si applicano alla magia clericale:

- **1 naturale indica disapprovazione.** Con un 1 naturale

durante una prova d'incantesimo, un chierico scopre di essersi guadagnato chissà come la disapprovazione della propria divinità. La prova d'incantesimo fallisce automaticamente e il chierico deve tirare sulla Tabella 5-7: Disapprovazione (vedi pagina 27).

• **Ogni prova d'incantesimo fallita aumenta le possibilità di disapprovazione.** Dopo aver fallito la sua prima prova d'incantesimo della giornata, l'intervallo di disapprovazione di un chierico aumenta da un 1 naturale a un tiro naturale di 1 o 2. Quindi, in seguito, su qualsiasi tiro naturale di 1 o 2, l'incantesimo fallisce automaticamente e il chierico deve tirare sulla Tabella della Disapprovazione. Al fallimento di una seconda prova, l'intervallo di disapprovazione di un chierico aumenta fino a un tiro naturale di 1, 2 o 3 e così via. L'intervallo continua ad aumentare e qualsiasi tiro naturale all'interno dell'intervallo determina un fallimento automatico. Ciò significa che un chierico potrebbe raggiungere un punto in cui risultati che normalmente determinerebbero un successo, falliscono automaticamente perché si trovano nell'intervallo di disapprovazione. Ad esempio, un chierico che fallisse 12 prove d'incantesimo nella stessa giornata, fallirebbe automaticamente ogni futura prova d'incantesimo su un tiro da 1 a 13, anche se un tiro di 13 indicherebbe normalmente successo per incantesimi di 1° livello. Quando il chierico riacquisterà gli incantesimi il giorno seguente, il suo intervallo di disapprovazione verrà ripristinato a 1 naturale. Forse. I chierici che mettono alla prova i loro dei potrebbero accorgersi che questi non sempre perdonano.

Sacrifici: un chierico può offrire sacrifici alla propria divinità per riguadagnare il suo favore. I sacrifici variano a seconda della natura della divinità ma, in genere, qualsiasi offerta di ricchezza materiale ha valore. Anche altre azioni possono contare, a discrezione del giudice.

Sacrificare ricchezza significa che gli oggetti devono essere bruciati, sciolti, donati ai bisognosi, donati a un tempio o comunque il personaggio deve perderne la proprietà. Possono essere donati come parte di un rito particolare o semplicemente aggiunti alle casse di un tempio. Questa non è una rapida azione di combattimento: richiede un tempo minimo di almeno un turno e la piena concentrazione del chierico.

Per ogni 50 mo di beni sacrificati, un chierico "annulla" un punto del normale intervallo di disapprovazione. Ad esempio, un intervallo negativo da 1 a 4 può essere ridotto a 1-3. Un 1 naturale conta ancora come fallimento e disapprovazione automatici.

Anche grandi imprese, cerche o servizi a una divinità possono essere considerati un sacrificio, a discrezione del giudice.

Scacciare l'empio: un chierico brandisce il suo simbolo sacro per allontanare gli abomini. In qualsiasi momento, un chierico può effettuare una prova d'incantesimo per dissuadere le creature empie. Una creatura empia è un essere che le scritture del chierico dichiarano tale. In genere questo include non morti, demoni e diavoli. La prova d'incantesimo per scacciare l'empio si effettua come segue: 1d20 + modificatore di Personalità + livello dell'incantatore + modificatore di Fortuna. Il fallimento aumenta l'intervallo di disapprovazione, come indicato sopra.

Imposizione delle mani: i chierici curano i fedeli. Effettuando una prova d'incantesimo, un chierico può imporre le proprie mani per curare i danni a qualsiasi creatura vivente. Il chierico non può curare non morti, oggetti inanimati (come statue viventi), creature extraplanari (come

demoni, diavoli, elementali ecc.) oppure costrutti (come i golem) in questo modo. Il chierico deve toccare fisicamente le ferite del fedele e concentrarsi per 1 azione. La prova d'incantesimo viene effettuata come ogni altra prova: tirare 1d20 + modificatore di Personalità + livello dell'incantatore. Il fallimento aumenta l'intervallo di disapprovazione, come indicato sopra.

La guarigione mediante l'imposizione delle mani viene sempre eseguita in termini di dadi vita del bersaglio, ed è limitata dall'allineamento. Condizioni specifiche come malattia, paralisi o veleno possono essere curate invece del danno generico se i risultati dei dadi vita sono abbastanza alti (vedi il manuale base).

Prova

d'incantesimo	Uguale	Adiacente	Opposto
1-11	Fallimento	Fallimento	Fallimento
12-13	2 dadi	1 dado	1 dado
14-19	3 dadi	2 dadi	1 dado
20-21	4 dadi	3 dadi	2 dadi
22+	5 dadi	4 dadi	3 dadi

L'allineamento del chierico influenza ulteriormente i risultati. Se chierico e bersaglio hanno lo stesso allineamento, contano come "uguale" sulla tabella. Se chierico e bersaglio differiscono nell'allineamento di un "passo" (ad esempio, uno è neutrale e l'altro è legale o caotico) oppure hanno divinità diverse ma non antitetiche, contano come "adiacenti" sulla tabella. Tale azione di guarigione potrebbe costituire un peccato se non viene compiuta a servizio della fede. Se chierico e bersaglio hanno un allineamento opposto (ad esempio, uno è legale e uno è caotico), oppure hanno divinità rivali, contano come "opposto" sulla tabella. Una tale guarigione conta quasi sempre come peccato, a meno che non sia un'azione straordinaria svolta a favore della divinità.

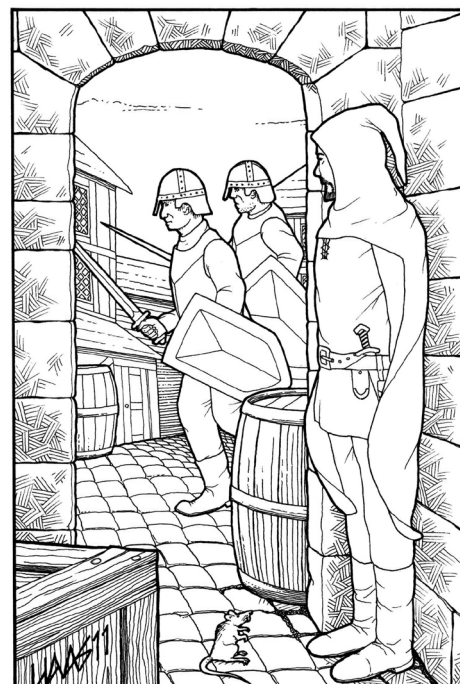
LADRO



ra i ladri ci sono malviventi che si appostano in attesa della loro prossima vittima, agili delinquenti scala-muri che sgraffignano senza vergogna tesori da impenetrabili camere sigillate, tagliaborse dai piedi veloci che seminano inseguitori urlanti in un mercato affollato, oppure minacciosi assassini alla caccia di una preda difficile. I ladri possono essere grandi o piccoli, veloci o lenti, alti o bassi, ma hanno tutti una cosa in comune: sopravvivono non con spada o sortilegi, ma con furtività e astuzia.

Punti ferita: un ladro guadagna 1d6 punti ferita ad ogni livello.

Addestramento nelle armi: un ladro è addestrato ad usare balestre, bastoni, cerbotanne, dardi, fionde, garrote, manganelli, spade corte, spade lunghe e pugnali. I ladri



dovrebbero fare attenzione alla scelta dell'armatura, poiché questa influisce sull'uso delle loro abilità.

Allineamento: anche se i ladri hanno poca considerazione per le leggi della civiltà, non sono necessariamente caotici.

Gergo dei Ladri: i ladri parlano una lingua segreta chiamata "il gergo", nota solo ai membri della loro classe. Si tratta di una lingua parlata senza alfabeto scritto. Insegnare il gergo a un non ladro è punibile con la morte. Alcune frasi in comune hanno un significato alternativo nel gergo e sono utilizzate dai ladri per identificare i loro confratelli di nascosto.

Fortuna e Ingegno: i ladri sopravvivono grazie alla loro fortuna e al loro ingegno, e quelli di maggior successo vivono una vita di fortuna con coraggio e intuizione. Un ladro guadagna bonus aggiuntivi quando spende Fortuna. In primo luogo, il ladro tira un dado fortuna quando spende Fortuna. Il dado fortuna è indicato nella Tabella 1-6. Per ogni punto Fortuna speso, lancia un dado e applica quel modificatore al tiro. Ad esempio, un ladro di 2° livello che sacrifica 2 punti Fortuna aggiunge +2d4 al tiro di un d20.

In secondo luogo, a differenza di altre classi, il ladro recupera la Fortuna perduta entro certi limiti. Il punteggio di Fortuna del ladro viene recuperato ogni notte di un numero di punti pari al suo livello. Questo processo non può portare il punteggio di Fortuna oltre il suo limite massimo naturale.

ABILITÀ DA LADRO

Un ladro apprende alcune abilità che lo aiutano nelle sue attività illecite. Un ladro può scassinare serrature, trovare e disinnescare trappole, muoversi silenziosamente, nascondersi nelle ombre, scalare pareti, contraffare documenti, leggere linguaggi, usare veleni e svuotare tasche.

L'allineamento del ladro determina la sua velocità di avanzamento nelle varie abilità da ladro. Il ladro riceve un bonus per le sue abilità in base al livello e all'allineamento, come mostrato nella Tabella 1-6.

Per usare un'abilità da ladro, il giocatore tira 1d20 e aggiunge il suo modificatore. Deve superare una CD assegnata all'attività

che desidera svolgere. Un compito facile ha CD 5, mentre un compito estremamente difficile ha CD 20: per esempio, scassinare un lucchetto straordinariamente ben costruito o svuotare le tasche di una guardia in allerta. In alcuni casi, il giudice può effettuare il tiro per il personaggio e il risultato non sarà noto al giocatore che lo interpreta fino a quando non si verificherà un determinato evento (ad esempio, un documento contraffatto potrebbe non essere realmente messo alla prova fino a quando non sarà presentato al commissario del re).

Un ladro ha bisogno di strumenti speciali per scassinare le serrature, trovare e disinnescare trappole, scalare pareti, contraffare documenti e trattare veleni. Un ladro di 1° livello deve acquistare una serie di strumenti da ladro che gli consentano di usare queste abilità.

Il successo nell'utilizzare un'abilità da ladro implica quanto segue:

Camuffarsi: il grado di camuffamento determina la CD. Il ladro può camuffarsi per assomigliare a qualcuno delle sua stessa razza e che abbia dimensioni fisiche paragonabili superando una prova con CD 5. La modifica di caratteristiche facciali significative richiede il superamento di una prova con CD 10. Modifica dei tratti fisici, come gestualità e altezza, richiede il superamento di una prova con CD 15. Ingannare qualcuno molto familiare al bersaglio (ad esempio un genitore o un coniuge) richiede come minimo il superamento di una prova con CD 20.

Contraffare documenti: la CD varia con la complessità e l'unicità del documento, che di solito va da CD 5 a CD 20.

Lanciare incantesimi da pergamene: a condizione che un incantesimo sia scritto su una pergamena, un ladro può tentare di leggere la pergamena e lanciare l'incantesimo. La CD per la prova d'incantesimo è quella normalmente applicata, ma il ladro lancia il tipo di dado indicato per tentare di superare quella CD. Il ladro *non* può tentare di effettuare un sacrificio magico.

Leggere linguaggi: interpretare il semplice significato richiede il superamento di una prova con CD 10. Interpretare qualcosa di più dettagliato ha CD 15.



TABELLA 1-5: CHIERICO

Livello	Attacco	Dado Crit/ Tabella	Dado Azione	Rif	Temp	Vol	Incantesimi di 1° livello	Titolo per Allineamento		
								Legale	Neutrale	Caotico
1°	+0	1d8 / III	1d20	+0	+1	+1	4	Accolito	Testimone	Zelota
2°	+1	1d8 / III	1d20	+0	+1	+1	5	Stermina pagani	Studente	Convertito

TABELLA 1-6: LADRO

Livello	Attacco	Dado Crit/ Tabella	Dado Azione	Rif	Temp	Vol	Dado Fortuna	Titolo per Allineamento		
								Legale	Neutrale	Caotico
1°	+0	1d10 / III	1d20	+1	+1	+0	d3	Bravo	Mendicante	Malvivente
2°	+1	1d10 / III	1d20	+1	+1	+0	d4	Apprendista	Tagliaborse	Omicida

TABELLA 1-7: ABILITÀ DA LADRO PER LIVELLO E ALLINEAMENTO

Abilità	Legale		Neutrale		Caotico	
	Livello 1	Livello 2	Livello 1	Livello 2	Livello 1	Livello 2
Camuffarsi‡	+0	+1	+0	+0	+3	+5
Contraffare documenti*	+0	+0	+3	+5	+0	+0
Disinnescare trappole*	+3	+5	+1	+3	+0	+1
Lanciare incantesimi da pergamene†	d10	d10	d12	d12	d10	d10
Leggere linguaggi‡	+0	+0	+0	+1	+0	+0
Muoversi silenziosamente*	+1	+3	+3	+5	+3	+5
Nascondersi nelle ombre*	+3	+5	+1	+3	+1	+3
Pugnalare alle spalle	+1	+3	+0	+1	+3	+5
Scalare pareti*	+3	+5	+3	+5	+1	+3
Scassinare serrature*	+1	+3	+1	+3	+1	+3
Svuotare tasche*	+1	+3	+3	+5	+0	+1
Trovare trappole‡	+3	+5	+1	+3	+1	+3
Usare veleni	+0	+1	+0	+0	+3	+5

* Un eventuale modificatore di Agilità del ladro modifica anche le prove per queste abilità.

† Un eventuale modificatore di Intelligenza del ladro modifica anche le prove per queste abilità.

‡ Un eventuale modificatore di Personalità del ladro modifica anche le prove per queste abilità.

TABELLA 1-8: GUERRIERO

Livello	Attacco (Dado Cimento)	Dado Crit/ Tabella	Dado Azione	Rif	Temp	Vol	Intervallo di Minaccia	Titolo per Allineamento		
								Legale	Neutrale	Caotico
1°	+d3*	1d12 / III	1d20	+1	+1	+0	19-20	Scudiero	Selvatico	Bandito
2°	+d4*	1d14 / III	1d20	+1	+1	+0	19-20	Campione	Barbaro	Brigante

* Il modificatore di attacco di un guerriero viene tirato di nuovo, usando il dado appropriato, ad ogni round di attacco.

Il risultato modifica sia il tiro per colpire che per i danni.

TABELLA 1-9: MAGO

Livello	Attacco	Dado Crit/ Tabella	Dado Azione	Rif	Temp	Vol	Incantesimi di 1° Livello	Titolo per Allineamento		
								Legale	Neutrale	Caotico
1°	+0	1d6 / I	1d20	+1	+1	+1	4	Evocatore	Astrologo	Cultista
2°	+1	1d6 / I	1d20	+1	+1	+1	5	Controllore	Incantatore	Sciamano

TABELLA 1-10: NANO

Livello	Attacco (Dado Cimento) Tabella	Dado Crit./ Tabella	Dado Azione	Rif	Temp	Vol	Titolo per Allineamento		
							Legale	Neutrale	Caotico
1°	+d3*	1d10 / III	1d20	+1	+1	+1	Agente	Apprendista	Ribelle
2°	+d4*	1d12 / III	1d20	+1	+1	+1	Mediatore	Novizio	Dissidente

* Il modificatore di attacco di un nano viene tirato di nuovo, usando il dado appropriato, ad ogni round di attacco. Il risultato modifica sia il tiro per colpire che per i danni.

TABELLA 1-11: ELFO

Livello	Attacco Tabella	Dado Crit./ Azione	Dado	Rif	Temp	Vol	Incantesimi di 1° Livello	Titolo da Elfo
								(Tutti gli Allineamenti)
1°	+1	1d6 / II	1d20	+1	+1	+1	3	Vagabondo
2°	+1	1d6 / II	1d20	+1	+1	+1	4	Veggente

TABELLA 1-12 HALFLING

Livello	Attacco	Dado Crit./ Tabella	Dado Azione	Rif	Temp	Vol	Muov. sil. & Nascondersi	Titolo da Halfling
								(Tutti gli Allineamenti)
1°	+1	1d8 / III	1d20	+1	+1	+1	+3	Vagabondo
2°	+2	1d8 / III	1d20	+1	+1	+1	+5	Esploratore

Muoversi silenziosamente: il ladro tira contro una CD difficile, e il successo significa che si è davvero mosso silenziosamente. Ad eccezione dei semidei e di sortilegi straordinari, il movimento del ladro non può essere udito. La CD di base per muoversi su superfici di pietra ha CD 10. Muoversi su superfici morbide, come erba o tappeti, ha CD 5; il movimento su superfici moderatamente rumorose, come assi di legno scricchiolanti, ha CD 15, mentre spostarsi su superfici estremamente rumorose, come foglie crepitanti, acqua stagnante o ghiaia, ha CD 20.

Nascondersi nelle ombre: una prova riuscita di nascondersi nelle ombre indica che il ladro non può essere visto. La difficoltà di base per intrufolarsi in un corridoio con copertura moderata (sedie, librerie, crepacci, angoli e fessure, nicchie ecc.) ha CD 10. Nascondersi di notte o in un'area ombreggiata o poco illuminata ha CD 5; nascondersi sotto la luna piena ha CD 10; nascondersi durante il giorno ma in un'ombra scura o dietro un oggetto solido ha CD 15; nascondersi in pieno giorno con pochissimi ostacoli ha CD 20.

Pugnalare alle Spalle: i ladri di maggior successo uccidono senza che le loro vittime si accorgano del pericolo. Quando attacca un bersaglio alle spalle, o se il bersaglio è comunque ignaro della sua presenza, il ladro aggiunge al suo tiro per colpire il bonus di attacco indicato.

Inoltre, se colpisce, il ladro infligge automaticamente un colpo critico, tirando sulla tabella dei colpi critici corrispondente al suo livello. I tentativi di pugnalare alle spalle possono essere effettuati solo contro creature con chiare vulnerabilità anatomiche.

Scalare pareti: proprio quello che ci si aspetta. CD 20 è una superficie perfettamente liscia senza appigli visibili. Un normale muro di pietra ha CD 10.

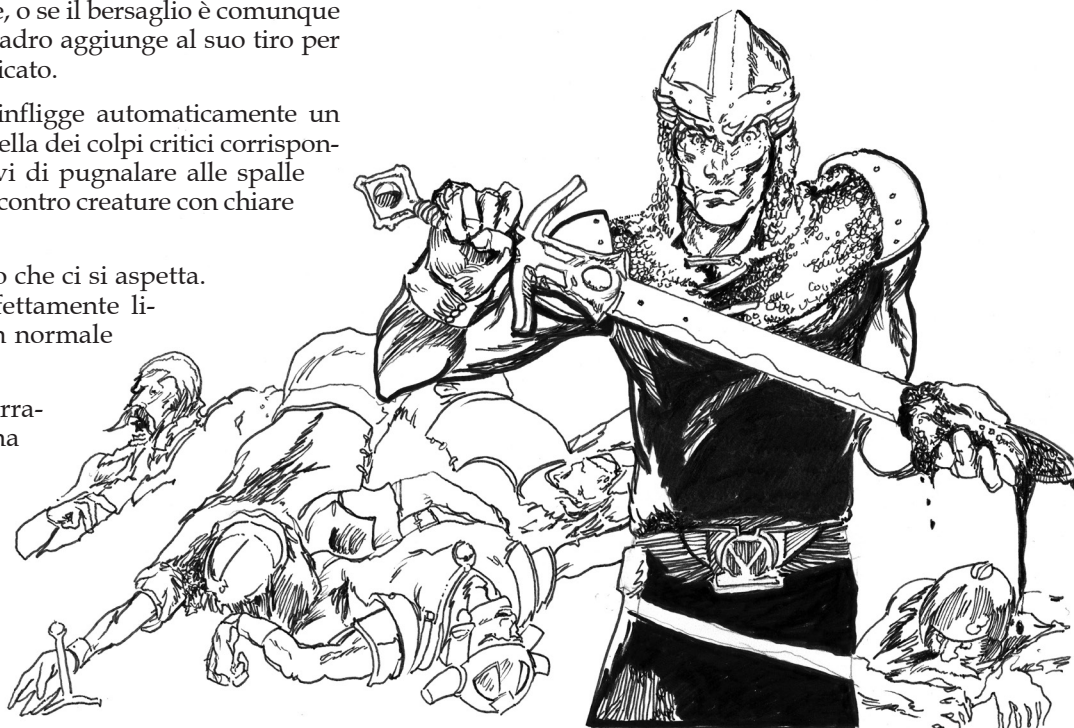
Scassinare serrature: una serratura normale ha CD 10. Una serratura estremamente ben realizzata ha CD 20. Alcune serrature di fabbricazione leggendaria e di difficoltà notevole hanno CD 25 o superiore.

Svuotare tasche: il ladro prende di nascosto un oggetto dalla persona

bersaglio. Questa abilità include anche altri numeri di prestidigitazione, ad esempio trucchi con le carte, piccoli giochi di prestigio ecc. Rubare da un bersaglio inconsapevole con una tasca aperta e una sacca per monete non legata ha CD 5; svuotare le tasche di un bersaglio che sta attivamente guardando e controllando i propri averi ha CD 20; i vari gradi di vigilanza tra i due estremi presentati definiscono altre soglie di prova.

Trovare/disinnescare trappole: trappole grandi e voluminose hanno CD 10. Tra queste ci sono buche nel pavimento, asce caricate a molla o saracinesche cadenti. Trappole più subdole hanno CD 15, CD 20 o anche più. Un 1 naturale su una prova di disinnescare trappole innesca la trappola.

Usare veleni: ogniqualvolta un ladro usa il veleno, deve superare una prova di sicurezza con CD 10. In caso di fallimento, si avvelena per sbaglio! Questa prova viene effettuata ogni volta che il veleno viene applicato su una lama o su un'altra superficie. Inoltre, con un 1 naturale su un tiro per colpire con una lama avvelenata, il ladro si avvelena automaticamente, in aggiunta ad eventuali risultati di fallimento critico.



GUERRIERO



ra i guerrieri c'è ogni tipo di combattente professionista, incluso un cavaliere in armatura in missione per il re, un brigante avido fedele a nessuno, un vagabondo in pelliccia d'orso e con la pancia vuota, oppure un robusto uomo d'arme armato dall'oro di un mercante. Di tutte le classi, quella dei guerrieri gode del miglior bonus d'attacco, il numero di punti ferita più alto e il maggior potenziale per le azioni di attacco extra.

Punti ferita: un guerriero guadagna 1d12 punti ferita ad ogni livello.

Addestramento nelle armi: un guerriero è addestrato all'uso di archi corti, archi lunghi, armi inastate, asce, asce da battaglia, balestre, bastoni, dardi, fionde, giavellotti, lance, lance da cavaliere, martelli da guerra, mazze, mazzafrusti, pugnali, randelli, spade a due mani, spade corte e spade lunghe. I guerrieri indossano qualunque armatura possano permettersi.

Allineamento: i guerrieri possono seguire uno tra numerosi sentieri in base al loro allineamento, che a sua volta influenza il loro titolo e il percorso di carriera.

Modificatore d'attacco/Dado Cimento: a differenza di altre classi, i guerrieri non ricevono un modificatore di attacco fisso ad ogni livello. Ricevono invece un modificatore determinato a caso, noto come *dado cimento*. Al 1° livello, questo è un d3. Il guerriero lancia questo d3 ogni volta che attacca e applica il risultato sia al tiro per colpire che per i danni. Ad un attacco, il dado potrebbe donargli +1 al tiro per colpire e al tiro per i danni. All'attacco successivo, il dado potrebbe dargli +3! Il dado cimento del guerriero migliora ogniqualvolta questi passa ad un livello successivo.

Prode Cimento d'Arme: i guerrieri si guadagnano l'oro con le pure abilità fisiche. Attraversano cappelle dondolandosi su lampadari, abbattono porte di quercia fasciate di ferro e saltano crepacci inseguendo i nemici. Quando sono impegnati in lotte mortali, i loro prodi cimenti d'arme ribaltano il corso della battaglia: una carica temeraria respinge le linee nemiche, la sferzata di un flagello impiglia il braccio armiforme dell'uomo bestia, o un pugnale ben piantato finisce nella visiera dell'elmo del nemico.

Prima di effettuare un tiro per colpire, un guerriero può dichiarare di stare effettuando un Prode Cimento d'Arme o, in breve, un Cimento. Questa azione è una drammatica manovra di combattimento che avviene all'interno del combattimento corrente. Ad esempio, un guerriero può provare a disarmare un nemico con il suo attacco successivo, o a far inciampare l'avversario, o a spingerlo indietro per aprire l'accesso a un corridoio vicino. Il Cimento non aumenta il danno ma potrebbe avere qualche altro effetto di combattimento: fare indietreggiare un nemico, farlo inciampare, impigliarlo, accecarlo temporaneamente e così via.

Il dado cimento del guerriero determina il successo del Cimento. Questo è lo stesso dado che il guerriero usa ogni round per determinare il modificatore al tiro per colpire e ai danni. Se il risultato del dado cimento è 3 o più, e se l'attacco va a segno (cioè, se il tiro per colpire modificato supera la CA del bersaglio), il Cimento riesce. Se il risultato del dado cimento è un 2 o meno, o se l'attacco fallisce, anche il Cimento fallisce.

Colpi critici: in combattimento, un guerriero ha maggiori probabilità di mettere a segno un colpo critico e tende a ottenere gli effetti più distruttivi quando lo fa. Dal 1° al 4° livello, un guerriero mette a segno un colpo critico con un tiro naturale di 19-20.

Iniziativa: un guerriero aggiunge il suo livello di classe ai tiri di iniziativa.

Fortuna: il modificatore Fortuna di un guerriero (se presente) si applica ai tiri per colpire con un tipo specifico di arma. Quest'arma specifica deve essere scelta al 1° livello e il modificatore è fissato al suo valore iniziale (né l'arma né il modificatore cambiano nel corso della carriera del guerriero). Il tipo di arma deve essere specifico: spade lunghe o spade corte, non semplicemente "spade".

MAGO



ra i maghi ci sono stregoni dalle labbra cucite che studiano antichi tomi, streghe corrotte dalla magia nera, demonologi che offrono frammenti d'anima in cambio di segreti o incantatori che mormorano cantilene in lingue perdute. I maghi controllano le forze della magia, ma questi potenti sortilegi sono imprevedibili e fuori controllo. A differenza dei chierici, il cui fedele servizio viene ricompensato con poteri divini, i maghi esercitano la magia attraverso la padronanza e il dominio di forze che non sempre sono partecipanti volontarie.

Punti ferita: un mago guadagna 1d4 punti ferita ad ogni livello.

Addestramento nelle armi: un mago è addestrato all'uso di archi corti, archi lunghi, bastoni, spade corte, spade lunghe e pugnali. I maghi raramente indossano armature, poiché queste ostacolano il lancio degli incantesimi.

Allineamento: i maghi perseguono le arti magiche secondo le loro inclinazioni naturali. I maghi caotici studiano la magia nera. I maghi neutrali o legali cercano di controllare gli elementi. I maghi di tutte le convinzioni praticano incantesimi.

Magia: la magia è sconosciuta, pericolosa e aliena. Anche i migliori maghi occasionalmente non riescono a imbrigliare correttamente un incantesimo, con risultati imprevedibili. I maghi fanno quindi uso dei loro incantesimi preferiti, per paura di fare degli errori nel lanciare un incantesimo, corrompendosi così con energie magiche mal dirette. Al 1° livello un mago determina 4 incantesimi che conosce, che rappresentano anni di studio e pratica. Man mano che la sua comprensione si espande, un mago può apprendere altri incantesimi di livello via via più alto.



Gli incantesimi conosciuti sono determinati casualmente. Possono essere di qualsiasi livello a cui il mago può accedere.

I maghi lanciano incantesimi effettuando una prova d'incantesimo. La prova d'incantesimo di un mago di solito è 1d20 + modificatore di Intelligenza + livello dell'incantatore.

Patroni soprannaturali: i maghi tessono incantesimi in combutta con poteri provenienti da luoghi soprannaturali e dai piani esterni. Demoni e diavoli, angeli, celestiali, fantasmi, estranei, daeva, geni, elementali, Signori del Caos, spiriti, divinità antiche, intelligenze aliene e concetti estranei alla comprensione mortale sussurrano segreti in cambio di favori che sarebbe meglio non spiegare. Ottenere e invocare un patrono è una potente magia e non viene descritto in questo regolamento introduttivo. Per ulteriori informazioni, consultare il regolamento di DCC GdR.

Fortuna: il modificatore di fortuna di un mago si applica ai tiri per corruzione e magia mercuriale.

Linguaggi: un mago conosce due linguaggi aggiuntivi per ogni punto di modificatore di Int.

NANO



I nani sono una razza di semiumani bassi e robusti con un amore sfrenato per l'oro. Nulla li soddisfa più del luccichio delle gemme e della solidità di un lingotto d'oro. Inoltre i nani amano combattere selvaggiamente, menando fendenti con brutale efficacia mentre si fanno strada tra i nemici.

I nani vivono nelle profondità della terra e raramente mettono piede in superficie. Grotte oscure e città profonde un tempo erano casa tua. Tra i nani avventurieri ci sono difensori esiliati che vendono la loro abilità in combattimento, artigiani curiosi che scambiano i loro talenti o rinnegati rancorosi che non si arrendono alla propria sorte. I nani sono oggetto di sospetto per gli abitanti della superficie e per gli altri nani. Le società naniche sono rigide, ordinate e ben strutturate, con ruoli e responsabilità chiaramente definiti, vincolati dalle regole bizantine riguardanti età e mestiere. Ogni nano che respinge questo rigido modello di isolamento difensivo per perseguire una carriera che sia incline all'apertura e alla socievolezza è, per i suoi simili, una mina vagante, o magari un traditore.

Punti ferita: un nano guadagna 1d10 punti ferita ad ogni livello.

Addestramento nelle armi: i nani preferiscono combattere con un'arma e uno scudo. Un nano è addestrato all'uso di asce, asce da battaglia, lance, martelli da guerra, mazze, pugnali, randelli, spade a due mani, spade lunghe e spade corte. Un nano è anche addestrato all'utilizzo delle seguenti armi da tiro: archi corti, balestre, fionde e giavellotti. I nani indossano qualunque armatura possano permettersi.

Allineamento: la filosofia dei nani inculca con forza il valore della lealtà. Un nano che rifiuta questo tipo di comportamento deve avere una buona ragione per farlo. I nani avventurieri di allineamento legale sono in genere agenti dei loro governi nativi inviati a spiare, riconquistare, procurarsi beni o stringere alleanze. I nani caotici sono estremamente rari nei loro paesi d'origine. La morte o l'esilio è il loro destino naturale. I nani neutrali vanno all'avventura per apprendere del mondo: un tratto raro in questa razza egoistica.

Prode Cimento d'Arme: i nani hanno un retaggio marziale che glorifica l'abilità in combattimento. Come i guerrieri, possono eseguire Prodi Cimenti d'Arme in combattimento (vedi la sezione dedicata al guerriero per una descrizione completa).

Spada e scudo: i nani eccellono nel combattere con uno scudo in una mano e un'arma nell'altra. Quando combatte con uno scudo, un nano ottiene sempre un attacco con scudo da sfondamento come secondo attacco. Questo scudo da sfondamento utilizza 1d14 per colpire (invece di 1d20). Il nano aggiunge il suo dado cimento a questo valore, come per tutti gli attacchi, e può tentare di effettuare Prodi Cimenti d'Arme che coinvolgano lo scudo e/o la sua arma. Lo scudo da sfondamento infligge 1d3 danni.

Infravisione: un nano può vedere al buio fino a 18 metri.

Lento: un nano ha una velocità di movimento di base pari a 6 metri, rispetto ai 9 degli umani.

Abilità Sotterranee: la lunga vita sottoterra allena i nani a rilevare determinati tipi di costruzione. Quando si trovano sottoterra, i nani ricevono un bonus pari al loro livello di classe per individuare trappole, passaggi inclinati, pareti mobili e altre nuove costruzioni.

Inoltre, un nano può sentire l'odore di oro e gemme. Un nano può percepire la direzione di una forte concentrazione di oro o gemme entro 30 metri. Concentrazioni minori, fino a una singola moneta, possono ancora essere comunemente percepite, ma richiedono concentrazione e la distanza a cui possono essere fiutate scende fino a 12 metri (per una singola moneta o gemma).

Fortuna: al 1° livello, il modificatore di Fortuna di un nano si applica ai tiri per colpire con un tipo specifico di arma (ad esempio, "spada lunga", ma non "spade"), proprio come farebbe un guerriero. Questo tipo di arma deve essere scelto al 1° livello e il modificatore rimane fisso nel tempo, anche se il punteggio di Fortuna del nano cambia.

Linguaggi: al 1° livello, un nano conosce automaticamente il comune, la lingua dei nani e un linguaggio aggiuntivo determinato casualmente.

ELFO



Li elfi sono una razza semiumana di creature forti ed esili che provengono da boschi e foreste ombrose. Gli elfi vivono per più di un migliaio d'anni in piccole città abitate da individui affini. Quegli elfi che studiano le arti marziali o magiche possono trovarsi alla ricerca di una reliquia arcana, un simbolo divino o un'arma leggendaria. Tra questi cercatori ci sono i rari avventurieri elfi incontrati dagli umani.

La longevità elfica, unita alla loro abilità con la magia, ha creato molte leggende sulle loro radici razziali. Che gli elfi abbiano davvero rapporti con demoni e divinità è dato a loro sapere e alle altre razze scoprire.

Gli elfi possono lanciare incantesimi come fanno i maghi. Un elfo dello stesso livello di potere di un mago umano ha anche molti decenni di esperienza in combattimento. Per questa ragione gli elfi in genere lanciano i loro incantesimi con la stessa competenza dei maghi umani e hanno anche abilità marziali.

Punti ferita: un elfo guadagna 1d6 punti ferita ad ogni livello.

Addestramento nelle armi: un elfo è addestrato all'uso di archi corti, archi lunghi, bastoni, giavellotti, lance, lance da cavaliere, pugnali, spade a due mani, spade corte e spade lunghe. Gli elfi indossano spesso armature di mithril, anche se ciò ha effetti sul lancio degli incantesimi.

A causa della loro sensibilità al ferro (come spiegato di seguito), i personaggi elfi vengono addestrati fin dalla te-

HALFLING

nera età con armi in mithril. Prima di partire per una vita di avventura, gli elfi hanno acquisito equipaggiamento di mithril. Al 1° livello, un personaggio elfo può acquistare un articolo di armatura e un'arma in mithril senza costi aggiuntivi. Le armature di mithril pesano leggermente meno del loro omologo di ferro o acciaio e possono essere indossate dagli elfi senza il dolore normalmente associato alle armature in metallo.

Allineamento: con le loro vite secolari e la loro propensione ad osservare più che ad agire, gli elfi tendono verso allineamenti caotici e neutrali. Poiché sopravvivono a molte istituzioni che rappresentano l'autorità, gli elfi spesso non sono di allineamento legale.

Magia: gli elfi praticano la magia arcana sostenuta dai rapporti con creature ultraterrene. Ancora più dei maghi umani, quelli elfici formano relazioni con semi-esseri specifici e possono chiedere aiuto direttamente dai mondi al di là. Laddove un mago umano può lanciare un incantesimo per evocare un demone un paio di volte nella sua vita, un elfo può conversare ripetutamente con lo stesso demone così tante volte nel corso di così tanti secoli da rendere possibili accordi a lungo termine. Tutti gli elfi hanno uno o più patroni extraplanari che sostengono la loro magia. Per tali ragioni, gli incantesimi degli elfi tendono più verso quelli associati a poteri elementali o demoniaci. Per ulteriori informazioni sui patroni e sugli incantesimi ad essi associati, consultare il manuale DCC GdR.

Infravisione: un elfo può vedere al buio fino a 18 metri.

Immunità: gli elfi sono immuni al sonno magico e alla paralisi.

Vulnerabilità: gli elfi sono estremamente sensibili al tocco del ferro. Il contatto diretto per periodi prolungati provoca una sensazione di bruciore e l'esposizione a distanze ravvicinate dà loro fastidio. Un elfo non può indossare armature di ferro né sopportare il tocco di armi di ferro per lunghi periodi di tempo. Il contatto prolungato con il ferro infligge 1 danno al giorno per il contatto diretto.

Sensi Intensificati: gli elfi sono astuti e osservatori. Tutti i personaggi elfici godono di un bonus +4 per individuare porte segrete. Inoltre, se solo passano entro 3 metri da una porta segreta, gli elfi hanno diritto ad effettuare una prova per individuarla.

Fortuna: con la loro lunga vita, gli elfi hanno ampie opportunità di praticare le loro arti magiche.

Al 1° livello, un elfo può scegliere di applicare il suo modificatore di Fortuna (se presente) alle prove d'incantesimo di un incantesimo a sua scelta. Questo modificatore non cambia al variare del punteggio di Fortuna dell'elfo.

Linguaggi: al 1° livello, un elfo conosce automaticamente il comune, la lingua degli elfi e un altro linguaggio. Un elfo conosce un linguaggio aggiuntivo per ogni punto di modificatore di Int.



li halfling, o mezzuomini, sono gente piccola con un grande appetito e case confortevoli, alla quale intendono ritornare non appena questa piccola impresa sarà completata. Le razze più alte potranno anche divertirsi a cercare oro e gloria, ma tutto ciò che tu chiedi è una pentola piena, una casa accogliente e una piacevole conversazione per l'ora del tè.

La bassa statura degli halfling e i loro obiettivi modesti gli permettono di sfuggire all'attenzione della gran parte dei poteri maggiori. Stanno per conto proprio ed entrano in contatto con gli altri solo quando vengono trascinati inavvertitamente negli affari delle "razze alte", come chiamano elfi, nani e umani. Gli halfling preferiscono una vita dedicata all'agricoltura, al giardinaggio, alla produzione della birra e ad altri mestieri semplici. I pochi che vanno all'avventura sono di solito commercianti o sfaticati che, chissà come, sono stati trascinati via dalla natura ordinata delle loro vite comuni.

Punti ferita: un halfling guadagna 1d6 punti ferita ad ogni livello. Sono piccoli, ma fortunati.

Addestramento nelle armi: gli halfling preferiscono combattere con un'arma in ciascuna mano. Un halfling è addestrato all'uso di archi corti, asce, balestre, bastoni, fionde, giavellotti, pugnale, randelli e spade corte. Gli halfling di solito indossano armature perché è molto più sicuro, sai com'è.

Allineamento: gli halfling apprezzano la comunità, la famiglia e la parentela. Di solito sono legali o, al massimo, neutrali. Halfling caotici e/o malvagi sono estremamente rari.

Combattimento con Due Armi: gli halfling sono maestri nel combattimento con due armi. Quando usa due armi uguali con una sola mano, un halfling può usare due armi in modo dinamico in combattimento usando 1d16 invece del normale d20. Quando è impegnato in combattimento a due armi con armi abbinate, un halfling otterrà automaticamente un colpo critico su un tiro di 16. Inoltre l'halfling con due armi ottiene un colpo maldestro solo se entrambi i d16 danno 1 come risultato.

Infravisione: gli halfling vivono in case confortevoli, scavate nel terreno sotto le colline. Pertanto, gli halfling possono vedere al buio fino a 9 metri.

Taglia piccola: gli halfling sono alti tra i 60 e i 120 centimetri e il più robusto tra loro non pesa più di 35 kg. Queste dimensioni ridotte consentono loro di strisciare in passaggi stretti e attraverso fori troppo piccoli per la maggior parte delle altre razze.

Furtività: gli halfling sono piuttosto bravi a muoversi di soppiatto. Ricevono un bonus a muoversi silenziosamente e nascondersi nelle ombre in base al loro livello di classe.

Lento: un halfling ha una velocità di movimento di base pari a 6 metri, rispetto ai 9 degli umani.



TABELLA 3-1: ARMI

Armi	Danno	Gittata	Costo (mo)
Arco corto*	1d6	15/30/45	25
Arco lungo*	1d6	21/42/63	40
Arma inastata*	1d10	-	7
Ascia	1d6	3/6/9**	4
Ascia da battaglia*	1d10	-	7
Balestra*	1d6	24/48/72	30
Bastone	1d4	-	5 ma
Cerbottana†	1d3/1d5	6/12/18	6
Dardo	1d4	6/12/18**	5 ma
Fionda	1d4	12/24/48**	2
Garrota†	1/3d4	-	2
Giavellotto	1d6	9/18/27**	1
Lancia#	1d8	-	3
Lancia da cavaliere#	1d12	-	25
Manganello†	1d3/2d6***	-	3
Martello da guerra	1d8	-	5
Mazza	1d6	-	5
Mazzafrusto	1d6	-	6
Pugnale†‡	1d4/1d10	3/6/9**	3
Randello	1d4	-	3
Spada a due mani*	1d10	-	15
Spada corta	1d6	-	7
Spada lunga	1d8	-	10

* Arma a due mani. I personaggi che usano armi a due mani tirano 1d16 per le prove di iniziativa.

** Il modificatore di Forza si applica ai danni di quest'arma solo a distanza ravvicinata.

*** Il danno inflitto è sempre un danno non letale.

† Queste armi sono particolarmente efficaci se usate con l'elemento sorpresa. Un ladro che riesce nel tentativo di pugnalarle alle spalle con una di queste armi, usa il secondo valore di danno indicato. Tutte le altre classi e tutti gli altri attacchi dei ladri usano il primo valore.

‡ I personaggi in genere acquistano pugnali normali a lama dritta, ma cultisti, abitanti delle caverne, preti malvagi, adoratori di alieni e altri minacciosi malvagi sono armati di pugnali ricurvi o cerimoniali noti come athame, kriss o tumi.

Queste armi infliggono doppio danno con una carica a cavallo. Una lancia da cavaliere può essere utilizzata solo se a cavallo.

TABELLA 3-2: MUNIZIONI

Munizioni	Quantità	Costo (mo)
Frecce	20	5
Freccia con punta d'argento	1	5
Pietre da fionda	30	1
Quadrelli	30	10

TABELLA 3-3: EQUIPAGGIAMENTO

Tiro*	Oggetto	Costo
1	Acciarino e pietra focaia	15 mr
2	Acqua santa, 1 fiala**	25 mo
3	Ampolla, vuota	3 mr
4	Candela	1 mr
5	Catena, 3 m	30 mo
6	Chiodi di ferro, l'uno	1 ma
7	Corda, 15 m	25 mr
8	Forziere, vuoto	2 mo
9	Gessetto, 1 pezzo	1 mr
10	Lanterna	10 mo
11	Martello, piccolo	5 ma
12	Olio, 1 ampolla***	2 ma
13	Otre	5 ma
14	Pertica, 3 m	15 mr
15	Piede di porco	2 mo
16	Rampino	1 mo
17	Razioni, al giorno	5 mr
18	Sacco grande	12 mr
19	Sacco piccolo	8 mr
20	Simbolo sacro	25 mo
21	Specchietto	10 mo
22	Strumenti da ladro	25 mo
23	Torcia, l'una	1 mr
24	Zaino	2 mo

* Tirare 1d24 per determinare casualmente l'equipaggiamento per i personaggi di livello 0. I personaggi che acquistano il loro equipaggiamento a un livello successivo ignorano questa colonna.

** Una fiala di un quarto di litro di acqua santa infligge 1d4 danni a qualsiasi creatura non morta, e anche a determinati demoni e diavoli.

*** Quando viene incendiato e lanciato, l'olio infligge 1d6 danni più danni da fuoco (tiro salvezza su Riflessi CD 10 per estinguerlo o la vittima subisce 1d6 danni aggiuntivi ogni round). Un'ampolla d'olio brucia per 6 ore in una lanterna.

TABELLA 3-4: ARMATURA

Armatura	Bonus alla CA	Penalità alla prova	Velocità**	Dado fallimento	Costo (mo)
(Senza armatura)	+0	-	-	d4	Gratis
Imbottita	+1	-	-	d8	5
Cuoio	+2	-1	-	d8	20
Cuoio borchiato	+3	-2	-	d8	45
Pelle	+3	-3	-	d12	30
Corazza di scaglie	+4	-4	-1,5 m	d12	80
Cotta di maglia	+5	-5	-1,5 m	d12	150
Corazza a bande	+6	-6	-1,5 m	d16	250
Mezza armatura	+7	-7	-3 m	d16	550
Armatura completa	+8	-8	-3 m	d16	1.200
Scudo*	+1	-1	-	d8	10

* Gli scudi non possono essere usati con armi a due mani.

** La velocità di base degli umani e degli elfi è di 9 metri. La velocità di base di nani e halfling è di 6 metri.

Portafortuna: gli halfling sono notoriamente fortunati e guadagnano bonus aggiuntivi quando spendono fortuna. Prima di tutto, un halfling raddoppia il bonus ottenuto dal sacrificare fortuna. Per ogni punto Fortuna speso, un halfling guadagna 2 punti Fortuna da spendere.

La fortuna di un halfling può anche passare a coloro che lo circondano. L'halfling può spendere Fortuna per aiutare i suoi alleati. L'alleato in questione deve essere nelle vicinanze e visibile all'halfling. Quando sacrifica Fortuna per un altro personaggio, l'halfling può agire al di fuori dell'ordine d'iniziativa.

A differenza di altre classi, un halfling recupera, in misura limitata, la Fortuna perduta. Il punteggio di Fortuna dell'halfling viene recuperato ogni notte di un numero di punti pari al suo livello. Questo processo non può portare il punteggio di Fortuna oltre il suo massimo naturale.

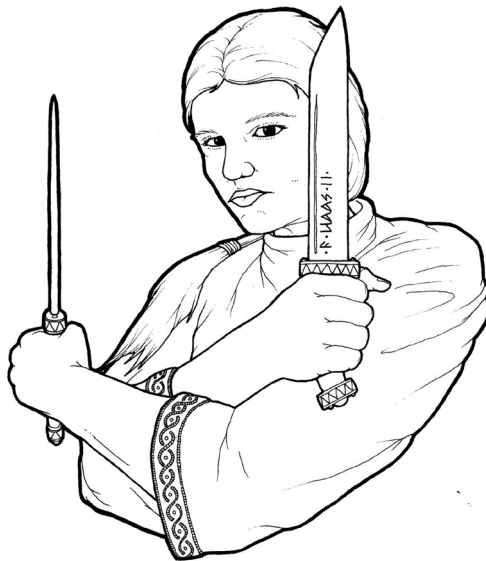
Si noti che se un gruppo contiene più di un personaggio halfling, solo uno di questi personaggi può fungere da "halfling fortunato" in aiuto di altri membri del gruppo per la durata di una sessione d'avventura. La fortuna è cosa volubile, governata da dèi e giudici, e i giocatori faranno meglio a non tentare di manipolare lo spirito di questa regola.

Linguaggi: al 1° livello, un halfling conosce automaticamente il comune, la lingua degli halfling, oltre a un linguaggio aggiuntivo determinato casualmente. Un halfling può anche conoscere un linguaggio aggiuntivo per ogni punto di modificatore di Int.

EQUIPAGGIAMENTO

Le tabelle nella pagina precedente mostrano i costi di armi, armature ed equipaggiamento. I personaggi di partenza sono contadini e servi che non hanno mai tenuto in mano una moneta d'oro. La loro ricchezza limitata viene raramente mantenuta in monete: di solito prende la forma di pelli, granaglie, attrezzi, indumenti, carne o altri beni di scambio associati al loro mestiere.

Oro di partenza: tutti i personaggi di livello 0 iniziano la loro carriera di avventurieri con 5d12 pezzi di rame, un'arma che utilizzavano nel loro precedente mestiere di livello 0 e una qualche forma di merce di scambio. La corazza e la spada di un nobile costano più oro di quanto un personaggio di livello 0 guadagnerebbe in una vita intera: l'unica speranza di diventare ricchi è fare la vita dell'avventuriero. Pertanto, è probabile che le spese di un personaggio siano leggere fino a quando non sarà avanzato di livello o non avrà saccheggiato il primo dungeon.



COMBATTIMENTO

L'incontro tra personaggi e mostri costituisce la struttura di base del gioco. Un incontro ben congegnato include le decisioni del giudice in merito alle reazioni dei mostri, alle loro motivazioni, al momento in cui intraprendono le azioni e se negoziano o entrano immediatamente in combattimento. Si presume che il giudice abbia preso in considerazione questi elementi e li abbia correttamente delineati nelle sue avventure.

Il giudice deve assicurarsi di tenere in considerazione la capacità di vedere e ascoltare il nemico, le sorgenti luminose, le barriere comunicative, ad esempio lingue diverse, e altre cose simili.

MOVIMENTO

Gli umani e gli elfi si muovono di 9 metri per azione. I nani e gli halfling si muovono di 6 metri per azione. Se i personaggi sono gravati da un'armatura di metallo o da un carico pesante, si muovono più lentamente (a discrezione del giudice).

ORDINE DI MARCIA

Prima di entrare in combattimento, i giocatori dovrebbero determinare l'ordine di marcia dei propri personaggi.

Nel gioco di livello basso, con orde di personaggi di livello 0 e 1° livello, raccomandiamo il metodo "centro tavola" per determinare l'ordine di marcia. Ogni giocatore dispone le proprie schede del personaggio in modo tale che quello con la scheda più vicina al centro del tavolo sia quello che interpreta il personaggio più vicino alla parte anteriore della fila, e quello con la scheda più vicina al giocatore si trovi nella parte posteriore della fila.

L'assortimento di schede del personaggio più vicine al "centro tavola" costituisce quindi la prima linea del gruppo.

INIZIATIVA

Nel gioco di livello basso, specialmente con grandi masse di personaggi, usa l'iniziativa di gruppo. Tirare una volta per ogni giocatore, applicando il modificatore di iniziativa più alto tra i suoi personaggi, quindi tirare una volta per i mostri. Al momento di agire, ogni giocatore dichiara le azioni di tutti i suoi personaggi.

Innanzitutto, determinare la sorpresa. Se i personaggi non erano consapevoli dei loro avversari (o viceversa), sono sorpresi. Essere consapevoli di un avversario significa vederlo, effettuare una prova per sentirli avvicinarsi o notarli in altro modo con mezzi magici o tradizionali. I personaggi sorpresi non agiscono durante il primo round di combattimento. Dopo il primo turno agiscono normalmente al conteggio delle loro iniziative.

Una prova d'iniziativa viene effettuata tirando 1d20 e aggiungendo il modificatore appropriato: il modificatore di Agilità e, per i guerrieri, il livello di classe. Chi ha ottenuto il risultato più alto sul tiro d'iniziativa parte per primo, poi tocca a chi ha ottenuto il secondo risultato più alto e così via. In caso di parità agisce per primo chi ha il punteggio di Agilità più alto e, se c'è ancora parità, chi ha il numero di dadi vita più alto. I personaggi che brandiscono armi a due mani usano 1d16 invece di 1d20. L'iniziativa viene tirata una volta, all'inizio di un incontro, non ad ogni round.

AZIONI DI COMBATTIMENTO

Nel gioco di livello basso, i personaggi dispongono di un'azione per round, espressa come dado azione, che è 1d20. Ogni round, un personaggio o un mostro può muoversi di una distanza pari alla sua velocità normale e fare una cosa per ciascuno dei suoi dadi azione. Le azioni che un personaggio effettua dipendono dalla sua classe.

- Tutti i personaggi possono effettuare un movimento aggiuntivo sacrificando le loro azioni.
- Un guerriero può effettuare un attacco per ciascuna delle sue azioni, lanciando 1d20 per la prima e un dado diverso per la seconda (in genere 1d14 o 1d16).
- Un mago può attaccare *oppure* lanciare un incantesimo con il primo dado e può lanciare un incantesimo con il secondo dado azione.
- Un elfo può attaccare *oppure* lanciare un incantesimo con *qualsiasi* dado azione.
- E così via, secondo le descrizioni di classe.



Lanciare incantesimi a volte richiede un tempo superiore a un'azione. Un'azione spesa per lanciare un incantesimo completa l'incantesimo, se questo può essere lanciato in una sola azione, oppure contribuisce al tempo di lancio totale se l'incantesimo richiede più azioni per essere lanciato.

In altre parole, un normale personaggio di livello 0 con un'azione può muovere e attaccare una volta per round. Un mostro con dadi azione pari a 1d20+1d16 può effettuare una delle seguenti combinazioni in un round: muovere soltanto; muovere una volta, quindi attaccare una volta tirando 1d20; muovere, quindi attaccare una volta con un 1d20, quindi attaccare nuovamente con 1d16; oppure semplicemente stare dove si trova attaccare una volta con 1d20 e una seconda volta con 1d16.

Altre attività richiedono tempo per essere completate; ecco un elenco:

Attività	Tempo
Estrarre o riporre un'arma	1 azione*
Imbracciare o lasciar cadere uno scudo	1 azione*
Aprire una porta	1 azione*
Accendere una torcia o una lanterna	1 azione
Stappare una pozione o srotolare una pergamena	1 azione
Trovare un oggetto in uno zaino	1 azione
Alzarsi da posizione prona	1 azione
Montare o smontare da una cavalcatura	1 azione
Leggere una pergamena o bere una pozione	1 azione

* Può essere parte di un'azione di movimento.

TIPI DI COMBATTIMENTO

Quando delle creature combattono mentre sono a un braccio di distanza l'una dall'altra (in genere 1,5 metri per creature di taglia umana), il combattimento viene considerato in mischia. La Forza modifica i tiri per colpire e per i danni in mischia.

Quando le creature combattono oltre la portata di un braccio, il combattimento viene considerato a distanza. L'Agilità modifica gli attacchi a distanza.

CLASSE ARMATURA

La Classe Armatura viene determinata da armatura, scudo, agilità e modificatori magici. Un contadino non armato ha CA 10: questo è il valore di base. La classe armatura *aumenta* con una migliore capacità difensiva, quindi indossare un'armatura *aumenta* la Classe Armatura di un personaggio. Ad esempio, indossare un'armatura di cuoio porta la CA di un personaggio da 10 a 12. La classe armatura *diminuisce* con capacità difensive ridotte, quindi un personaggio con un modificatore di Agilità negativo ha una CA più bassa. Ad esempio, un personaggio con un modificatore di Agilità -2 ha la sua Classe Armatura di base ridotta da 10 a 8.

L'Agilità modifica la Classe Armatura del difensore in ogni tipo di combattimento. Tuttavia, il difensore deve avere spazio di manovra per ricevere questo modificatore. Se sta in equilibrio su un pilastro, si sta arrampicando su un muro, è legato con una corda o è vincolato in altro modo, il difensore non è abbastanza agile per ricevere il bonus del suo modificatore di Agilità.

IL TIRO PER COLPIRE

L'attaccante tira il suo dado azione (di solito 1d20) e aggiunge il suo bonus d'attacco; aggiunge anche eventuali bonus dovuti a incantesimi, oggetti magici o abilità di classe (ad esempio l'abilità di un ladro di pugnalarlo alle spalle). Se l'attacco viene effettuato

con un'arma da mischia, l'attaccante aggiunge il suo bonus di Forza. Se l'attacco viene effettuato con un'arma da tiro, aggiunge il suo bonus di Agilità.

Questo tiro viene confrontato con la Classe Armatura del difensore. Se il tiro è uguale o superiore alla Classe Armatura del difensore, questi viene ferito.

I modificatori ai tiri per colpire si applicano come mostrato nella Tabella 4-1.

Fallimenti Critici: un tiro naturale di 1 indica un fallimento critico. I fallimenti critici mancano automaticamente e l'attaccante deve tirare il dado appropriato sulla tabella dei fallimenti critici, con il risultato cambiato dal modificatore di Fortuna dell'attaccante. I personaggi privi di armatura tirano 1d4; altri tirano secondo l'armatura, come indicato nella Tabella 3-4.

Colpi Critici: un 20 naturale indica un colpo critico. Per alcune classi, anche altri risultati sul dado possono provocare colpi critici. Per maggiori dettagli vedi di seguito.

FALLIMENTI CRITICI

I fallimenti critici mancano automaticamente e l'attaccante deve tirare sulla tabella dei fallimenti critici. Poiché nei tiri della tabella dei fallimenti critici "basso è meglio", il tiro viene modificato dall'opposto del punteggio di Fortuna del personaggio. Ad esempio, un modificatore di Fortuna +1 diventa -1 sulla tabella dei fallimenti critici. Il tipo di dado tirato viene determinato dall'armatura dell'attaccante, come indicato di seguito.

I guerrieri e i nani, e *soltanto* i guerrieri e i nani, possono sacrificare 1 punto Fortuna per annullare un fallimento critico. L'1 naturale indica comunque un attacco a vuoto, ma sacrificando 1 punto Fortuna si possono evitare ulteriori effetti negativi.

Il dado lanciato sulla tabella dei fallimenti critici dipende dall'armatura del personaggio: 1d16 se indossa un'armatura pesante; 1d12 se indossa un'armatura media; 1d8 se indossa un'armatura leggera; 1d4 se non indossa armatura (vedi la Tabella 3-4 per i modificatori dell'armatura al dado fallimento).

COLPI CRITICI

Un 20 naturale indica un colpo critico. Un 20 naturale colpisce automaticamente e l'attaccante deve tirare il suo dado critico sulla tabella dei colpi critici appropriata (al risultato va applicato il suo modificatore di Fortuna).

I dadi critici e la tabella sono determinati da classe e livello; fare riferimento alle tabelle delle classi dei personaggi. Tutti i personaggi di livello 0 tirano 1d4 sulla tabella dei Critici I.

DANNI E MORTE

Se un difensore viene ferito, l'attaccante tira per ferire usando il dado appropriato per l'arma.

Se l'attacco è stato effettuato con un'arma da mischia, aggiungere il bonus di Forza dell'attaccante. Aggiungere anche altri bonus per incantesimi, oggetti magici o abilità di classe.

TABELLA 4-1: MODIFICATORI AI TIRI PER COLPIRE

Condizione	Modificatore al Tiro per Colpire	
	Mischia	A Distanza
La gittata è...		
Gittata Corta	-	-
Gittata Media	-	-2
Gittata Lunga	-	-1d
Condizioni dell'attaccante...		
Invisibile	+2	-
Su terreno più elevato	+1	-
Attraversa uno spazio angusto	-1d	-1d
Intralcio (da una rete o altro)	-1d	-1d
Usa un'arma senza addestramento	-1d	-1d
Tira con arma a distanza in mischia*	-	-1
Condizioni del difensore...		
Dietro copertura	2	-2
Accecato	+2	+2
Intralcio	+1d	+1d
Indifeso (paralizzato, addormentato, legato)	+1d	+1d
In ginocchio, seduto o prono	+2	-2

* E il 50% di possibilità di "fuoco amico" se l'attacco non va a segno.

Sottrarre questo valore dai punti ferita del difensore.

Un attacco andato a segno infligge sempre almeno 1 danno, anche se l'attaccante ha un modificatore di Forza negativo.

Un personaggio o un mostro muore quando raggiunge 0 punti ferita.

Emorragia: è possibile salvare un personaggio morto guarendolo molto rapidamente (ad esempio con l'abilità di un chierico di imporre le mani). Un personaggio di livello 0 che scende a 0 punti ferita viene ucciso senza possibilità di salvezza, ma un personaggio di 1° livello che scende a 0 punti ferita, crolla a terra e inizia a perdere sangue. Tale personaggio ha a disposizione 1 round in cui può essere guarito per evitare di morire. Se viene curato durante il round in cui è stato ridotto a 0 punti ferita o nel round successivo, il personaggio viene guarito in base al risultato della prova di imporre le mani (i suoi punti ferita vengono considerati come se fossero 0). Se non è guarito prima del secondo round, potrebbe morire in modo permanente (vedi sotto).

Un personaggio che stava sanguinando ma che sia stato salvato, subisce un trauma fisico permanente a causa delle sue ferite quasi fatali. Chiunque venga salvato dall'emorragia subisce una perdita *permanente* di 1 punto Fibra. Inoltre, ottiene una orribile cicatrice dovuta alla ferita che lo ha abbattuto.

Recuperare il corpo: se si riesce a recuperare il corpo di un alleato morto, è possibile che l'alleato non sia rimasto ucciso davvero. Potrebbe aver perso conoscenza o magari essere rimasto soltanto stordito. Se un personaggio raggiunge il corpo di un alleato morto entro un'ora, il personaggio morto può effettuare una prova di Fortuna quando il suo corpo viene girato.

Con una prova riuscita, il personaggio morto risulterà gravemente ferito ma non sarà morto davvero e l'alleato potrà tenerlo in vita. Il personaggio "morto" è stato semplicemente messo fuori combattimento, stordito o comunque reso inerme. Quando un alleato scuote il personaggio abbattuto, questi recupera 1 punto ferita. Il personaggio è intontito per l'ora successiva (penalità -4 a tutti i tiri) e subisce una lesione permanente di qualche tipo, che si riflette con una penalità -1 permanente a Forza, Agilità o Fibra (determinare casualmente quale).

TABELLA 4-2: FALLIMENTI CRITICI

Tiro	Risultato
0 o meno	Manchi maldestramente ma, miracolosamente, non infliggi altri danni.
1	Il tuo colpo da incompetente ti rende lo zimbello del gruppo ma non infligge danni.
2	Inciampi ma puoi recuperare con un tiro salvezza su Rif con CD 10; in caso contrario, trascorri il round successivo prono.
3	Perdi la presa sull'arma. La afferra rapidamente, ma la presa non è più salda. Subisci una penalità -2 al tuo tiro per colpire successivo.
4	La tua arma si danneggia: la corda dell'arco si rompe, l'elsa della spada cade o il meccanismo di tiro della balestra si inceppa. L'arma può essere riparata con 10 minuti di lavoro, ma per ora è inutile.
5	Inciampi e cadi, sprecando questa azione. Sei prono e devi usare un'azione per rialzarti nel round successivo.
6	La tua arma si impiglia nella tua armatura. Devi trascorrere il round successivo a districarla. Inoltre, il tuo bonus di armatura viene ridotto di 1 fino a quando non avrai trascorso 10 minuti a mettere a posto le fibbie e le cinghie aggrovigliate.
7	Fai cadere l'arma. Devi recuperarla o estrarne un'altra con la tua azione successiva.
8	Per sbaglio fai finire la tua arma contro un oggetto solido e impossibile da spostare (una roccia, un muro, persino il terreno). Le armi comuni vengono distrutte; le armi magiche non subiscono effetti.
9	Inciampi e rimani completamente scoperto agli attacchi. Il prossimo nemico che ti attacca riceve un bonus +2 al suo tiro per colpire.
10	Avresti dovuto prenderti cura dell'armatura! Le giunture della tua armatura si bloccano, immobilizzandoti. Non puoi muoverti o fare un attacco per 1d3 round. I personaggi non corazzati non subiscono alcun effetto.
11	Il tuo fendente impreciso ti lascia sbilanciato. Subisci una penalità -4 al tuo tiro per colpire successivo.
12	Inavvertitamente tiri un fendente contro un alleato determinato casualmente all'interno della gittata. Effettua un tiro per colpire contro quell'alleato usando lo stesso dado di attacco che hai appena tentato di utilizzare.
13	Inciampi malamente. Cadi male, subendo 1d3 danni. Sei prono e devi usare il round successivo per rialzarti.
14	Come una tartaruga sulla schiena, scivoli e atterri a pancia in su, mentre ti agiti senza riuscire a tirarti su. Devi combattere da posizione prona per il round successivo prima di poter recuperare l'equilibrio e rialzarti.
15	Chissà come, riesci a ferirti, subendo il normale danno.
16+	Ti colpisci per sbaglio infliggendoti il normale danno più 1 punto ulteriore. Inoltre cadi sulla schiena e riuscirai a rialzarti solo dopo aver superato una prova di Agilità con CD 16.



TABELLA DEI CRITICI I: TUTTI I PERSONAGGI DI LIVELLO 0 E TUTTI I MAGHI

Tiro	Risultato
0 o meno	La forza del colpo ti fa perdere la presa. Infilgi +1d6 danni con il colpo e sei disarmato.
1	Colpo di opportunità. Infilgi +1d3 danni con questo colpo.
2	Nemico colpito all'occhio! Brutti lividi; infliggi +1d4 con questo colpo.
3	Botta stordente in fronte. Infilgi +1d3 danni con questo colpo e il nemico va in fondo al conteggio dell'iniziativa nel round successivo.
4	Colpo alla rotula del nemico. Infilgi +1d4 danni con questo colpo e il nemico subisce una penalità al movimento di -3 m alla velocità finché non sarà guarito.
5	Colpo ben assestato al busto. Infilgi +1d6 danni con questo colpo.
6+	Un colpo fortunato disarma il nemico. Ottieni un attacco gratuito se il nemico si china a recuperare l'arma.

Per ulteriori voci vedi il manuale DCC GdR.



TABELLA DEI CRITICI II: TUTTI I LADRI E GLI ELFI

Tiro	Risultato
0 o meno	Mancato! L'esitazione ti costa il colpo perfetto!
1	Il colpo manca degli organi critici. Infilgi +2d3 miseri danni con questo colpo.
2	I fendenti alla testa recidono l'orecchio del nemico. Infilgi +1d6 danni con questo attacco e lasci il nemico con una brutta cicatrice.
3	Colpo netto alla schiena. Infilgi +2d6 danni con questo colpo.
4	Un colpo al petto fa barcollare il nemico. Puoi effettuare un attacco gratuito immediato.
5	Il colpo trafigge i reni del nemico. Infilgi +3d3 danni con questo colpo e il nemico rimane stordito per 1 round.
6	Il nemico rimane stordito da un attacco feroce; la sua velocità e il numero di azioni sono dimezzati.
7	Un colpo al petto sfiora un organo vitale. Infilgi +3d4 danni con questo attacco.
8	Il colpo apre un taglio sul volto del nemico, che rimane accecato dal sangue per 1d4 round.
9	Il nemico inciampa sui propri passi, cadendo prono: effettua un altro attacco.
10	Colpo magistrale! Infilgi +2d6 danni con questo colpo.



«Non m'importa del delicato ecosistema. Ammazza questo dannato coso!»

- | | |
|-----|---|
| 11 | Il colpo taglia la laringe. Il nemico può emettere solo i suoni di un pesce. |
| 12+ | Colpo furioso! Il nemico deve superare un tiro salvezza su Temp (CD 10 + livello PG) o svenire per il dolore. |

Per ulteriori voci vedi il manuale DCC GdR.

TABELLA DEI CRITICI III: CHIERICI, HALFLING, GUERRIERI DI 1° E 2° LIVELLO E NANI DI 1°-3° LIVELLO

Tiro	Risultato
0 o meno	La furia combattiva rende amici e nemici indistinguibili. Il nemico viene colpito subendo +1d12 danni, e anche l'alleato più vicino ad esso viene investito da un colpo di rimbalzo subendo 1d4 danni**.
1	Attacco furioso! Infilgi +1d6 danni con questo colpo.
2	L'attacco sbilancia il nemico. Il round successivo il nemico è prono.
3	Il nemico va incontro al colpo. Questo colpo infligge +1d8 danni.
4	Un colpo potentissimo percuote il nemico facendolo finire sulle ginocchia: effettua un altro attacco.
5	Picchi il naso del nemico provocando un'esplosione di sangue. Con questo colpo infliggi +1d6 danni e il nemico perde il senso dell'olfatto per 1d4 ore.
6	Colpo brutale al busto. Con questo colpo infliggi +1d8 danni e il nemico subisce una frattura multipla alle costole.
7	Un colpo alla mano fa volare l'arma in aria. L'arma finisce a $(1d20+5) \times 30$ cm di distanza.
8	Il colpo percuote il cranio, assordando il nemico per 1d6 giorni. Con questo colpo infliggi +1d6 danni.
9	Un colpo alla gamba scheggia il femore. Con questo colpo infliggi +2d6 danni e il nemico perde 3 m di movimento finché non viene guarito.



10	Distruggi l'arma del nemico! Frammenti di metallo riempiono l'aria*.
11	Colpisci il basso ventre del nemico causando una grave emorragia interna. Se non riceve guarigione magica, il nemico morirà entro 1d5 ore.
12	Un colpo al cranio stordisce il nemico, che deve superare un tiro salvezza su Temp (10 + livello del PG) o cadere a terra, privo di coscienza.
13	Il colpo spacca la mandibola del nemico. Sangue e denti in frantumi cadono dal suo volto. Con questo colpo infliggi +1d8 danni.
14+	L'attacco percuote il busto del nemico. Con questo colpo infliggi +2d8 danni.

Per ulteriori voci vedi il manuale DCC GdR.

Queste note a piè di pagina si applicano alle tabelle dei critici dove indicato:

* Le armi magiche non si rompono mai a causa dei fallimenti critici. Il bersaglio viene invece disarmato e la sua arma vola a $(1d10+5) \times 30$ cm di distanza.

** Un PG in preda alla furia combattiva potrebbe spendere temporaneamente punti Personalità o Intelligenza per migliorare i danni inflitti dai suoi colpi critici. Per ogni punto caratteristica speso, aggiunge +1d12.

I punti caratteristica persi in questo modo vengono recuperati via via che il guerriero guarisce. Ogni giorno seguente in cui non diviene preda della furia combattiva, recu-



pera 1 punto della caratteristica in questione. I punti vengono recuperati al doppio della velocità se il personaggio riposa.

GUARIGIONE

Le ferite guariscono con il riposo. Un personaggio guarito non può mai superare il suo valore massimo di punti ferita.

Un personaggio che va attivamente all'avventura e che beneficia di una buona notte di riposo guarisce di 1 punto ferita. Se il personaggio resta a letto per una giornata, recupera 2 punti ferita a notte.

I colpi critici guariscono quando anche il danno ad essi associato guarisce. Prendiamo ad esempio un personaggio che abbia subito una penalità di -3 m alla velocità a causa di un colpo alla rotula che abbia anche inflitto 4 danni aggiuntivi. La rotula danneggiata (e la penalità alla velocità ad essa associata) guarisce quando il personaggio avrà recuperato 4 punti ferita. Si noti che alcuni risultati di colpi critici potrebbero creare danni permanenti che possono essere guariti solo con mezzi magici o straordinari.

I punti caratteristica perduti, tranne quelli di Fortuna, guariscono alla stessa velocità: 1 punto con una buona notte di riposo e 2 punti con un giorno a letto.

Un personaggio potrebbe recuperare sia punti caratteristica che punti ferita durante la stessa notte di riposo.

La Fortuna, tuttavia, non guarisce. Ripetiamo: la Fortuna perduta non guarisce. Ad eccezione delle abilità speciali di halfling e ladri, quando un personaggio sacrifica i propri punti Fortuna, li perde permanentemente. La Fortuna può essere recuperata allo stesso modo in cui un uomo guadagna normalmente buona o cattiva sorte: facendo appello agli dèi. Grandi atti di coraggio in difesa della propria divinità possono far guadagnare un beneficio, proprio come opporsi ad un diavolo potrebbe far guadagnare una maledizione. Il giudice saprà dirti di più sulla Fortuna...

TIRI SALVEZZA

I tiri salvezza rappresentano la capacità del personaggio di resistere a traumi straordinari, che si tratti di veleno, fiamme magiche o una trappola pericolosa. I punteggi di classe e abilità di un personaggio determinano il suo modificatore ai tiri salvezza su Tempra, Riflessi e Volontà. Per effettuare un tiro salvezza, tirare 1d20 e applicare il modificatore del personaggio. Se il risultato è uguale o maggiore della CD bersaglio, il tiro salvezza ha successo. Altrimenti, fallisce.

SACRIFICARE FORTUNA

Come detto in precedenza, un personaggio può sacrificare in modo permanente la propria Fortuna per ottenere un bonus una tantum a un tiro. Ad esempio, un personaggio potrebbe sacrificare 6 punti per ottenere un modificatore +6 a un tiro, ma il suo punteggio di Fortuna ora sarà inferiore di 6 punti. Le seguenti regole governano il sacrificio della Fortuna:

- Un personaggio può sacrificare Fortuna soltanto per modificare i propri tiri di dado (fanno eccezione gli halfling, come indicato alla descrizione della loro classe). La fortuna non può essere sacrificata per modificare il tiro di dado di altri personaggi o mostri, anche se questi dovessero avere effetto sul personaggio (si noti che il modificatore di Fortuna del personaggio si applica ai critici dei nemici che lo colpiscono, ma questo modificatore di Fortuna è diverso dal sacrificare Fortuna).
- La Fortuna in genere viene usata per modificare tiri per colpire, danni, prove di incantesimo, prove dei ladri e tiri salvezza, ma può anche essere usata per altri scopi.
- Un personaggio può dichiarare la sua intenzione di sacrificare Fortuna prima o dopo aver tirato il dado. Quindi specifica quanti punti sacrificherà. Il personaggio può, però, sacrificare la Fortuna una sola volta per tiro.

MAGIA



La magia proviene da dèi, demoni e forze extraplanari volubili e incuranti dell'insignificante vita del tuo personaggio. Coloro che vorrebbero usare la magia farebbero meglio ad avere sempre un piano di riserva. L'evocazione di energie magiche è ardua, costosa e pericolosa e nessun mortale fa ciò con leggerezza. Di conseguenza, non esistono magie banali in DCC GdR, non esistono incantesimi usati semplicemente per illuminare un corridoio. Usa una torcia, sciocco! È più sicuro!

TIPI DI MAGIA

Maghi e chierici attingono a diversi tipi di magia. I maghi sono specializzati nei più noti campi della magia nera, della magia elementale e degli ammaliamenti. I chierici ricevono l'assistenza diretta delle loro divinità sotto forma di un tipo di magia chiamato magia degli idoli, che può essere simile o meno ai poteri dei maghi e degli elfi.

La magia nera viene appresa dalle labbra dei demoni. La magia elementale include invocazioni relative a terra, aria, fuoco e acqua, comprese le energie e le altre forme ad esse associate (come luce, nebbia, volo). L'incantesimo, noto anche come magia bianca, è la più banale delle magie, poiché è radicata nella sovrapposizione del piano materiale dell'esistenza con altri piani. La magia dell'idolo, o magia divina, è qualsiasi magia concessa dal culto di un dio o di un altro potere superiore. La maggior parte dei chierici pratica la magia degli idoli.

PROVE D'INCANTESIMO

Quando il proprio personaggio lancia un incantesimo, bisogna tirare 1d20 e aggiungere il livello dell'incantatore. Questo si chiama prova d'incantesimo. Bisogna aggiungere anche il modificatore di Personalità se si interpreta un chierico o il modificatore di Intelligenza se si interpreta un mago. I maghi applicano inoltre altri modificatori se indossano armature ingombranti e ci possono essere ulteriori modificatori specifici per certe situazioni.

Per conoscere il risultato, basta confrontare la tabella di lancio per quell'incantesimo specifico. In generale, l'incantesimo ha esito positivo se la prova d'incantesimo è uguale o superiore a una CD base di 10+ (livello dell'incantesimo 2x). Più alto è il valore, più straordinario è il risultato, secondo la tabella di lancio.

Un mago alle prime armi non può lanciare magie oltre la sua comprensione, ma può tentare di lanciare un incantesimo di qualsiasi livello che abbia imparato. Ciò significa che può tentare di lanciare incantesimi in cui subisce una significativa possibilità di fallimento, in base al suo modificatore di prova d'incantesimo. Se giudica utile il tentativo, così sia - ma ci sono conseguenze se fallisce.

Successi e fallimenti critici: una prova d'incantesimo che abbia come risultato un 20 naturale viene considerata successo critico: l'incantatore riceve un bonus aggiuntivo alla prova pari al proprio livello dell'incantatore. Confrontare con la tabella di lancio dell'incantesimo specifico per conoscere il risultato.

Il risultato di una prova d'incantesimo di un 1 naturale è sempre un fallimento. Un risultato di 1 potrebbe inoltre portare alla corruzione da incantesimo o alla disapprovazione della divinità.

Concentrazione: alcuni incantesimi richiedono concentrazione. Mentre si concentra, un mago o un chierico non può eseguire alcuna azione eccetto camminare a velocità dimezzata. Danni dovuti a combattimento, cadute o altre interruzioni significative obbligano l'incantatore ad effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 11 o a perdere la concentrazione.



Prove d'incantesimo effettuate da altre classi: si sa che alcuni stolti guerrieri hanno letto pergamene magiche nel pericoloso tentativo di usare la magia. Un guerriero, un ladro o un altro personaggio non addestrato alla magia può tentare di lanciare un incantesimo seguendo le istruzioni magiche che trova. Un personaggio appartenente a una classe non addestrata lancia 1d10 per effettuare la prova d'incantesimo, invece di 1d20. Non aggiunge alcun modificatore dato dal punteggio di caratteristica o dal livello dell'incantatore. Un ladro addestrato può lanciare un dado più alto, in base alle sue abilità di classe.

Tiri salvezza contro incantesimi: in genere, un tiro salvezza contro l'effetto di incantesimo usa una CD uguale alla prova d'incantesimo. Per esempio, uno *spruzzo colorato* che come risultato di prova d'incantesimo avesse 17, richiederebbe il superamento di un tiro salvezza sulla Volontà di almeno 17 per resistere. Se un incantesimo non specifica una CD per un tiro salvezza, il tiro salvezza viene effettuato contro il risultato della prova d'incantesimo.

Invertire gli incantesimi: alcuni incantesimi possono essere invertiti perché abbiano la funzione inversa a quella per la quale sono stati creati. Ad esempio, *riparare* può essere invertito per *danneggiare* un oggetto, oppure *ingrandire* può essere invertito per *ridurre* un oggetto. Anche se il concetto d'inversione degli incantesimi sembra semplice e diretto, pensarci in termini pratici non è così facile. Per usare un'analogia, potresti *sciucere* uno sformato di pollo seguendo le istruzioni al contrario? No. La magia non può essere semplicemente invertita. Per rappresentare praticamente la difficoltà di invertire il lancio degli incantesimi, l'inversione richiede che l'incantatore effettui la prova d'incantesimo con il dado più basso nella catena dei dadi.

SACRIFICIO MAGICO

Un usufruttore di magia può imbrigliare un quantitativo di energie magiche superiore se è disposto a fare un sacrificio mortale, ad esempio offrendo a un demone parte del proprio corpo o della propria anima, sacrificando la propria forza per nutrire l'ingordigia di un semidio o persino bruciando l'energia delle proprie cellule. Prima di effettuare una prova d'incantesimo, un mago può dichiarare di voler effettuare un sacrificio magico. Quando tenterà di effettuare un sacrificio magico il mago spende temporaneamente punti Forza, Agilità o Fibra per migliona-

re la propria prova d'incantesimo. Per ogni punto caratteristica speso, il mago aggiunge +1 alla sua prova di abilità.

Ad esempio, un mago che si trovi in una situazione di vita o di morte potrebbe aver bisogno di una certezza assoluta che il suo incantesimo successivo funzioni. Si rivolge quindi a un arcidemone con il quale ha avuto a che fare in passato.

Nell'offrire al demone una parte della sua forza vitale, sacrifica 7 punti Forza per dare a se stesso un bonus +7 alla sua prova d'incantesimo successiva. I punti caratteristica persi tramite sacrificio magico vengono recuperati alla velocità di 1 punto per ogni giorno in cui l'incantatore non effettua sacrifici magici.

Critici automatici: esiste un'altra opzione per il sacrificio magico. Un mago che sacrifichi 20 punti caratteristica in un solo colpo tratterà la sua prova di caratteristica successiva come se fosse un 20 naturale.



PERDERE E RECUPERARE INCANTESIMI

Lanciare incantesimi è sfibrante. Un incantatore può sforzarsi per un numero finito di volte al giorno prima di diventare esausto e non più in grado di lanciare un altro incantesimo. A seconda del tipo di magia, questo può essere determinato da un riflesso di ricordo mentale, da un favore divino, dall'accesso ad un piano demoniaco, dal risucchio dell'anima, da ingredienti magici o da altri fattori.

La tabella per il lancio di ogni incantesimo indicherà ad ogni voce "perso" o "non perso". Un risultato di "perso" indica che il personaggio non può lanciare quel determinato incantesimo di nuovo durante la giornata. "Non perso" vuol dire che il personaggio conserva la capacità di utilizzare l'incantesimo. In genere, solo gli incantesimi da mago vengono perduti quando un lancio fallisce.

I chierici hanno difficoltà diverse. Ogniquale volta un chierico fallisce nel lancio di un incantesimo, subisce un aumento cumulativo al proprio intervallo di disapprovazione per la giornata. Ulteriori informazioni su questa penalità si trovano alla descrizione della classe del chierico.

In genere gli incantesimi vengono recuperati dopo che sarà trascorso un giorno dal momento in cui sono stati persi. Il momento preciso dipende dal tipo di magia. La magia bianca viene recuperata all'alba successiva; la magia nera quando la luna avrà completamente attraversato la volta celeste; la magia demoniaca dopo otto ore complete di riposo; la magia divina dopo aver riposato e pregato la divinità del chierico e così via, a seconda dell'accordo tra giudice e giocatore sulla natura della magia del personaggio.

MAGIA MERCURIALE

Il primogenito di una strega processata e impiccata è abile nella magia nera. Un orfano cresciuto dai satiri è uno studente precoce delle arte druidiche. Il capriccio del cosmo determina l'abilità nella magia: ordine di nascita, discendenza, oroscopo e questioni ancora più astruse hanno molta influenza sulle capacità di lanciare incantesimi del mago, sul suo duro lavoro e sulla sua intelligenza.

La natura della magia viene "simulata" in termini di gioco. Quando un mago apprende un nuovo incantesimo, deve tirare sulla Tabella 5-2 per determinare il modo in cui l'incantesimo si manifesta *nelle sue mani*. Il tiro percentuale viene influenzato dal suo modificatore di Fortuna x 10; ad esempio un modificatore di Fortuna +2 conta come +20% alla prova. Il giocatore tirerà sulla Tabella 5-2 per ogni incantesimo appreso dal proprio personaggio, e gli effetti saranno specifici per quell'incantesimo.

CORRUZIONE

I maghi di basso livello sono potenti. I maghi di alto livello temono per le loro anime. L'uso continuativo della magia provoca dei... cambiamenti. L'esposizione a demoni, radiazioni da altri piani, energie elementali in quantità tossiche e i servi del Caos... un mago si espone a tutto ciò nel corso della sua carriera. I maghi di livello più alto cercano di stringere patti con demoni ed elementali per sostenere la propria salute così da poter continuare a progredire.

Ogniquale volta un mago ottiene un 1 naturale con una prova d'incantesimo, subisce l'effetto del fallimento dell'incantesimo. Inoltre, il suo incantesimo potrebbe ritorcersi contro, corrompendolo. Le singole voci dell'incantesimo elencano risultati specifici associati all'1 naturale su ogni prova d'incantesimo, e in aggiunta ai risultati di ritorzione e corruzione dell'incantesimo. Alcuni risultati chiederanno al giocatore di tirare su una delle tabelle di corruzione: minore, maggiore o superiore. Se ciò avviene, bisogna tirare 1d10 meno il livello dell'incantesimo più il modificatore di Fortuna del mago. In determinate circostanze, potrebbero applicarsi anche altri modificatori (ad esempio nel caso di una maledizione). Alcuni tipi di magia nera potrebbero scatenare corruzione con maggiore frequenza, come indicato e modificato dalla tabella dell'incantesimo.

Fortuna per evitare corruzione: un mago che subisce gli effetti della corruzione può sacrificare 1 punto Fortuna per evitarla. La Fortuna può essere sacrificata *dopo* che il giocatore ha tirato per determinare il risultato della corruzione. Si noti che la Fortuna *non* può essere sacrificata per evitare una ritorzione dell'incantesimo, ma solo per evitare la corruzione. La contaminazione del patrono viene considerata corruzione per questi scopi.

TABELLA 5-3: CORRUZIONE MINORE

D10 Risultato

- 1 Sul volto del personaggio si sviluppano delle orribili pustole. Queste pustole non guariscono e infliggono una penalità -1 alla Personalità.
- 2 Una parte determinata casualmente della pelle del personaggio sembra sciogliersi. Proprio come se fosse cera, gocciola e si riforma in strane pozze e forme. Si tratta di un movimento continuo e costante che causa un costante prurito e disgusta gli altri. Determinare casualmente la parte interessata (1d6): (1) volto; (2) braccia; (3) gambe; (4) busto; (5) mani; (6) piedi.
- 3 Una delle gambe del personaggio cresce di 1d6x2,5 cm. Il personaggio ora cammina con una strana andatura.
- 4 Vengono colpiti gli occhi. Tirare 1d4: (1) gli occhi brillano di un colore sinistro; (2) gli occhi guadagnano sensibilità alla luce (-1 a tutti i tiri alla luce del sole); (3) il personaggio guadagna infravisione (vede le firme termiche fino a 30 m di distanza); (4) gli occhi diventano grandi e fissi, come quelli di un pesce.
- 5 Sul petto e sulle gambe del personaggio si sviluppano delle lesioni dolorose, mentre sulle mani e sui piedi si aprono delle piaghe che non guariscono.
- 6 Le orecchie mutano. Tirare 1d5: (1) le orecchie diventano a punta; (2) le orecchie cadono (il personaggio è comunque in grado di udire normalmente); (3) le orecchie si ingrandiscono e sembrano quelle di un elefante; (4) le orecchie si allungano fino a sembrare quelle di un asino (il personaggio guadagna anche la risata ragliante); (5) le orecchie avvizziscono e si piegano all'indietro.
- 7 Brividi. Il personaggio trema di continuo e non può rimanere in silenzio a causa dei denti che battono.
- 8+ Le regole complete per la corruzione si trovano nel manuale di DCC. Consultalo per maggiori informazioni!

TABELLA 5-2: MAGIA MERCURIALE

d%	Modifica all'effetto dell'incantesimo
01-10	Respiro di vita. Lanciare questo incantesimo riempie l'incantatore e coloro che lo circondano di energie benefiche. Tutti coloro che si trovano entro 4,5 m dall'incantatore (amici e nemici) vengono guariti per 1d6 danni per livello dell'incantesimo (ad esempio, un incantesimo di 3° livello guarisce 3d6 danni).
11-20	Estremamente difficile da lanciare. Invece di tirare come al solito per una prova d'incantesimo, il mago tira un tipo di dado ridotto di due "passi" sulla catena dei dadi (ad esempio, se normalmente dovesse tirare 1d20, tirerebbe solo 1d14).
21-30	Uccisore d'incantesimi. Lanciare questo incantesimo ruba energia da un mondo morente, e qualsiasi uso dell'incantesimo causa la morte di migliaia e migliaia di individui. Ogni notte dopo il lancio di questo incantesimo, il mago viene tormentato dalle comunicazioni oniriche di un antico re-stregone che tenta disperatamente di salvare il proprio popolo.
31-40	È abbastanza forte per te? A causa delle ineffabili richieste della magia, questo incantesimo deve essere urlato, praticamente azzerando ogni possibilità che l'incantatore resti nascosto fino al completamento del lancio.
41-50	Cerchio di lancio. Il potere dell'incantesimo può essere amplificato con l'aiuto di altri maghi. Per ogni mago presente e pronto ad aiutare l'incantatore, il mago che lancia questo incantesimo ottiene un modificatore +1 alla sua prova d'incantesimo. Aiutare nel lancio degli incantesimi non richiede la conoscenza dell'incantesimo, ma i maghi aiutanti non possono eseguire alcuna altra azione fino al lancio dell'incantesimo.
51-60	Bolla anti-magia. Nel round che segue il lancio di questo incantesimo, tutti gli altri incantesimi (compresi quelli del mago) lanciati entro 30 m subiscono una penalità -4 alle prove d'incantesimo.
61-70	Distorsione della fortuna. Per 1d4 round dopo il lancio dell'incantesimo, il mago subisce una penalità -2 a tutti i tiri.
71-80	Conta fino a dieci. Ogniqualvolta il mago lancia questo incantesimo, una delle sue dita (o dita dei piedi, a discrezione del giudice) si liquefa. Per ogni due dita perse, si subisce una penalità permanente all'Agilità pari a -1. Le dita possono essere sostituite magicamente, ma se il mago dovesse finirle, non potrà più lanciare questo incantesimo.
81-90	Gemello mistico. Lanciare questo incantesimo fa apparire al centro del petto dell'incantatore un volto completamente funzionante identico al proprio. Il volto permane per 1d3 round durante i quali disporrà di un proprio dado azione (1d20) e sarà sotto il controllo dell'incantatore, con il quale potrà parlare o lanciare incantesimi.
91-100	Magia del sangue. Il potere di questo incantesimo proviene in parte da quello del sangue versato, un sacrificio agli sconosciuti signori della Magia. Una creatura vivente con un numero di punti ferita pari o superiore a quello del livello dell'incantesimo deve essere data in offerta prima del lancio dell'incantesimo, altrimenti questo subirà una penalità -4 o una contaminazione del patrono (a scelta del giudice). Non è necessario che la creatura sia senziente: possono bastare polli, capre e altri semplici animali con una quantità di punti ferita appropriata.

Le regole complete per la magia mercuriale si trovano nel manuale base di DCC GdR. Consultalo per ulteriori informazioni!

TABELLA 5-7: DISAPPROVAZIONE

Tiro	Disapprovazione
1	Il chierico deve fare ammenda per i propri peccati. Non deve fare nient'altro che pronunciare cantilene o nenie per i 10 minuti successivi, iniziando appena può (ad esempio se è in combattimento può attendere finché il pericolo sarà passato).
2	Il chierico deve pregare immediatamente per il perdono. Deve trascorrere almeno un'ora in preghiera, iniziando appena può (ad esempio se è in combattimento può attendere finché il pericolo sarà passato). Non riuscire a terminare l'ora completa di preghiere entro i 120 minuti successivi viene considerato sfavorevolmente: subisce una penalità -1 alle prove d'incantesimo finché non avrà completato l'ora di preghiere.
3	Il chierico deve aumentare il potere della sua divinità reclutando un nuovo seguace. Se non converte un nuovo seguace alla propria divinità per l'alba successiva, il giorno successivo subirà una penalità -1 a tutte le prove. Questa penalità scomparirà dopo 24 ore.
4	Il chierico subisce immediatamente una penalità -1 aggiuntiva a tutte le prove d'incantesimo che durerà fino al giorno successivo.
5	Il chierico deve sottoporsi alla prova dell'umiltà. Per il resto del giorno, deve comportarsi in modo deferente verso ogni altro personaggio e creatura come se fossero suoi superiori. Il fallimento (a discrezione del giudice) porterà all'immediata perdita di ogni capacità da incantatore (guarigione e imposizione delle mani comprese) per il resto del giorno.
6	Il chierico subisce un'immediata penalità -1 ad ogni tentativo di imposizione delle mani finché non si imbarcherà in una cerca per guarire gli infermi. Questa cerca è ideata dal chierico, ma in generale deve avere come risultato un aiuto significativo agli infermi, ai ciechi, agli zoppi, ai malati ecc. Una volta completata la cerca, la divinità annullerà la penalità. Fintantoché la penalità permane, si applica a tutti i tentativi di imporre le mani, anche se il "normale" intervallo di disapprovazione sarà stato ridotto ad un 1 naturale.
7+	Le regole complete per la disapprovazione si trovano nel manuale base di DCC GdR. Consultalo per ulteriori informazioni!



INCANTESIMI

Questa lista è solo una piccola parte degli Incantesimi Conosciuti nel mondo. Consulta il manuale DCC GdR per un elenco più completo.

TABELLA 4-1: INCANTESIMI DIVINI ED ARCANI

Incantesimi da Chierico di 1° Livello	Incantesimi da Mago di 1° Livello
Oscurità	Caduta Morbida
Paralisi	Dardo Incantato
Parola del Comando	Evocare Animali
Santuario Sacro	Tocco Gelido
Seconda Vista	Ventriloquio

INCANTESIMI DA CHIERICO DI 1° LIVELLO

OSCURITÀ

Livello: 1° **Gittata:** raggio di 6 m o più **Durata:** 1 turno o più **Tempo di Lancio:** 1 azione o più **Tiro Salvezza:** N/A

Informazioni generali Il chierico spegne la luce del sole, dimostrando l'enorme potere della propria divinità. Da lontano, l'oscurità appare come uno spazio su cui è calata la notte più buia: nessuna luce potrà filtrarvi attraverso. Le creature all'interno sono accecate.

Manifestazione Tirare 1d3: (1) nube d'ombra; (2) buio pesto; (3) bruma nera, densa e oleosa.

1-11 Fallimento.

12-13 Lo spazio che immediatamente attorno al chierico, fino ad un raggio di 6 m, diventa completamente buio, come se ogni fonte di luce fosse stata spenta. L'oscurità permane fissa in questo luogo (non segue il chierico) per 1 turno.

14-17 Il chierico può designare un punto entro 6 m da sé e creare una sfera d'oscurità del raggio di 6 m che resta fissa in quel punto per 1 turno.

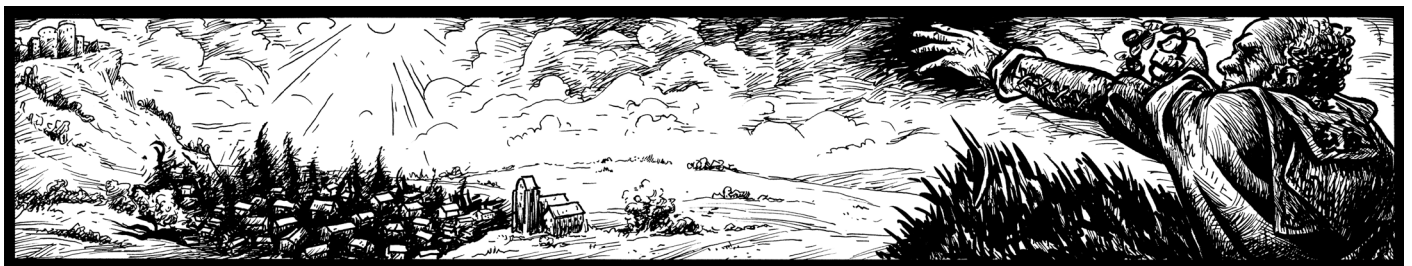
18-19 Il chierico può designare un punto entro 30 m da sé e creare una sfera d'oscurità del raggio di 6 m che resta fissa in quel punto per 1 turno.

20-23 Il chierico può designare un punto entro 30 m da sé e creare una sfera d'oscurità del raggio di 6 m con centro in quel punto che permane per 1 turno. Concentrandosi nei round successivi, il chierico è in grado di spostare la sfera d'oscurità fino a 12 m per round, se vuole anche oltre la gittata originaria di 30 m.

24-27 Il chierico può designare un punto entro 60 m da sé e creare una sfera d'oscurità del raggio massimo di 12 m con centro in quel punto che permane per 2 turni. Concentrandosi nei round successivi, il chierico è in grado di spostare la sfera d'oscurità fino a 24 m per round, se vuole anche oltre la gittata originaria di 60 m.

28-29 Il chierico può spegnere fonti luminose: egli designa un punto entro 60 m da sé e una sfera d'oscurità del raggio massimo di 12 m appare in quel punto. Il chierico è in grado di spostare la sfera d'oscurità fino a 24 m per round senza aver bisogno di concentrarsi. La sfera permane per 1 ora. Inoltre, tutte le fonti di luce terrestri all'interno della sfera d'oscurità si estinguono: le torce si spengono, le fiamme delle lanterne crepitano e muoiono, il bagliore delle lucciole si affievolisce ecc.

30-31 Con un rapido movimento del braccio, il chierico può far piombare nell'oscurità uno spazio enorme. Il chierico può scegliere uno tra i seguenti effetti: un cono che si estende per 120 m con un'ampiezza massima di 30 m; una sfera del raggio massimo di 18 m con centro in un punto entro 90 m; oppure un'ampia linea, lunga fino a 300 m e larga fino a 3 m. All'interno dell'area d'effetto regna l'oscurità più totale: nessuna fonte di luce può penetrarvi. Inoltre, tutte le fonti di luce terrestri all'interno dell'area d'oscurità si estinguono: le torce si spengono, le fiamme delle lanterne crepitano e muoiono, il bagliore delle lucciole si affievolisce ecc. Tuttavia, il chierico è in grado di vedere attraverso l'oscurità. Lo spazio buio può essere spostato alla



velocità massima di 30 m per round senza concentrazione e dura al massimo per 1 giorno o finché non viene interrotto.

- 32+ Il chierico può coprire completamente il sole, la luna, le stelle o altre fonti di luce. Questa manifestazione straordinaria di potenza divina richiede grande concentrazione. Se il risultato viene raggiunto, il chierico può continuare a concentrarsi. *Tutte* le fonti di luce che illuminano uno spazio entro 150 m in ogni direzione iniziano a spegnersi. Per ogni round in cui il chierico si concentra, le fonti di luce si affievoliscono di 1d20%. Le torce bruciano ancora, ma le loro fiamme emettono meno luce col passare di ogni round. Il giudice tira per ciascun round in cui il chierico continua a concentrarsi. Quando il totale supera il 100%, tutte le fonti luminose saranno completamente spente e il paesaggio attorno al chierico sarà completamente oscurato (almeno agli occhi di chiunque si trovi entro 150 m: il sole brillerà ancora in altri regni). Una volta che tutte le fonti di luce sono estinte, il raggio dell'effetto inizia ad espandersi di altri 1d20x30 cm per round di concentrazione. La gittata massima è pari al LI del chierico x 300 m. L'effetto continua fintantoché il chierico resta concentrato. Nel momento in cui la concentrazione viene interrotta, la luce riappare alla stessa velocità in cui era stata spenta (ad esempio, se aveva impiegato 7 round per spegnersi, impiega 7 round per ritornare alla piena intensità).

PARALISI

Livello: 1°	Gittata:	Durata:	Tempo di Lancio:	Tiro Salvezza:
-------------	----------	---------	------------------	----------------

contatto o più

1 round o più

1 azione

Volontà VS prova d'incantesimo

Informazioni generali La luce della divinità del chierico impedisce ai suoi nemici di muovere un dito per eseguire azioni malevole.

Manifestazione Tirare 1d4: (1) crepitio d'elettricità; (2) vincoli neri e filamentos; (3) bianco pallore; (4) bruma eterea grigia.

1-11 Fallimento.

12-13 Le mani e le armi da mischia del chierico sono cariche dell'energia della paralisi. Il chierico deve effettuare un normale attacco nel proprio round successivo. Se l'attacco va a segno, infligge il danno normale e il nemico deve superare un tiro salvezza su Vol o venire paralizzato. La creatura paralizzata non è in grado di muoversi o effettuare alcuna azione fisica per 1d6+LI round.

14-17 Le mani e le armi da mischia del chierico sono cariche dell'energia della paralisi. La carica permane per 1d4+LI round. Ogni attacco del chierico durante questo periodo infligge il danno normale e la paralisi se il bersaglio fallisce il tiro salvezza su Vol. La creatura paralizzata non è in grado di muoversi o effettuare alcuna azione fisica per 1d6+LI round.

18-19 Le armi da mischia e le armi a distanza del chierico sono cariche dell'energia della paralisi. La carica permane per 1d4+LI round. Ogni attacco del chierico durante questo periodo infligge il danno normale e la paralisi se il bersaglio fallisce il tiro salvezza su Vol. La creatura paralizzata non è in grado di muoversi o effettuare alcuna azione fisica per 1d6+LI round.

20-23 Il chierico designa una creatura entro 9 m e la paralizza con una parola. Se la creatura possiede 2 DV o meno, viene paralizzata automaticamente. Se ha 3 DV o più, può effettuare un tiro salvezza su Vol per resistere. La paralisi dura 1d8+LI round.

24-27 Il chierico designa fino a tre bersagli entro 30 m e li paralizza tutti. Ogni creatura con 4 DV o meno viene paralizzata automaticamente. Le creature con 5 DV o più possono effettuare un tiro salvezza su Vol per resistere. La paralisi dura 2d6+LI round.

28-29 Il tocco del chierico ha il potere di paralizzare un nemico. Il chierico mantiene il tocco paralizzante latente per un massimo di 24 ore. In qualunque momento durante questo lasso di tempo, può scatenare la paralisi pronunciando una parola. È necessario un attacco in mischia per toccare un bersaglio riluttante. La creatura toccata viene paralizzata automaticamente se possiede 6 DV o meno. Le creature con 7 DV o più possono effettuare un tiro salvezza su Vol per resistere. La paralisi dura 4d6+LI ore.

30-31 Selezionare uno degli effetti indicati sopra, ma la durata della paralisi viene raddoppiata.

32+ Selezionare uno degli effetti indicati sopra, ma la durata della paralisi è permanente. La paralisi può essere curata solo con mezzi magici, ad esempio con la capacità di imporre le mani del chierico o con l'incantesimo *cura paralisi*.



PAROLA DEL COMANDO

Livello: 1°	Gittata: 9 m o più	Durata: 1 round o più	Tempo di Lancio: 1 round	Tiro Salvezza: Volontà VS prova d'incantesimo
--------------------	------------------------------	---------------------------------	------------------------------------	---

Informazioni generali Il chierico pronuncia una parola potentissima che reca con sé il volere imperioso della propria divinità. Le creature che odono la parola sono obbligate a obbedire. La parola deve essere singola e deve descrivere un'azione. Ad esempio «attacca», «nuota», «parla», «ritirati», «silenzio», «striscia», «vai» e così via. La parola deve essere detta in direzione di un unico bersaglio senziente che si trovi entro gittata. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza su Vol per resistere: se fallisce, dovrà obbedire al comando nel il suo round successivo. Il comando viene interpretato nel modo di ragionare naturale della creatura: ad esempio, dare un comando «attacca» ad un erbivoro potrebbe causare una reazione diversa rispetto ad impartire lo stesso ordine ad un carnivoro. La parola del comando non può essere più lunga di una singola parola e potrebbe essere erroneamente interpretata. Se il comando è totalmente contrario all'istinto naturale di una creatura, questa riceve un bonus +4 al tiro salvezza su Vol per resistervi; un esempio tipico è ordinare ad una lucertola del deserto «nuota» o dire «suicidati» ad una qualsiasi creatura.

Manifestazione Tirare 1d4: (1) la parola risuona con voce tonante; (2) la parola echeggia molte volte; (3) la parola pare provenire da tutto intorno, anche dall'aria e dal terreno; (4) la parola appare nel cielo a lettere infuocate prima di disperdersi.

- 1-11 Fallimento.
- 12-13 Il chierico può dire una parola ad un bersaglio entro 9 m. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, deve obbedire al comando per 1 round.
- 14-17 Il chierico può dire una parola ad un bersaglio entro 9 m. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, deve obbedire al comando per un numero di round pari a 1d6+LI.
- 18-19 Il chierico può dire una parola ad un bersaglio entro 9 m. Il chierico può accompagnare la parola del comando con un gesto che chiarisca le sue intenzioni. Ad esempio, «attacca» o «vai» possono essere accompagnate da un gesto dell'indice. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, deve obbedire al comando per un numero di round pari a 1d6+LI.
- 20-23 Il chierico può dire una parola ad un bersaglio entro 18 m. Il chierico può accompagnare la parola del comando con un gesto che chiarisca le sue intenzioni. Ad esempio, «attacca» o «vai» possono essere accompagnate da un gesto dell'indice. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, deve obbedire al comando per un numero di *turni* pari a 1d6+LI.
- 24-27 Il chierico può dire una parola a più bersagli entro 18 m dal punto in cui si trova. Il chierico può bersagliare fino a 6 creature, ciascuna delle quali deve essere entro la gittata e la linea di visuale. Lo stesso comando si applica a tutti i bersagli e ogni bersaglio effettua un tiro salvezza individualmente. Il chierico può accompagnare la parola del comando con un gesto che chiarisca le sue intenzioni. Ad esempio, le parole «attacca» o «vai» possono essere accompagnate da un gesto dell'indice. Se una creatura fallisce il tiro salvezza, deve obbedire al comando per un numero di *turni* pari a 1d6+LI.
- 28-29 Il chierico può dire una parola a più bersagli entro 60 m. Può scegliere fino a 1d6 bersagli per livello dell'incantatore, ciascuno dei quali deve essere entro la gittata e la linea di visuale. Lo stesso comando si applica a tutti i bersagli e ogni bersaglio effettua un tiro salvezza individualmente. Il chierico può accompagnare la parola del comando con un gesto che chiarisca le sue intenzioni. Ad esempio, le parole «attacca» o «vai» possono essere accompagnate da un gesto dell'indice. Se un bersaglio fallisce il tiro salvezza, deve obbedire al comando per un numero di *giorni* pari a 1d7+LI. Il bersaglio può effettuare nuovamente un tiro salvezza su Vol ogni mattina.
- 30-31 Il chierico può dire una parola a più bersagli entro 1.600 m. Può scegliere fino a 50 bersagli per livello dell'incantatore (sì, 50), ciascuno dei quali deve essere entro la gittata e la linea di visuale. Lo stesso comando si applica a tutti i bersagli. I bersagli con 2 DV o meno vengono colpiti automaticamente; i bersagli di livello più alto effettuano il tiro salvezza individualmente. Il chierico può accompagnare la parola del comando con un gesto che chiarisca le sue intenzioni. Ad esempio, le parole «attacca» o «vai» possono essere accompagnate da un gesto dell'indice. La voce del chierico è amplificata magicamente cosicché ogni bersaglio possa udirlo. Se un bersaglio fallisce il tiro salvezza, deve obbedire al comando per un numero di *giorni* pari a 1d7+LI. Il bersaglio può effettuare nuovamente un tiro salvezza su Vol ogni mattina.
- 32+ Il chierico può dire una parola a tutti i bersagli che è in grado di vedere. Può decidere di escludere fino a 10 bersagli per livello dell'incantatore; a parte questi, tutti i bersagli entro la linea di visuale vengono colpiti. Lo stesso comando si applica a tutti i bersagli. I bersagli con 3 DV o meno vengono colpiti automaticamente; i bersagli di livello più alto effettuano il tiro salvezza individualmente. Il chierico può accompagnare la parola del comando con un gesto che chiarisca le sue intenzioni. Ad esempio, le parole «attacca» o «vai» possono essere accompagnate da un gesto dell'indice. La voce del chierico è amplificata magicamente cosicché ogni bersaglio possa udirlo. Se un bersaglio fallisce il tiro salvezza, deve obbedire al comando per un numero di *giorni* pari a 1d7+LI. Il bersaglio può effettuare nuovamente un tiro salvezza su Vol ogni mattina.
-

SANTUARIO SACRO

Livello: 1°	Gittata: se stesso o più	Durata: 1 round o più	Tempo di Lancio: 1 azione	Tiro Salvezza: Volontà VS prova d'incantesimo
--------------------	------------------------------------	---------------------------------	-------------------------------------	---

Informazioni generali Il chierico evoca un luogo di rifugio in cui lui e i suoi alleati sono al sicuro dal pericolo.

Manifestazione Tirare 1d4: (1) aura luminosa; (2) aureola angelica; (3) raggio di luce dall'alto; (4) "leggerezza dei piedi" che fa sembrare il chierico fluttuare a pochi centimetri da terra.

- 1-11 Fallimento.
- 12-13 I nemici trovano difficile concentrarsi per attaccare il chierico. Sono distratti ed il chierico riesce a schivarne i colpi più facilmente. Tutti gli attacchi indirizzati contro il chierico per il round successivo subiscono una penalità -2.
- 14-17 I nemici sono obbligati a concentrare i propri attacchi contro altri bersagli. Fintantoché un attaccante può ragionevolmente attaccare un altro bersaglio al posto del chierico, deve farlo. Per resistere a questa compulsione e attaccare il chierico, un nemico deve effettuare un tiro salvezza su Vol contro la CD della prova d'incantesimo. Se il chierico è *l'unico* bersaglio ragionevole, la creatura non deve effettuare un tiro salvezza per attaccare il chierico. Questo effetto dura per 1 turno. L'incantesimo si dissolve immediatamente se il chierico attacca o intraprende un'azione aggressiva in qualsiasi modo.
- 18-19 I nemici sono obbligati a concentrare i propri attacchi contro altri bersagli. Fintantoché un attaccante può ragionevolmente attaccare un altro bersaglio al posto del chierico, deve farlo. Per resistere a questa compulsione e attaccare il chierico, un nemico deve effettuare un tiro salvezza su Vol contro la CD della prova d'incantesimo. Il tiro salvezza è necessario anche se il chierico è *l'unico* bersaglio ragionevole. Questo effetto dura per 1 turno. L'incantesimo si dissolve immediatamente se il chierico attacca o intraprende un'azione aggressiva in qualsiasi modo.
- 20-23 I nemici sono obbligati a concentrare i propri attacchi contro altri bersagli. Fintantoché un attaccante può ragionevolmente attaccare un altro bersaglio al posto del chierico, deve farlo. Le creature con 3 DV o meno non possono attaccare il chierico in nessun caso. Le creature con 4 DV o più possono tentare di superare un tiro salvezza su Vol contro la CD della prova d'incantesimo per resistere alla compulsione e attaccare il chierico. Il tiro salvezza è necessario anche se il chierico è *l'unico* bersaglio ragionevole. Questo effetto dura per 1 turno. L'incantesimo si dissolve immediatamente se il chierico attacca o intraprende un'azione aggressiva in qualsiasi modo.
- 24-27 Il chierico può creare un santuario sacro che include se stesso e fino a due alleati che si trovino entro 1,5 m. Gli alleati protetti devono restare entro 1,5 m dal chierico altrimenti l'effetto termina. I nemici sono obbligati a concentrare i propri attacchi contro altri bersagli. Fintantoché un attaccante può ragionevolmente attaccare altri bersagli al posto del chierico e degli alleati protetti, deve farlo. Le creature con 3 DV o meno non possono attaccare in nessun caso. Le creature con 4 DV o più possono tentare di superare un tiro salvezza su Vol contro la CD della prova d'incantesimo per resistere a questa compulsione. Il tiro salvezza è necessario anche se il chierico è *l'unico* bersaglio ragionevole. Questo effetto dura per 1 turno. L'incantesimo si dissolve immediatamente se il chierico *oppure uno degli alleati protetti* attacca o intraprende un'azione aggressiva in qualsiasi modo.
- 28-29 Il chierico può designare un luogo come santuario sacro. Questo luogo deve essere un unico edificio o una zona circoscritta con un'area massima di 465 m² (ad esempio una chiesa, un boschetto o una caverna). Questo effetto dura per 1d7 giorni. Se sono al servizio della divinità del chierico, le creature in questo luogo godono dei seguenti benefici: i nemici con 6 DV o meno non possono attaccare se non usano armi magiche, mentre i nemici con 7 DV o più o che usano armi magiche devono superare un tiro salvezza su Vol contro la CD della prova d'incantesimo per attaccare. L'effetto su uno qualsiasi dei beneficiari si dissolve immediatamente se questi attacca o intraprende un'azione aggressiva in qualsiasi modo. Si noti che i nemici possono ancora *entrare* nel luogo e conversare con chi vi risiede: semplicemente non possono attaccare o effettuare altre azioni aggressive.
- 30-31 Il chierico può designare un luogo come santuario sacro. Questo luogo deve essere un unico edificio o una zona circoscritta con un'area massima di 465 m² (ad esempio una chiesa, un boschetto o una caverna). Questo effetto dura per 1d7+3 settimane. Se sono al servizio della divinità del chierico, le creature in questo luogo godono dei seguenti benefici: i nemici con 6 DV o meno non possono attaccare se non usano armi magiche, mentre i nemici con 7 DV o più o che usano armi magiche devono superare un tiro salvezza su Vol contro la CD della prova d'incantesimo per attaccare. L'effetto su uno qualsiasi dei beneficiari si dissolve immediatamente se questi attacca o intraprende un'azione aggressiva in qualsiasi modo. Si noti che i nemici possono ancora *entrare* nel luogo e conversare con chi vi risiede: semplicemente non possono attaccare o effettuare altre azioni aggressive.
- 32+ Il chierico può designare un luogo come santuario sacro. Questo luogo deve essere un unico edificio o una zona circoscritta con un'area massima di 930 m² (ad esempio una chiesa, un boschetto o una caverna). Il luogo designato come santuario sacro diviene consacrato per sempre, fintantoché la divinità del chierico rispetta l'operato e le azioni del suo servo. Se sono al servizio della divinità del chierico, le creature in questo luogo godono dei seguenti benefici: i nemici con 6 DV o meno non possono attaccare se non usano armi magiche, mentre i nemici con 7 DV o più o che usano armi magiche devono superare un tiro salvezza su Vol contro la CD della prova d'incantesimo per attaccare. L'effetto su uno qualsiasi dei beneficiari si dissolve immediatamente se questi attacca o intraprende un'azione aggressiva in qualsiasi modo. Si noti che i nemici possono ancora *entrare* nel luogo e conversare con chi vi risiede: semplicemente non possono attaccare o effettuare altre azioni aggressive.

SECONDA VISTA

Livello: 1°	Gittata: se stesso	Durata: 1 round o più	Tempo di Lancio: 1 azione	Tiro Salvezza: N/A
Informazioni generali	Usando un sortilegio, l'aruspicina o un altro metodo appropriato per il chierico, questi predice il futuro. Nel far ciò, il chierico ottiene conoscenze sulle conseguenze che avranno le proprie azioni.			
Manifestazione	Tirare 1d3: (1) un terzo occhio appare sulla fronte del chierico; (2) gli occhi del chierico brillano; (3) le palpebre degli occhi del chierico si chiudono fondendosi, ma egli è ancora in grado di vedere.			

- 1-11 Fallimento.
- 12-13 Per un round, il chierico intravede il futuro. Nel far ciò, ottiene un'enorme comprensione del modo più efficace di completare qualsiasi azione. Il chierico riceve un bonus +4 ad un solo tiro a sua scelta che effettuerà nel proprio round successivo, che si tratti di un tiro per colpire, per i danni, di una prova abilità, di una prova d'incantesimo o qualcos'altro.

- 14-17 Il chierico ottiene un suggerimento sui risultati possibili. Il chierico deve trascorrere il round successivo a concentrarsi su una scelta che dovrà prendere entro i 30 minuti successivi. Ad esempio, potrebbe decidere quale strada prendere in un dungeon oppure se entrare in una stanza o meno. Il chierico ha un presentimento sul fatto che l'azione che sta per intraprendere sarà a suo vantaggio o detrimento. C'è una probabilità del 75% che l'idea che il chierico riceve sia accurata.
- 18-19 Il chierico ottiene un suggerimento sui risultati possibili. Il chierico deve trascorrere il round successivo a concentrarsi su una scelta che dovrà prendere entro i 30 minuti successivi. Ad esempio, potrebbe decidere quale strada prendere in un dungeon oppure se entrare in una stanza o meno. Il chierico ha un presentimento sul fatto che l'azione che sta per intraprendere sarà a suo vantaggio o detrimento. C'è una probabilità dell'80% che l'idea che il chierico riceve sia accurata.
- 20-23 Il chierico ottiene un suggerimento sui risultati possibili. Il chierico deve trascorrere il round successivo a concentrarsi su una scelta che dovrà prendere entro i 30 minuti successivi. Ad esempio, potrebbe decidere quale strada prendere in un dungeon oppure se entrare in una stanza o meno. Il chierico ha un presentimento sul fatto che l'azione che sta per intraprendere sarà a suo vantaggio o detrimento. C'è una probabilità dell'85% che l'idea che il chierico riceve sia accurata.
- 24-27 Per l'ora successiva, il chierico riceve continuamente il presentimento dei risultati possibili. Ad ogni decisione o circostanza significativa, riceve una premonizione riguardante la decisione che deve prendere: una sensazione di certezza profetica che dipende dal fatto che l'azione avrà per lui buone conseguenze (o meno). Per ogni azione, c'è una probabilità dell'85% che la sensazione sia accurata. Concentrandosi, il chierico può avere un presentimento che gli suggerirà se un'azione futura (che dovrà essere intrapresa entro l'ora successiva) sarà un bene o un male.
- 28-29 Per l'ora successiva, il chierico riceve continuamente il presentimento dei risultati possibili. Ad ogni decisione o circostanza significativa, riceve una premonizione riguardante la decisione che deve prendere: una sensazione di certezza profetica che dipende dal fatto che l'azione avrà per lui buone conseguenze (o meno). Per ogni azione, c'è una probabilità del 90% che la sensazione sia accurata. Concentrandosi, il chierico può avere un presentimento che gli suggerirà se un'azione futura (che dovrà essere intrapresa entro l'ora successiva) sarà un bene o un male.
- 30-31 Per il giorno successivo, il chierico riceve continuamente il presentimento dei risultati possibili. Ad ogni decisione o circostanza significativa, riceve una premonizione riguardante la decisione che deve prendere: una sensazione di certezza profetica che dipende dal fatto che l'azione avrà per lui buone conseguenze (o meno). Per ogni azione, c'è una probabilità del 95% che la sensazione sia accurata. Concentrandosi, il chierico può avere la sensazione che gli suggerirà se un'azione futura (che dovrà essere intrapresa entro il giorno successivo) sarà un bene o un male. Ad esempio, un chierico potrebbe presagire il risultato di una grande battaglia che sarà combattuta l'indomani e avere il presentimento che, sebbene ne uscirà illeso, sarà dannosa per la sua chiesa.
- 32+ Il chierico ha letto le tavole del tempo. Per il mese successivo, il chierico riceve continuamente un presentimento dei risultati possibili. Ad ogni decisione o circostanza significativa, riceve una premonizione riguardante la decisione che deve prendere: una sensazione di certezza profetica che dipende dal fatto che l'azione avrà per lui buone conseguenze (o meno). Per ogni azione, c'è una probabilità del 99% che la sensazione sia accurata. Concentrandosi, il chierico può avere un presentimento che gli suggerirà se un'azione futura (che dovrà essere intrapresa entro il giorno successivo) sarà un bene o un male. Ad esempio, un chierico potrebbe presagire il risultato di una grande battaglia che sarà combattuta l'indomani e avere la sensazione che, sebbene ne uscirà illeso, sarà dannosa per la sua chiesa. In aggiunta, il chierico riceve un bonus +1 a tutti i tiri fintantoché la seconda vista è attiva: ciò rappresenta la conoscenza generale delle conseguenze di tutte le azioni.

INCANTESIMI DA MAGO DI 1° LIVELLO

CADUTA MORBIDA

Livello: 1°	Gittata: 7,5 m	Durata: 1 x LI round o fino all'atterraggio	Tempo di Lancio: Istantaneo	Tiro Salvezza: Vol per evitare
Informazioni generali	L'incantatore diminuisce la propria velocità di caduta o quella di un'altra persona. Ciò consente al bersaglio di evitare lesioni o morte o di librarsi nel vento. Si noti che questo incantesimo può essere lanciato istantaneamente, fuori dall'ordine di iniziativa, se l'incantatore o un bersaglio entro la gittata sta cadendo.			
Manifestazione	Tirare 1d4: (1) pieghe di carne aerodinamica spuntano dalle braccia e dalle gambe del personaggio; (2) il bersaglio brilla di un'aura vaporosa e "plumea" color giallo canarino; (3) i peli del bersaglio vengono sostituiti da piume; (4) il corpo del bersaglio si accartocchia come fosse una foglia caduta, oscillando nel vento.			
Corruzione	Tirare 1d5: (1) i peli e i capelli dell'incantatore si rizzano come se stesse perennemente cadendo dal cielo; (2) l'incantatore fa tutte le discese (scendere giù da corde, scendere dalle scale, scivolare giù da pertiche ecc.) a metà della velocità normale; (3) l'incantatore è soggetto a venti sporadici, che non colpiscono altri personaggi, e deve superare una prova di Forza per restare in piedi (CD 5 per venti deboli, CD 10 per venti forti e CD 15 per venti raffiche); (4) i peli e i capelli dell'incantatore vengono sostituiti permanentemente da penne; (5) il fischio del vento accompagna l'incantatore ovunque vada.			
Ritorsione	Tirare 1d4: (1) la velocità di discesa dell'incantatore viene aumentata, ciò ha come conseguenza 1d6 danni aggiuntivi all'impatto; (2) l'incantatore si solleva improvvisamente di 3 m in aria prima di cadere a terra (subendo 1d6 punti danno, o 2d6 se c'è una superficie dura sopra la testa dell'incantatore a una distanza di 3 m o meno); (3) i vestiti dell'incantatore e altri oggetti in suo possesso diventano eterei per 1d6x10 minuti e non possono essere indossati o usati; (4) l'incantatore viene spinto a 3-9 m in una direzione determinata casualmente da una raffica di vento spettrale.			

- 1 Perso, fallimento e peggio! Tirare 1d6 modificato da Fortuna: (0 o meno) corruzione + ritorzione + contaminazione del patrono; (1) corruzione; (2) contaminazione del patrono (o corruzione in assenza di patrono); (3+) ritorzione.
- 2-11 Perso. Fallimento.
- 12-13 L'incantatore riduce la velocità alla quale cade. Superando un tiro salvezza su Tempra (CD 10 +1 per ogni 3 m di caduta), l'incantatore non subisce danni. Fallendo il tiro salvezza, subisce solo la metà dei danni.
- 14-17 L'incantatore cade alla leggiadra velocità di 15 m per round e non subisce alcun danno se atterra prima del termine dell'incantesimo. Altrimenti, subisce la metà dei danni e può effettuare un tiro salvezza su Temp (CD 10 +1 per ogni 6 m di caduta) per evitarli del tutto.
- 18-19 L'incantatore e 3 creature aggiuntive entro la gittata cadono alla velocità di 15 m per round e non subiscono alcun danno se atterrano prima del termine dell'incantesimo. Altrimenti, subiscono la metà dei danni e possono effettuare un tiro salvezza su Temp (CD 10 +1 per ogni 6 m di caduta) per evitare i danni.
- 20-23 L'incantatore e 6 creature aggiuntive cadono alla velocità di 15 m per round e non subiscono alcun danno se atterrano prima del termine dell'incantesimo. Altrimenti, subiscono la metà dei danni e possono effettuare un tiro salvezza su Temp (CD 10 +1 per ogni 6 m di caduta) per evitare i danni.

DARDO INCANTATO

Livello: 1°	Gittata:	Durata:	Tempo di Lancio:	Tiro Salvezza:
	45 m o più	Istantanea o 1 turno (vedi sotto)	1 azione	nessuno

Informazioni generali L'incantatore scaglia un dardo magico che colpisce automaticamente il nemico.

Manifestazione Tirare 1d10 (1) meteora; (2) freccia fiammeggiante; (3) freccia cinetica; (4) aquila stridente e graffiante; (5) raggio nero; (6) fulmine globulare; (7) fiotto d'acido; (8) raggio di gelo; (9) pugnale cinetico; (10) ascia cinetica.

Corruzione Tirare 1d8: (1-4) le mani e gli avambracci dell'incantatore cambiano colore assumendo le tonalità dei dardi incantati più comuni: (1) giallo elettrico; (2) blu ghiaccio; (3) verde acido; (4) rosso acceso; (5) pupille e iridi svaniscono e gli occhi diventano biancastri; (6) le punte delle dita diventano trasparenti e quasi invisibili, come se fossero spettrali o fatte di pura energia cinetica; (7) d'ora innanzi, ogniqualvolta lancia *dardo incantato*, l'incantatore diventa invisibile per 1d6 round; (8) l'incantatore guadagna una pietra cinetica permanente che orbita a gran velocità attorno alla sua testa, colpendo qualsiasi creatura gli si avvicini a 1 m o meno, infliggendo un dolore acuto e 1 danno ogni round (purtroppo sono inclusi gli alleati che tentano di curarlo o coloro che combattono in mischia accanto all'incantatore).

Ritorzione Tirare 1d6: (1) un'esplosione di dardi schizza in ogni direzione - tutte le creature entro 30 m (alleate e nemiche) vengono colpite da 1d4-1 dardi che infliggono 1 danno ciascuno; (2) i dardi vengono lanciati, ma poi rimbalzano indietro verso l'incantatore, che viene colpito da 1d3-1 dardi subendo 1 danno per ciascuno; (3) un'esplosione di energia cinetica centrata sull'incantatore infligge 1d6 danni all'incantatore e a tutto ciò che si trova entro 3 m (tiro salvezza su Rif con CD 10 per dimezzare); (4) esplosione ritardata - nessun effetto per ora, ma entro le 24 ore successive, nel momento in cui l'incantatore ottiene 1 su un *qualsiasi* tiro di dado (non solo 1d20), un dardo incantato viene scagliato e colpisce un personaggio determinato casualmente entro 30 m infliggendo 1d4 danni (il dardo colpisce l'incantatore se non ci sono altri bersagli). Se non si ottiene 1 entro 24 ore, il rischio passa senza che vengano inflitti danni; (5) l'incantatore si carica di energia cinetica in modo tale che la prossima creatura o oggetto che tocca subisce un danno da esplosione pari a 1d6+1 danni mentre lui subisce 1 danno; (6) l'energia cinetica si manifesta verso il basso, creando un buco nel terreno sotto l'incantatore - il terreno sotto l'incantatore si disintegra rapidamente fino ad una profondità di 1d20x30 cm, facendolo affondare fino ad arrivare in fondo al fosso; non si subisce danni da caduta iniziale, dato che l'incantatore resta sempre sul terreno, ma la fossa potrebbe aprirsi su un livello inferiore del dungeon (il che potrebbe infliggere danni), e la vittima deve ora arrampicarsi per uscirne.

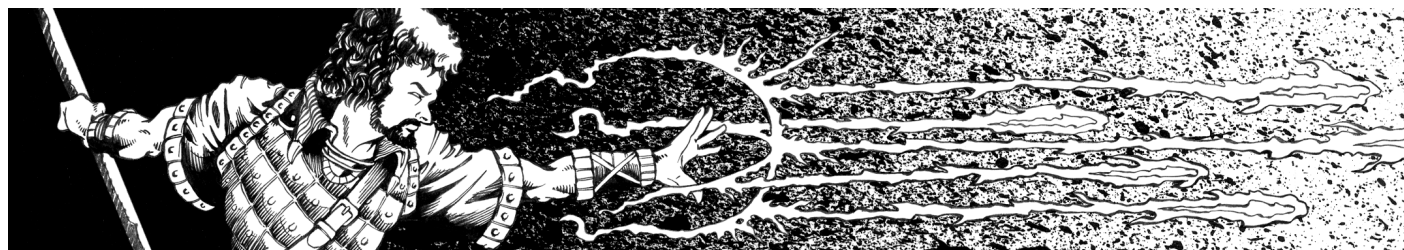
1 Perso, fallimento e peggio! Tirare 1d6 modificato da Fortuna: (0 o meno) corruzione + contaminazione del patrono + ritorzione: (1-2) corruzione; (3) contaminazione del patrono (o corruzione in assenza di patrono); (4+) ritorzione.

2-11 Perso. Fallimento.

12-13 L'incantatore scaglia un unico dardo che infligge 1 danno. L'incantatore deve avere una linea di visuale sul bersaglio. Il dardo non manca mai, ma potrebbe essere fermato da determinati incantesimi (come *scudo magico*).

14-17 L'incantatore scaglia un unico dardo che infligge 1d4+LI punti danno. L'incantatore deve avere una linea di visuale sul bersaglio. Il dardo non manca mai, ma potrebbe essere fermato da determinati incantesimi (come *scudo magico*).

18-19 L'incantatore scaglia 1d4 dardi che infliggono 1d4+LI punti danno. Tutti i dardi devono essere scagliati contro un unico bersaglio entro la linea di visuale dell'incantatore. I dardi non mancano mai, ma potrebbero essere fermati da determinati



incantesimi (come *scudo magico*).

- 20-23 L'incantatore scaglia 1d4+2 dardi che infliggono 1d6+LI punti danno. Ciascun dardo può essere scagliato contro un bersaglio separato verso il quale l'incantatore ha una linea di visuale. I dardi non mancano mai, ma potrebbero essere fermati da determinati incantesimi (come *scudo magico*).
- 24-27 L'incantatore scaglia un unico, potente dardo che infligge 4d12+LI punti danno. Il dardo deve essere scagliato contro un unico bersaglio verso il quale l'incantatore ha una linea di visuale, fino ad una gittata massima di 300 m. Il dardo non manca mai, ma potrebbe essere fermato da determinati incantesimi (come *scudo magico*).
- 28-29 L'incantatore scaglia 1d6+3 dardi che infliggono 1d8+LI punti danno. Ciascun dardo può essere scagliato contro un solo bersaglio a qualunque distanza, purché l'incantatore abbia una linea di visuale. I dardi non mancano mai, ma potrebbero essere fermati da determinati incantesimi (come *scudo magico*).
- 30-31 L'incantatore scaglia 2d6+1 dardi che infliggono 1d8+LI punti danno. Ciascun dardo può essere scagliato contro un bersaglio separato. La gittata è pari alla linea di visuale, indipendentemente se esista o meno un percorso diretto; ad esempio, l'incantatore potrebbe lanciare un dardo incantato attraverso una sfera di cristallo o altro dispositivo atto a scrutare. Questi dardi hanno una capacità limitata di superare gli effetti di scudo magico e altre protezioni; confrontare la prova d'incantesimo di questo incantesimo con la prova d'incantesimo usata per creare *scudo magico*. Se la prova per lanciare *dardo incantato* risulta essere più alta, lo scudo magico ha solo una probabilità del 50% di assorbire i dardi (tirare singolarmente per ogni dardo). Ogni dardo che riesce a penetrare infligge 1d8+LI danni, come indicato sopra.
- 32+ L'incantatore scaglia 3d4+2 dardi che infliggono 1d10+LI punti danno. Ciascun dardo può essere scagliato contro un bersaglio separato tramite una singola azione, oppure possono essere *tutti* diretti contro *un solo bersaglio* che non sia presente o visibile, purché l'incantatore abbia una conoscenza specifica del bersaglio. In questo caso, l'incantatore deve possedere un "pezzo" del bersaglio (capelli, unghie, fiala di sangue ecc.) e trascorrere 1 turno a concentrarsi per lanciare l'incantesimo, poi continuare a concentrarsi mentre i dardi cercano il bersaglio. I dardi cercano questo bersaglio anche se è nascosto o invisibile, ma hanno una gittata massima di 160 km. I dardi possono svoltare, curvare, tornare sui propri passi e fare ogni sforzo possibile per arrivare al bersaglio, ma non possono passare da un piano di esistenza all'altro. I dardi possono percorrere fino a 16 km al secondo purché non ci siano ostacoli, ma la velocità sarà molto più bassa se, ad esempio, dovranno muoversi in caverne sotterranee. Se esiste un percorso diretto, i dardi colpiscono il bersaglio infallibilmente.

EVOCARE ANIMALI

Livello: 1°	Gittata: 6 m	Durata: Variabile	Tempo di Lancio: 1 round	Tiro Salvezza: nessuno
Informazioni generali	L'incantatore invoca gli spiriti animali perché evochino un animale comune. L'incantatore deve avere familiarità con l'animale che intende evocare e deve averne dei resti da usare nel momento in cui lancia questo incantesimo (ad esempio un dente, dei peli, la pelliccia, il teschio, una zampa ecc.).			
Manifestazione	Tirare 1d4: (1) appare un uovo luccicante, da cui fuoriesce l'animale evocato; (2) un lampo di nubi scure e l'animale appare; (3) lo scheletro dell'animale appare per primo, quindi gli organi, poi i muscoli li falciano, infine cresce la pelle e l'animale così si forma; (4) l'animale prorompe dal terreno completamente formato.			
Corruzione	Tirare 1d8: (1) l'incantatore assume un tratto facciale di minore importanza dell'animale che ha tentato di evocare, ad esempio vibrisse, orecchie lunghe, occhi da gatto ecc.; (2) l'incantatore emette un odore che gli umani trovano strano ma che gli animali trovano irresistibile; (3-5) corruzione minore; (6-7) corruzione maggiore; (8) corruzione superiore.			
Ritorsione	Tirare 1d4: (1) l'incantatore evoca per errore uno sciame di insetti fastidiosi, ad esempio api, vespe o locuste; (2) invece di evocare l'animale, l'incantatore per sbaglio ne manda via uno: il famigliaio dell'incantatore o l'animale comune più assimilabile ad esso svanisce per 1d4 round per poi tornare sporco, fradicio e infuriato; (3) l'incantatore evoca solo parte di un animale, facendo apparire un mucchio di orecchie di coniglio insanguinate, corna di capro mozzate, zampe di lupo disarticolate o viscere sanguinolente; (4) l'incantatore evoca correttamente un animale ma lo mette per errore all'interno dei muri di un edificio o di un elemento del terreno, o nel pavimento/terreno se non ci sono elementi presenti nei pressi: l'animale muore all'istante ed il corpo è difficile da recuperare ora che è fuso assieme all'oggetto.			
1	Perso, fallimento e peggio! Tirare 1d6 modificato da Fortuna: (0 o meno) corruzione + contaminazione del patrono + ritorsione; (1-2) corruzione; (3) contaminazione del patrono (o corruzione in assenza di patrono); (4+) ritorsione.			
2-11	Perso. Fallimento.			
12-13	L'incantatore evoca 1 animale comune con 1 DV o meno. L'animale resta per 1 ora massimo, anche se soffre fame, sete e riposa normalmente. L'animale obbedisce ai comandi dell'incantatore entro i parametri normali: comandi suicidi o quelli contrari alla sua natura (ad esempio ordinare ad un coniglio di mangiare carne) hanno una probabilità del 50% di liberare l'animale dalla servitù, rispeditolo da dove è venuto. A causa della natura dell'evocazione, l'incantatore non può ferire direttamente l'animale evocato.			
14-17	L'incantatore evoca 1 animale comune con massimo 2 DV oppure 2 animali con 1 DV o meno. Gli animali restano per 1 ora massimo, anche se soffrono fame, sete e riposano normalmente. Gli animali obbediscono ai comandi dell'incantatore entro i parametri normali: comandi suicidi o quelli contrari alla loro natura (ad esempio ordinare ad un coniglio di mangiare carne) hanno una probabilità del 50% di liberare gli animali dalla servitù, rispeditoli da dove sono venuti. A causa della natura dell'evocazione, l'incantatore non può ferire direttamente gli animali evocati.			

- 18-19 L'incantatore evoca 1 animale comune con massimo 2 DV oppure 2 animali con 1 DV o meno. Gli animali restano per 2 ore massimo, anche se soffrono fame, sete e riposano normalmente. Gli animali obbediscono ai comandi dell'incantatore entro i parametri normali: comandi suicidi o quelli contrari alla loro natura (ad esempio ordinare ad un coniglio di mangiare carne) hanno una probabilità del 50% di liberare gli animali dalla servitù, rispedendoli da dove sono venuti. A causa della natura dell'evocazione, l'incantatore non può ferire direttamente gli animali evocati.
- 20-23 L'incantatore evoca 1 animale comune con massimo 4 DV, oppure 2 animali con 2 DV, oppure fino a 4 animali con 1 DV o meno. Gli animali restano per 2 ore massimo, anche se soffrono fame, sete e riposano normalmente. Gli animali obbediscono ai comandi dell'incantatore entro i parametri normali: comandi suicidi o quelli contrari alla loro natura (ad esempio ordinare ad un coniglio di mangiare carne) hanno una probabilità del 25% di liberare gli animali dalla servitù, rispedendoli da dove sono venuti. A causa della natura dell'evocazione, l'incantatore non può ferire direttamente gli animali evocati.
- 24-27 L'incantatore evoca 1 animale comune con massimo 8 DV, oppure 2 animali con 4 DV, oppure fino a 4 animali con 2 DV, oppure fino a 8 animali con 1 DV o meno. Gli animali restano per 2 ore massimo, anche se soffrono fame, sete e riposano normalmente. Gli animali obbediscono ai comandi dell'incantatore entro i parametri normali: comandi suicidi o quelli contrari alla loro natura (ad esempio ordinare ad un coniglio di mangiare carne) hanno una probabilità del 25% di liberare gli animali dalla servitù, rispedendoli da dove sono venuti. A causa della natura dell'evocazione, l'incantatore non può ferire direttamente gli animali evocati.
- 28-29 L'incantatore evoca 1 animale comune con massimo 8 DV, oppure 2 animali con 4 DV, oppure fino a 4 animali con 2 DV, oppure fino a 8 animali con 1 DV o meno. Gli animali restano per 2 ore massimo, anche se soffrono fame, sete e riposano normalmente. Gli animali obbediscono ai comandi dell'incantatore entro i parametri normali: comandi suicidi o quelli contrari alla loro natura (ad esempio ordinare ad un coniglio di mangiare carne) hanno una probabilità del 10% di liberare gli animali dalla servitù, rispedendoli da dove sono venuti. A causa della natura dell'evocazione, l'incantatore non può ferire direttamente gli animali evocati.
- 30-31 L'incantatore evoca 1 animale comune con massimo 16 DV, oppure 2 animali con massimo 8 DV, oppure fino a quattro animali con massimo 4 DV oppure fino a 8 animali con 2 DV o meno. Gli animali restano per un giorno massimo, anche se soffrono fame, sete e riposano normalmente. Gli animali obbediscono ai comandi dell'incantatore entro i parametri normali: comandi suicidi o quelli contrari alla loro natura (ad esempio ordinare ad un coniglio di mangiare carne) hanno una probabilità del 10% di liberare gli animali dalla servitù, rispedendoli da dove sono venuti. A causa della natura dell'evocazione, l'incantatore non può ferire direttamente gli animali evocati.
- 32+ L'incantatore evoca un grosso gruppo di animali comuni. Potrebbe trattarsi di una mandria di bestiame, di un branco di leoni, di uno stormo d'anatre o di un branco di lupi. Tutti gli animali devono essere dello stesso tipo, e il totale di DV deve essere pari a 100 o meno. Il branco resta per una settimana massimo, anche se soffre fame, sete e riposa normalmente. Gli animali obbediscono ai comandi dell'incantatore ed eseguono persino ordini suicidi o contrari alla propria natura (ad esempio ordinare ad un coniglio di mangiare carne). A causa della natura dell'evocazione, l'incantatore non può ferire direttamente gli animali evocati.

TOCCO GELIDO

Livello: 1°	Gittata: Contatto	Durata: Variabile	Tempo di Lancio: 1 azione	Tiro Salvezza: Volontà VS prova dell'incantesimo
--------------------	-----------------------------	-----------------------------	-------------------------------------	--

Informazioni generali Questo incantesimo di necromanzia dona il tocco gelido della morte. L'incantatore deve effettuare un sacrificio magico di almeno 1 punto nel momento in cui lancia questo incantesimo.

Manifestazione Tirare 1d4: (1) le mani dell'incantatore brillano di blu; (2) le mani dell'incantatore diventano nere; (3) l'incantatore emette un forte tanfo di marcio; (4) le mani dell'incantatore appaiono scheletriche.

Corruzione Tirare 1d8: (1) la pelle sul volto dell'incantatore avvizzisce e si secca dandogli l'aspetto di un teschio; (2) la pelle sulle mani dell'incantatore cade lasciandogli delle mani scheletriche; (3) l'incantatore brilla permanentemente di una malsana aura bluastra; (4) i non morti sono attratti dall'incantatore e si radunano attorno a lui come falene; (5-6) corruzione minore; (7) corruzione maggiore; (8) corruzione superiore.

Ritorsione Tirare 1d3: (1) l'incantatore si dà una scossa di energia necromantica subendo 1d4 danni; (2) l'incantatore infligge una scossa ad un alleato vicino determinato casualmente, infliggendogli 1d4 danni; (3) l'incantatore emette una scarica di energia necromantica contro il cadavere più vicino, animandolo come zombi non morto con 1d6 punti ferita (nessun effetto se non ci sono cadaveri nei paraggi).

- 1 Perso, fallimento e peggio! Tirare 1d6 modificato da Fortuna: (0 o meno) corruzione + contaminazione del patrono + ritorzione; (1-2) corruzione; (3) contaminazione del patrono (o corruzione in assenza di patrono); (4+) ritorzione.
- 2-11 Perso. Fallimento.
- 12-13 Le mani dell'incantatore sono cariche di energia negativa! Durante il round successivo, la prossima creatura attaccata dall'incantatore subisce 1d6 danni aggiuntivi. Le creature non morte subiscono +2 danni aggiuntivi.
- 14-17 Le mani dell'incantatore sono cariche di energia negativa! Durante il round successivo, l'incantatore ha un bonus +2 ai tiri per colpire e la prossima creatura attaccata dall'incantatore subisce 1d6 danni aggiuntivi. Le creature non morte subiscono +2 danni aggiuntivi.
- 18-19 Le mani dell'incantatore sono cariche di energia negativa! Durante il turno successivo, l'incantatore ha un bonus +2 ai tiri per colpire ed ogni creatura attaccata dall'incantatore subisce 1d6 danni aggiuntivi. Le creature non morte subiscono +2 danni aggiuntivi.
- 20-23 Le mani dell'incantatore sono cariche di energia negativa! Durante il turno successivo, l'incantatore ha un bonus +2 ai tiri per colpire ed ogni creatura attaccata dall'incantatore subisce 2d6 danni aggiuntivi. Le creature non morte subiscono +2

danni aggiuntivi.

- 24-27 Le mani dell'incantatore sono cariche di energia negativa! Durante il turno successivo, l'incantatore ha un bonus +4 ai tiri per colpire ed ogni creatura attaccata dall'incantatore subisce 2d6 danni aggiuntivi e perde 1d4 punti Forza. Le creature non morte subiscono +4 danni aggiuntivi.
- 28-29 Le mani dell'incantatore sono cariche di energia negativa! Durante l'ora successiva, l'incantatore ha un bonus +4 ai tiri per colpire ed ogni creatura attaccata dall'incantatore subisce 2d6 danni aggiuntivi e perde 1d4 punti Forza. Le creature non morte subiscono +4 danni aggiuntivi.
- 30-31 Le mani dell'incantatore sono cariche di energia negativa! Durante l'ora successiva, l'incantatore ha un bonus +6 ai tiri per colpire ed ogni creatura attaccata dall'incantatore subisce 3d6 danni aggiuntivi e perde 1d4 punti Forza. Le creature non morte subiscono +6 danni aggiuntivi.
- 32+ Il corpo dell'incantatore brilla di una malsana luce blu e crepita di avvizzente energia necromantica. Ogni creatura entro 3 m dall'incantatore subisce 1d6 danni per ogni round in cui si trova all'interno di quest'area, mentre le creature non morte subiscono 1d6+2 danni. Fino all'alba successiva, l'incantatore riceve un bonus +8 a tutti i tiri per colpire, ed ogni creatura attaccata dall'incantatore subisce 3d6 danni aggiuntivi (mentre i non morti ne subiscono ulteriori +8).

VENTRILUOQUIO

Livello: 1°	Gittata: 9 m o più	Durata: 1 round o più	Tempo di Lancio: 1 azione	Tiro Salvezza: a volte (Vol; vedi sotto)
--------------------	------------------------------	---------------------------------	-------------------------------------	--

Informazioni generali L'incantatore proietta il suono della sua voce da un altro luogo, ad esempio una stanza adiacente, un animale, una statua, in fondo a un corridoio ecc.

Manifestazione Varia a seconda della prova (vedi sotto). O non si ha alcuna manifestazione visiva oppure tirare 1d4: (1) "onde di calore" nell'area da cui proviene il suono; (2) sbuffi d'aria e polvere smossa, come se qualcuno stesse parlando da quella posizione; (3) aria frizzante; (4) eco o riverbero.

Corruzione Tirare 1d12: (1-6) l'incantatore può ancora parlare lingue normali ma il suono della sua voce cambia permanentemente fino a sembrare (1) un nitrito di cavallo; (2) il ronzio di un'ape; (3) il belato di una capra; (4) il grugnito di un maiale; (5) il ruggito di un leone; (6) il latrato di un cane; (7-12) la voce dell'incantatore è dislocata permanentemente e proverrà sempre (7) dai suoi piedi; (8) dalla sua mano sinistra; (9) dalla sua schiena (spesso rendendolo difficile da udire); (10) da un punto a 6 m sopra di sé; (11) dal punto in cui si trova l'arma che trasporta; (12) dalla persona più vicina del sesso opposto.

Ritorsione Tirare 1d4: (1) l'incantatore crea un fortissimo rumore rimbombante che ha se stesso come centro e attrae l'attenzione verso il luogo in cui si trova; (2) l'incantatore mescola tutto ciò che viene detto entro 30 m da se stesso per le 1d4+1 ore successive, facendo sì che la voce di ogni persona provenga sempre da un altro personaggio vicino, creando confusione su chi stia parlando; (3) la voce dell'incantatore diventa uno strido acuto e la fonte si trova ai suoi piedi, cosicché ogni sua conversazione per le 1d4 ore successive sembrerà provenire da un topo che si muove freneticamente vicino ai suoi piedi; (4) la voce dell'incantatore viene lanciata in un altro piano, un luogo di cui non sa nulla, in modo tale che ogniquale volta l'incantatore parlerà, non si udirà alcun suono, ma un demone determinato casualmente verrà costantemente infastidito su quel piano: l'incantatore è praticamente muto per 1d4 ore e c'è una probabilità del 25% che il demone infastidito venga a cercarlo per zittirlo.

1 Perso, fallimento e peggio! Tirare 1d6 modificato da Fortuna: (0 o meno) corruzione + ritorsione; (1-2) corruzione; (3+) ritorsione.

2-11 Perso. Fallimento.

12-13 L'incantatore proietta una frase breve con la propria voce entro 9 m ed entro la sua linea di visuale. La posizione d'origine è soggetta alla manifestazione visiva indicata sopra. Gli ascoltatori che falliscono un tiro salvezza su Vol (tirato dal giudice) credono che il rumore provenga dal luogo designato; se il tiro salvezza viene superato, gli astanti odono la voce dal vero punto d'origine, ovvero il luogo in cui si trova l'incantatore.

14-17 L'incantatore proietta una frase breve entro 9 m ed entro la sua linea di visuale. Può utilizzare la sua voce, oppure può imitare un'altra voce o suono che abbia udito in precedenza. Ad esempio, l'incantatore può far sembrare che il capo dei go-



blin gridi: «Ritirata!» con la sua stessa voce. La posizione d'origine è soggetta alla manifestazione visiva indicata sopra. Gli ascoltatori che falliscono un tiro salvezza su Vol (tirato dal giudice) credono che il rumore provenga dal luogo designato; se il tiro salvezza viene superato, gli astanti odono la voce dal vero punto d'origine, ovvero il luogo in cui si trova l'incantatore.

18-19 L'incantatore proietta una frase breve entro 9 m ed entro la sua linea di visuale. Può utilizzare la sua voce, oppure può imitare un'altra voce o suono che abbia udito in precedenza. Ad esempio, l'incantatore può far sembrare che il capo dei goblin gridi: «Ritirata!» con la sua stessa voce. Non c'è manifestazione visiva, solo il suono creato. Gli ascoltatori che falliscono un tiro salvezza su Vol (tirato dal giudice) credono che il rumore provenga dal luogo designato; se il tiro salvezza viene superato, gli astanti odono la voce dal vero punto d'origine, ovvero il luogo in cui si trova l'incantatore.

20-23 L'incantatore proietta una frase breve entro 9 m ed entro la sua linea di visuale. Può utilizzare la sua voce, oppure può imitare un'altra voce o suono che abbia udito in precedenza. Ad esempio, l'incantatore può far sembrare che il capo dei goblin gridi: «Ritirata!» con la sua stessa voce. Non c'è manifestazione visiva e gli ascoltatori non effettuano alcun tiro salvezza: sentono automaticamente il rumore provenire dal punto designato.

24-27 L'incantatore proietta dei suoni in un luogo entro 18 m, anche se si trova al di fuori della sua linea di visuale. Può emettere suoni continuativi fino a un massimo di 1 turno, fintantoché resta concentrato. L'incantatore può utilizzare la sua voce, oppure può imitare altre voci o suoni che abbia udito in precedenza. Ad esempio, può imitare voci diverse impegnate in una conversazione. Non c'è manifestazione visiva e gli ascoltatori non effettuano alcun tiro salvezza: sentono automaticamente il rumore provenire dal punto designato.

28-29 L'incantatore proietta dei suoni in un luogo entro 90 m, anche se si trova al di fuori della sua linea di visuale. Per ogni turno completo in cui resta concentrato, l'incantatore può creare un effetto continuativo che dura 1 ora, per una durata massima di 24 ore. Ad esempio, l'incantatore potrebbe concentrarsi per 3 turni e lasciare un effetto sonoro continuativo della durata di 3 ore. Se l'incantatore interrompe la concentrazione, l'effetto continuativo è "preregistrato", vale a dire che l'incantesimo in corso simulerà i suoni richiesti (acqua corrente, rumore di zoccoli, conversazione, fuoco crepitante ecc.), ma non potrà modificare tali suoni. L'incantatore può creare qualsiasi suono desideri, anche se per garantirne l'accuratezza dovrà avere un riferimento o averlo udito in precedenza. Gli ascoltatori non effettuano alcun tiro salvezza.

30-31 L'incantatore proietta dei suoni in un luogo entro 1.600 m, anche se si trova al di fuori della sua linea di visuale. Inoltre è in grado di udire ciò che avviene nel punto in cui fa scaturire la propria voce. Per ogni turno completo in cui resta concentrato, l'incantatore può creare un effetto continuativo che dura 1 giorno, per una durata massima di 30 giorni. Ad esempio, l'incantatore potrebbe concentrarsi per 3 turni e lasciare un effetto sonoro continuativo della durata di 3 giorni (acqua corrente, rumore di zoccoli, conversazione, fuoco crepitante ecc.). Quando l'incantatore interrompe la concentrazione, l'effetto continuativo si protrae e l'incantatore dovrà concentrarsi solo per 1 round per udire cosa sta avvenendo nel punto d'origine o, se lo desidera, per modificare la "colonna sonora" che viene riprodotta. L'incantatore può creare qualsiasi suono desideri, anche se per garantirne l'accuratezza dovrà avere un riferimento o averlo udito in precedenza. Gli ascoltatori non effettuano alcun tiro salvezza.

32+ L'incantatore è in grado di creare a piacimento una quantità di effetti sonori quasi illimitata. Può creare i suoni di enormi tempeste, delle onde che si infrangono contro una scogliera, della carica di un reggimento di cavalieri o delle grida di mille orchetti. I suoni sono davvero tridimensionali, cioè circondano gli ascoltatori e provengono dalle direzioni appropriate, non semplicemente da un unico punto d'origine. L'incantatore può estendere questi effetti sonori fino alla verosimile distanza di 1.600 m dal luogo in cui si trova il bersaglio dell'incantesimo, e quel punto può trovarsi in qualsiasi posto l'incantatore abbia visitato di persona (altri piani e dimensioni inclusi) o che al momento sia in grado di vedere, anche tramite scrutamento o sfera di cristallo. L'incantatore inoltre può udire tutti i suoni provenienti dal punto bersaglio, come se si trovasse lì. Una volta lanciato l'incantesimo, l'effetto sonoro continuerà senza che sia necessaria alcuna concentrazione, fino a 1 anno o finché l'incantatore non lo faccia cessare. In qualsiasi momento, l'incantatore può concentrarsi per un round per modificare l'effetto sonoro in corso o per udire cosa sta avvenendo in quel luogo.



RINGRAZIAMENTI

EDIZIONE ORIGINALE

Game Design: Joseph Goodman • **Redattore:** Aeryn Rudel • **Revisione Aggiuntiva:** Terry Olson • **Cartografo:** Doug Kovacs
• **Illustrazioni:** Jeff Dee, Jeff Easley, Jim Holloway, Diesel Laforce, Doug Kovacs, Brad McDevitt, Peter Mullen, Stefan Poag, Jim Roslof, Chad Sergesketter • **Vignette:** Chuck Whelon • **Aiuto Impaginazione:** Matt Hildebrand

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Emanuele Granatello (Kaizoku Press) • **Revisione Traduzione:** Alberto Pretelli, Dario Russo, Luigi Granatello
• **Grafica e Impaginazione:** Mirko Pellicioni (M.P. Edizioni) • **Setaccio offerto da:** La Brigata Sottomonte

IL PORTALE SOTTO LE STELLE

Un'avventura di Livello 0-1°
per DCC GdR

INTRODUZIONE



ercando ricchezze e una via di fuga dalle loro vite da bifolchi, i personaggi decidono di indagare su un portale soprannaturale che appare solo una volta ogni mezzo secolo quando le stelle sono allineate. Il portale conduce al luogo di sepoltura di un mago guerriero vissuto eoni fa. I personaggi dovranno combattere uomini di ferro, un serpente demoniaco, un morto vivente e una serie di strane creature per recuperare i tesori lasciati dal mago guerriero.

Quest'avventura è stata scritta per 15-20 personaggi di livello 0 oppure 8-10 personaggi di 1° livello. Ricorda che i giocatori devono avere 2-3 personaggi ciascuno, così da poter continuare a divertirsi anche se alcuni dei loro PG muoiono. Durante il playtesting, con gruppi di 15 PG di livello 0, di solito 7-8 sopravvivevano. L'autore ha testato quest'avventura con gruppi grandi fino a 28 PG assistendo a un *Total Party Kill* e a diverse sessioni con una manciata di sopravvissuti. L'avventura è incentrata su trappole e tranelli più che sul combattimento, dato che ciò garantisce maggiori probabilità di sopravvivenza a personaggi di basso livello. Cionondiméno, sono previste alcune "lezioni di mortalità". L'autore raccomanda al giudice di modificare "al volo" la sfida di alcuni incontri, a seconda delle dimensioni e delle abilità del gruppo, in particolare nell'area 3 (che potrebbe spazzare via l'intero gruppo se questo si concentra attorno alle porte).

ANTEFATTO



oni or sono, un mago guerriero primitivo regnava su queste terre con l'aiuto di tribù barbare e strane creature provenienti da oltre le stelle. Quando la sua forma mortale fu vicina alla fine, i suoi alleati alieni gli diedero istruzioni perché si chiudesse in una tomba protetta. All'interno della tomba il mago guerriero poté quindi usare la proiezione astrale per viaggiare tra le stelle oltre il nostro mondo. Intendeva ritornare in un secondo momento a prendere possesso del suo corpo mortale, cosa che il suo spirito avrebbe potuto fare quando le stelle sarebbero state opportunamente allineate. Purtroppo le avventure extraplanari del mago guerriero non andarono come programmato. Ormai il suo corpo siede perfettamente conservato nella tomba che costruì, protetto da incantesimi e dai resti delle sue orde barbariche. Se queste difese verranno superate, i tesori all'interno saranno maturi per essere presi.

INTRODUZIONE

Per molti anni hai lavorato nei campi come tutti i contadini, sudando in estate, solo per tremare sotto pelli consunte all'arrivo dell'inverno. Il raccolto di quest'anno è finito come tutti gli altri, ma il lavoro autunnale è stato duro per il Vecchio Roberts. Quando infine ti sei recato al suo capezzale, ti ha parlato con respiri affannati di costellazioni che non si vedevano da quando era un giovincello. L'ultima volta che la Stella Vuota si alzò nel cielo fu più di cinquanta inverni fa, ha detto. Sotto la luce di quella strana stella si aprì un portale presso i vecchi tumuli di pietra. Li vide gioielli e lance di ottimo acciaio e armature laccate, ma fuggì quando gli uomini di ferro attaccarono. Ora, vecchio e morente, vorrebbe aver colto l'occasione di una vita d'avventure. La Stella Vuota si sta levando ancora una volta, ed un giovane coraggioso potrebbe diventare più che un semplice contadino: se solo cogliesse l'occasione che il Vecchio Roberts non colse.

Stai cogliendo quell'occasione. Ti trovi davanti alle pietre monolitiche dei vecchi tumuli di pietra, sotto la luce scura di un cielo stellato. La Stella Vuota è chiara e brillante su di te. Tre dei grossi blocchi di pietra poggiano precariamente l'uno sull'altro, a formare un portale rettangolare diritto, grande quanto un uomo. Le pietre sembrano essere state messe direttamente sotto il percorso della stella. Mentre la Stella Vuota ascende fino al punto più brillante, la sua luce entra nel portale, ed un luccicante corridoio fiancheggiato da pietre appare tra esse, ma solo da un lato dell'apertura. Stringendo il tuo forcone con nocche bianche, entri nel portale illuminato dalle stelle che oggi non si trovava lì, pensieri di gioielli e torridi campi di grano si affollano nella tua mente.

IL DUNGEON

Caratteristiche Generali: se non indicato altrimenti, il dungeon è buio e asciutto. Le porte non sono chiuse a chiave se non indicato altrimenti. L'accesso alla tomba è limitato, quindi non ci sono mostri erranti.

Area 1.1 - Portale: anche se il corridoio è visibile da un solo lato del portale, camminate su un lastricato solido. La luce delle stelle si affievolisce quando raggiunge questo corridoio, che termina più avanti contro una robusta porta rinforzata in ferro. Gioielli o cristalli raggruppati in modo strano, come fossero stelle, sono inseriti nella porta.

Il corridoio appare solo sotto determinate costellazioni correlate alla Stella Vuota. La disposizione delle "stelle" sulla porta rappresenta approssimativamente il cielo notturno visibile attraverso il lato opposto del corridoio.

Se i personaggi attendono due ore, il movimento del cielo notturno assume lo stesso motivo di quello sulla porta (un personaggio comprende ciò superando una prova su Intelligenza con CD 14). La porta si apre facilmente in questo intervallo di dieci minuti.

Porta: in ogni altro momento, la porta non si aprirà. Trattarla come chiusa a chiave; bisogna superare una prova di Forza con CD 15 per buttarla giù; un ladro può aprire la porta superando una prova di Scassinare con CD 15.

Trappola: se la porta viene forzata, una luce bruciante proviene da un'iscrizione composta dalle "stelle". Il personaggio che guida la fila subisce 1d8 danni (Tiro salvezza su Riflessi con CD 10 dimezza). La trappola viene individuata superando una prova di Cercare con CD 20 (il PG nota una disposizione arcana delle iscrizioni a forma di stelle).

Area 1.2 - Sala del Guardiano: sull'altro lato di questa stanza si trova un'altra porta robusta. Quattro statue di ferro fiancheggiano la porta, due per lato. Ciascuna statua rappresenta un combattente diverso che indossa un elmo rotondo di ferro, una spessa corazza di scaglie e imbraccia una lunga lancia, nell'atto di scagliarla. Le estremità delle lance puntano verso la porta dalla quale siete appena entrati.

Le statue sono creazioni meccaniche del mago guerriero: attendono il momento opportuno, quindi scagliano le lance contro i personaggi. Quattro attacchi con lancia: +2 a colpire (un ulteriore +2 se i personaggi stanno sull'ingresso, al centro del bersaglio), danno 1d8.

Questo tiro di lance "traballante" è chiaramente meccanico. Le statue restano nella posizione post lancio e non fanno ulteriori movimenti. Possono essere attaccate ma sono fatte di ferro massiccio che danneggerà soltanto le armi che vengono usate contro di esse. L'armatura a scaglie è splendidamente smaltata con brillante pietra nera. Le armature possono essere tolte e indossate, o vendute al doppio del prezzo normale.

Le lance possono essere recuperate. La porta non è chiusa a chiave e non contiene trappole.

Area 1.3 - Sala Monumentale: questo salone spazioso ha pavimenti in marmo e una porta su ogni muro. Sul muro opposto si trova un'enorme statua di granito che rappresenta un barbaro, una mano protesa in avanti, con il dito indice che punta verso di voi. Questo selvaggio muscoloso indossa pellicce di animali, ma i suoi occhi sono intelligenti e la scollatura scolpita sfoggia amuleti e portafortuna. Un grimorio è appeso accanto ad una spada lunga sull'anca di questo monumento alto 9 metri.

I personaggi attenti (prova di Intelligenza con CD 12) notano dei leggeri segni di bruciatura sul pavimento di marmo, come se fossero stati accesi dei fuochi da campo.

La statua di granito pesa parecchie tonnellate ma può ruotare su una base ben oliata (ma nascosta). Con un profondo suono lamentoso, gira per seguire i movimenti dei personaggi. Se il gruppo si divide, segue il gruppo più grande. La mano estesa segue la sua linea di visuale.

Se un personaggio si muove per uscire dalla stanza (anche se apre una porta o se ne va da dove è arrivato), la statua emette un fiotto di fiamme brucianti dal dito proteso: +6 a colpire, 1d6 danni, 1d6 danni brucianti aggiuntivi ogni round successivo finché non viene superato un tiro salvezza su Riflessi con CD 10 per estinguere il fuoco. Una volta provocata, la statua lancia fiamme continuamente, una volta per round, per un massimo di 5 round, dopodiché esaurirà la riserva di combustibile.

I personaggi forti che staccano le porte dai cardini nelle aree 1 e 2 possono usarle come scudo contro la statua. Questo scudo che copre tutto il corpo migliora la CA di +4 ma dimezza il movimento.

La statua può essere placata dicendo il nome del mago guerriero che rappresenta. Purtroppo questo nome è stato da lungo tempo dimenticato. La statua è troppo grande per essere spostata o danneggiata dai personaggi.

Nessuna porta è chiusa a chiave.

Area 1.4 - Sala delle Visioni: *un largo trono di pietra al centro di questa stanza quadrata è rivolto verso di voi. Sulle pareti sono appese delle primitive tavolette di creta, all'altezza delle vostre teste, sopra vi sono incisi degli strani simboli. Ciascuna tavoletta è larga circa 50 cm o poco più e ve ne sono dozzine appese alle quattro pareti. Tuttavia, la vostra attenzione viene catturata dall'enorme serpente che è sbucato da dietro al trono. Ha anelli del colore delle fiamme dell'inferno e un corno demoniaco al centro della sua faccia zannuta.*

Questo demone-serpente immortale protegge la sala delle visioni. Parla con parole sibilanti: «Sono Ssissuraaaagg, e voi siete intrusi ai miei occhi.» Quindi, senza discutere o esitare, attacca.

Ssissuraaaagg, il demone-serpente immortale: Iniz +0, Att morso +6 mischia; Dan 1d8; CA 13; PF 20; MV 6 m; Az 1d20, TS Temp +8, Rif +4, Vol +4; AL L.

Quando Ssissuraaaagg viene ucciso, il suo corpo si dissolve in cenere, lasciando solo il corno demoniaco. Il corno può essere usato per entrare in comunione con un demone e, quando si medita su di esso (prova d'incantesimo con CD 12), dona accesso all'incantesimo *Invocare Patrono*.

Un portale magico è sospeso dietro la porta d'ingresso. Se la porta viene chiusa, chi si siede sul trono guarda direttamente il portale, che mostra delle stelle diverse da qualunque mai vista nel cielo notturno. Le costellazioni si spostano lentamente nel "cielo" mostrato nel portale. Un mago potente può usare questo portale per vedere luoghi lontani (prova d'incantesimo con CD 25).

Chiunque studi le tavolette può comprendere la storia che raccontano. Narrano di una razza aliena che proveniva dalle stelle per portare mezzi magici ad una tribù di barbari, che in cambio conquistarono molte terre con i loro nuovi poteri. Gli alieni

torneranno quando le stelle saranno allineate. Anche molti eventi meno significativi vengono previsti dalle stelle (e dalle tavolette): siccità, piaghe, la nascita e la morte di re e così via.

Area 1.5 - Sepoltura del Capo: *questa stanza ammuffita è chiaramente una sala di sepoltura. Sette alcove velate contengono ossa ammucciate alla rinfusa. Armi e armature arrugginite adornano i muri accanto ad ogni alcova e maschere funerarie sono appese sotto i teschi.*

Le maschere funerarie mostrano caratteristiche primitive, quasi scimmiesche, ed espressioni severe. Esaminando le ossa si scopre che non sono del tutto umane: gli arti sono troppo tozzi, le colonne vertebrali troppo corte e la fronte troppo prominente.

Ciascuno dei sette scheletri era un generale dell'esercito del mago guerriero. Se i teschi di questa stanza vengono distrutti, gli spiriti che animano i guerrieri nell'area 8 vengono liberati per trovare la pace.

Le ossa sono morti viventi che si sono putrefatti nel corso degli eoni. Si scuotono e cozzano tra loro mentre i personaggi si avvicinano; tuttavia non possono più animarsi in scheletri ricomposti. I teschi schioccano e acciottolano e tentano di mordere, ma è facile evitarli e schiacciarli con mezzi normali.

Sette mucchi di ossa viventi: Iniz -2, Att morso +0 mischia; Dan 1d4-1; CA 8; PF 2; MV 1,5 m; Az 1d20, TS Temp +0, Rif -4, Vol +1; AL C.

Gran parte delle armi e delle armature che si trova in questa stanza è arrugginita e priva di valore, ma possono essere recuperate un'ascia, un'ascia da battaglia e una cotta di maglia. A causa dell'età e della fragilità le due asce danno un malus -1 ai tiri per colpire e la cotta di maglia, per ragioni simili, dà solo un bonus +4 alla classe armatura.

Area 1.6 - Vasca d'Osservazione: *quest'enorme salone contiene una grande vasca rettangolare piena d'acqua che occupa la stanza per l'intera lunghezza. Luce diffusa brilla verso l'alto dalla vasca, illuminando dei larghi pilastri che corrono lungo i muri. La cosa più strana, tuttavia, sono le creature di cristallo di forma umana che sono visibili nelle ombre. Si trascinano lentamente, con i corpi cristallini che luccicano come gioielli catturando la luce dalla vasca. C'è una porta nell'angolo più lontano del salone.*

Questa stanza rappresenta la vendetta del mago guerriero contro i nemici, che trasformò in statue cristalline viventi, per poi intrappolarle qui. Ora, possedute solo da un'intelligenza animalesca, non sono più capaci di parlare, né hanno bisogno di alcun sostentamento. Hanno vagato in questa stanza per millenni, intrappolate nell'inferno senza fine dei loro corpi di cristallo.

Vi sono sei statue di cristallo. Le loro fattezze sono difficili da discernere a causa della loro trasparenza, ma sono repliche perfette degli antichi guerrieri proto-uma-

ni di eoni fa che vennero trasformati per crearle. Sono attratte dalla luce e si trascinano verso le torce e le lanterne. Non attaccano ma, quando si avvicinano, possono sembrare minacciose e si difenderanno. Se raggiungono una torcia o un'altra fonte di luce senza essere disturbate, vi restano accanto e ne assorbono il calore.

Sei creature di cristallo: Iniz -2, Att pugno +2 mischia; Dan 1d4; CA 12; PF 8; MV 3 m; Az 1d20, TS Temp -2, Rif -2, Vol +0; AL N.

La vasca è profonda 1,5 metri. Il fondo è stato dipinto di nero come la pece e vi sono incastonati migliaia di cristalli che rappresentano un cielo notturno sconosciuto (infatti è il cielo come apparirà tra ventimila anni, quando gli strani benefattori del mago guerriero faranno ritorno).

La luce brilla attraverso le stelle di cristallo dall'area 8 sottostante. Ogni cristallo vale 10 ma e ci vogliono 2 minuti per tirarlo fuori. Tirare fuori i cristalli fa in modo che l'acqua nella piscina defluisca nell'area 8. Bolle d'aria salgono in superficie, poi si inizia a sentire una corrente; dopo che 10 cristalli vengono tirati via sarà chiaro che l'acqua sta scendendo. Dopo che 50 cristalli vengono tirati via, il pavimento inizierà a cedere. Dopo che 100 cristalli vengono tirati via, il pavimento crollerà nell'area 8, facendo cadere giù ogni personaggio che si trovi nella piscina, nella stanza sottostante, in un caos sguazzante (1d6 danni, tiro salvezza su Rif con CD 12 dimezza).

Area 1.7 - Stanza della Strategia: *la scala a chiocciola conduce ad una stanza lunga e stretta con una porta sul muro del lato opposto. Ci sono diversi ripiani sui quali poggiano dei soldatini di terracotta e due tavoli dove sono disposti eserciti di soldati avversari attorno ad edifici e colline in miniatura.*

Il mago guerriero voleva che questa stanza fosse un luogo per pianificare le sue conquiste nell'aldilà.

Quattro dei soldatini di terracotta sono d'argento massiccio. Sono i generali, chiaramente i capi dei quattro eserciti disposti sui due tavoli. Prova di Cercare con CD 10; valgono 20 mo ciascuno.

Area 1.8 - Esercito di Terracotta: *la porta si apre su una scena mozzafiato. Un enorme salone a tre livelli si distende davanti a voi. Un trono sovradimensionato si trova su una predella all'altra estremità della stanza. Seduto sul trono c'è un signore della guerra di terracotta che somiglia alla statua gigantesca che avete visto prima. Una luce pulsante proviene da una sfera di cristallo che si trova sul trono.*

Sotto gli ultimi gradini, al livello del terreno, si trovano sette statue di generali di terracotta immobili. Sotto di essi, in un enorme pozzo che corre per tutta la lunghezza della stanza, si trova un esercito di soldati di terracotta. Vi sono dozzine di soldati disposti in formazione di marcia e le loro corazze e lance di terracotta sono in assetto di guerra.

Una quiete colossale pervade la stanza. È la quiete della morte: il silenzio di una tomba. Poi,

all'improvviso, la quiete viene rotta quando il signore della guerra solleva a scatti un braccio verso i suoi generali. Quindi, l'intero esercito muove un passo barcollante in avanti, infrangendo il silenzio con la camminata della rovina.

Questa è la guardia scelta del signore della guerra, preservata e rianimata per l'eternità. I personaggi non hanno speranza di sconfiggere i 70 guerrieri, i 7 generali e il signore della guerra. Tutti hanno le stesse statistiche: Iniz +0, Att lancia +4 mischia; Dan 1d8; CA 12; PF 9; MV 3 m; Az 1d20, TS Temp +2, Rif +0, Vol +0; AL N.

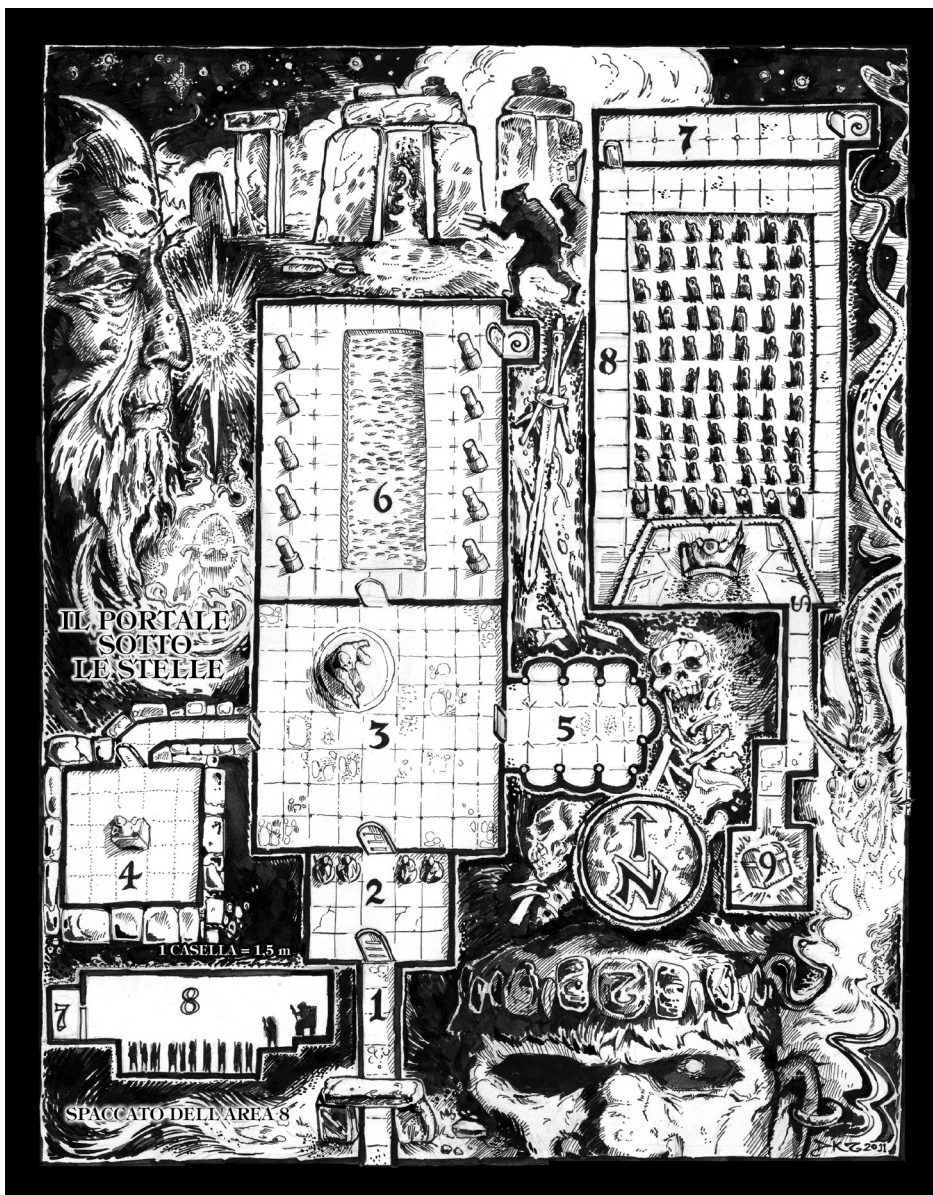
Tuttavia, vi sono vari modi astuti per guadagnare il passaggio.

- Se l'esercito di terracotta viene sommerso dall'acqua rimuovendo i cristalli facendo così crollare la vasca nell'area 6, tutte le creature all'interno di questa stanza subiranno 1d6 danni dai detriti, dato che il soffitto crollerà. Inoltre, ogni soldato di terracotta sopravvissuto subirà 1 danno aggiuntivo ogni round finché non si dissolverà in una pozzanghera.
- La forza vitale dei generali di terracotta è collegata ai loro scheletri che si trovano nell'area 5. Se gli scheletri vengono distrutti, le teste dei generali di terracotta si frantumeranno in schegge e polvere. I personaggi potrebbero arrivare qui solo per trovare i generali già distrutti.
- I personaggi astuti potrebbero tentare di assassinare direttamente il signore della guerra, il che porrà fine rapidamente alla minaccia.

Se il signore della guerra e i suoi generali sono vivi, i guerrieri usciranno dal pozzo (1 azione) e attaccheranno mentre i generali staranno a guardare. Se i generali vengono uccisi, i guerrieri non saranno organizzati e trascorreranno alcuni round a gironzolare prima di muoversi in avanti per attaccare. Se il signore della guerra viene ucciso, l'intero esercito perde il soffio vitale, diventando semplicemente una serie di statue di pietra.

La porta segreta viene trovata superando una prova di cercare con CD 14.

La sfera di cristallo emette continuamente luce. Come opera d'arte vale 200 mo. Un mago che ne scopra i segreti (prova d'incantesimo con CD 18 più tempo trascorso a studiare e una consultazione arcana) comprende di poterla usare come sfera per scrutare. Tale mago può vedere un luogo che ha già visto o di cui ha un riferimento (ad esempio potrebbe vedere una creatura di cui possiede una ciocca di capelli); prova d'incantesimo con CD 18 per attivare per 1d6 round; penalità -2 per ogni utilizzo consecutivo nello stesso giorno. Tuttavia, una volta ogni 1d8 giorni, un volto alieno appare nella sfera ricambiando lo sguardo del mago. Si tratta dei benefattori extraplanari del mago guerriero che gli insegnarono a usare questa sfera di cristallo per guidare la sua proiezione astrale, e che occasionalmente utilizzano per scrutare il regno mortale. Vedi anche area 9.



Area 1.9 - Sala del Tesoro: al termine del lungo corridoio si trova una stanza arredata spartanamente che contiene dei semplici scaffali di legno, una sedia da campo ed un semplice pagliericcio. Gli scaffali di legno contengono una verga di bronzo, un braciere di rame, delle ottime armi e armature ed un tomo con dei cardini d'ottone. Al centro del pavimento si trova un grosso pentacolo con un perfetto cerchio di cristallo al centro. All'interno del cerchio si trova un tavolo di pietra sul quale riposa un corpo antico e avvizzito il cui volto corrisponde a quello del mago guerriero. Alla testa del tavolo si trova una depressione.

Qui sono conservati gli averi del mago guerriero:

- La verga di bronzo del dominio ha su inciso mezzo volto di demone. Vale 150 mo, ma continua a leggere.
- Il braciere di rame vale 10 mo.
- L'assortimento di armi include una spada lunga, un arco lungo, 40 frecce con faretra, una mazza, una lancia, un'ascia da battaglia, un pugnale e un'ascia.
- C'è una corazza di scaglie.
- Il tomo è scritto in una lingua così an-

tica da essere indecifrabile per l'uomo moderno. Un mago che lo studi può scoprire (superando una prova d'incantesimo con CD 14) un incantesimo a scelta del giudice.

Se un personaggio mette la sfera di cristallo nella depressione sul tavolo, vede quanto segue:

Guardando nella sfera di cristallo, vedi un campo infinito di stelle luminose su uno sfondo grigio indistinto. Un'immagine spettrale del mago guerriero galleggia nell'etere stellato, perfettamente immobile. Quindi una severa faccia caprina riempie interamente la sfera, fissandoti con attenzione. «Da lungo tempo ho atteso che qualcuno prendesse il posto del signore della guerra» dice lo strano uomo-capro con voce profonda. «Il suo viaggio astrale venne interrotto prima che potesse ravvivare la scintilla delle sue spoglie mortali. Ho ancora bisogno di un alleato nel tuo mondo. Riempi questo braciere di rame con legno dell'albero di una driade e accendilo con la scintilla di un fuoco vivo. La fiamma rivelerà il luogo dell'altra metà della verga del comando. Trovala per me e sarai ricompensato.» Quindi la luce della sfera si affievolisce fino a diventare quella di un semplice cristallo.

Dicono che una driade sia stata vista nelle foreste a est da qui.