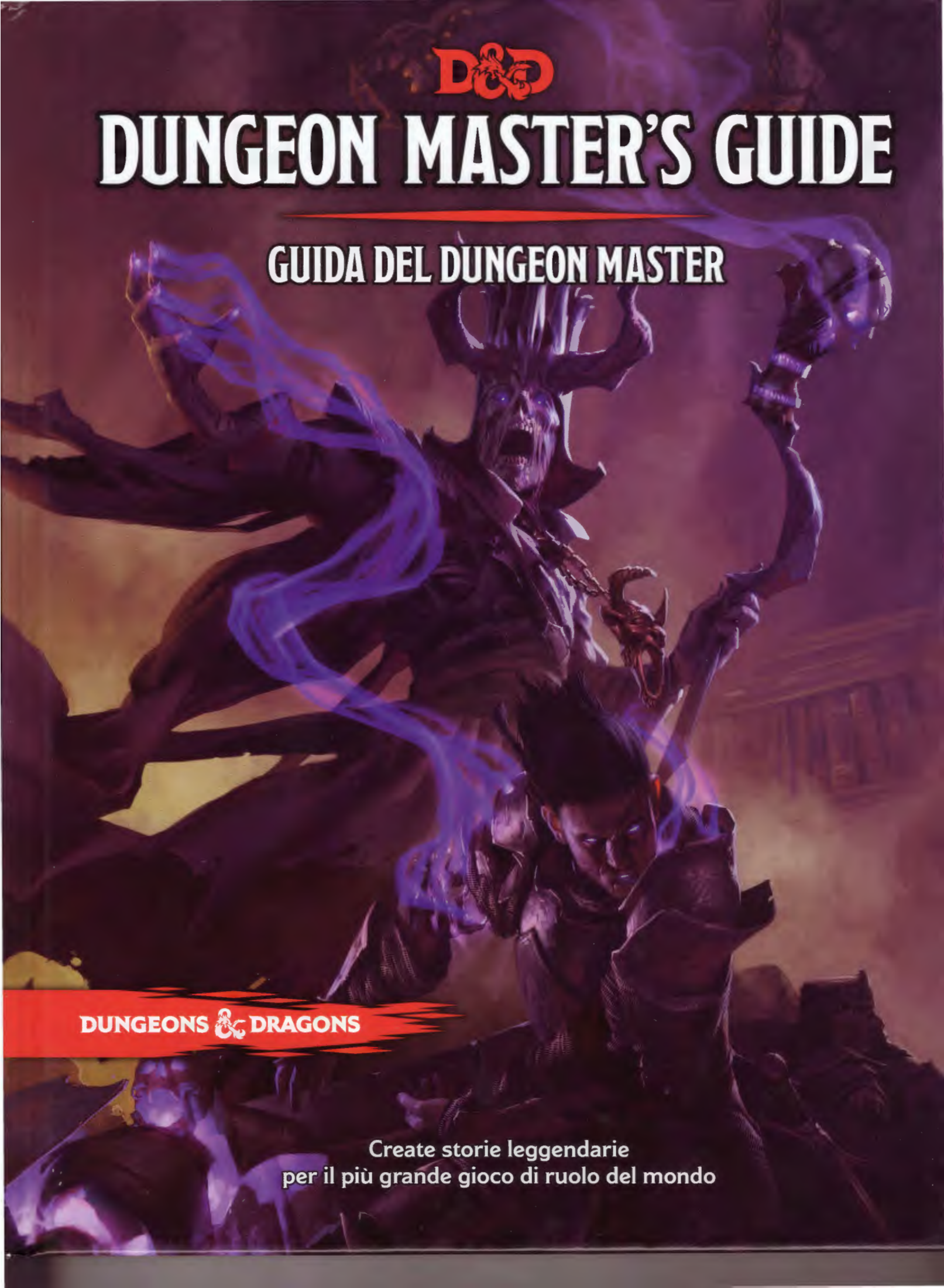

D&D
DUNGEON MASTER'S GUIDE
GUIDA DEL DUNGEON MASTER
DUNGEONS & DRAGONS
Create storie leggendarie
per il più grande gioco di ruolo del mondo

Indice

Introduzione 4
Il Dungeon Master 4
Come Usare Questo Libro 4
Conoscere i Giocatori 6

Parte 1 7

Capitolo 1: Il Mondo del Dungeon Master 9
Il Quadro Globale 9
Le Divinità del Mondo 10
La Mappa della Campagna 14
Insediamenti 15
Linguaggi e Dialetti 20
Fazioni e Organizzazioni 21
La Magia nel Mondo 23
Creare una Campagna 25
Eventi della Campagna 26
Stile di Gioco 34
Ranghi di Gioco 37
Generi Fantasy 38

Capitolo 2: Creare un Multiverso 43
I Piani 43
Viaggi Planari 44
Piano Astrale 46
Piano Etereo 48
La Selva Fatata 49
La Coltre Oscura 51
Piani Interni 52
Piani Esterni 57
Altri Piani 67
Mondi Conosciuti del Piano Materiale 68

Parte 2 69

Capitolo 3: Creare le Avventure 71
Elementi di una Grande Avventura 71
Avventure Pubblicate 72
Struttura dell'Avventura 72
Tipi di Avventure 72
Complicazioni 79
Creare gli Incontri 81
Incontri Casuali 85

Capitolo 4: Creare i Personaggi Non Giocanti 89
Concezione dei PNG 89
PNG Membri del Gruppo 92
Contatti 93
Gregari 94
Comparse 94
Nemici 94
Opzioni di Classe dei Nemici 96

Capitolo 5: Ambienti delle Avventure 99
Dungeon 99
La Mappa del Dungeon 102
Terre Selvagge 106
La Mappa delle Terre Selvagge 108
Sopravvivenza nelle Terre Selvagge 109
Insediamenti 112
La Mappa dell'Insediamento 114
Incontri Urbani 114
Ambienti Insoliti 116
Trappole 120

Capitolo 6: Tra le Avventure 125
Collegare le Avventure 125
Informazioni della Campagna 126
Spese Ricorrenti 127
Attività Fuori Servizio 127

Capitolo 7: Tesori 133
Tipi di Tesori 133
Tesori Casuali 133
Oggetti Magici 135
Oggetti Magici Senzienti 214
Artefatti 219
Altre Ricompense 227

Parte 3 233

Capitolo 8: Condurre il Gioco 235
Regole del Tavolo 235
Il Ruolo dei Dadi 236
Usare i Punteggi di Caratteristica 237
Esplorazione 242
Interazioni Sociali 244
Oggetti 246
Combattimento 247
Inseguimenti 252
Equipaggiamento d'Assedio 255
Malattie 256
Veleni 257
Follia 258
Punti Esperienza 260

Capitolo 9: Il Laboratorio del Dungeon Master 263
Opzioni delle Caratteristiche 263
Opzioni delle Avventure 266
Opzioni dei Combattimenti 270
Creazione di un Mostro 273
Creazione di un Incantesimo 283
Creazione di un Oggetto Magico 283
Creazione di Nuove Opzioni dei Personaggi 285

Appendice A: Dungeon Casuali 290
Area di Partenza 290
Passaggi 290
Porte 290
Camere 291
Scale 291
Aree di Collegamento 292
Allestire un Dungeon 292

Appendice B: Liste dei Mostri 302

Appendice C: Mappe 310

Appendice D: Ispirazione per il Dungeon Master 316

Indice Analitico 317

Introduzione

È BELLO ESSERE IL DUNGEON MASTER! Il DM non solo ha l'occasione di raccontare storie fantastiche incentrate su eroi, nemici, mostri e magie, ma anche quella di creare il mondo in cui queste storie sono ambientate. Questo libro è destinato sia a chi sa già come condurre una sessione di gioco di D&D, sia a coloro che non l'hanno mai fatto ma vorrebbero provare a farlo.

La *Dungeon Master's Guide* presume che il DM conosca gli elementi base del gioco di ruolo di D&D al tavolo di gioco. Se non ha mai giocato a un gioco di ruolo prima d'ora, lo *Starter Set* di DUNGEONS & DRAGONS è un ottimo punto di partenza per i nuovi giocatori e i DM.

Questo volume è affiancato da altri due libri altrettanto importanti: il *Player's Handbook*, con le regole che consentono ai giocatori di creare i loro personaggi e quelle che consentono al DM di condurre il gioco, e il *Monster Manual*, che contiene numerosi mostri pronti all'uso con cui popolare il proprio mondo di D&D.

Il Dungeon Master

Il Dungeon Master (DM) è la forza creativa che anima ogni partita di D&D. Il DM crea un mondo che gli altri giocatori potranno esplorare; inoltre, crea e conduce le **avventure** che portano avanti la storia. Di solito un'avventura ruota attorno al completamento di un'impresa e può anche durare una singola sessione di gioco. Le avventure più lunghe potrebbero coinvolgere i giocatori in conflitti più ampi, la cui risoluzione richiederà varie sessioni di gioco. Unite assieme, queste avventure formano un'unica, grande **campagna**. Una campagna di D&D può includere dozzine di avventure e durare mesi o anni.

Il Dungeon Master svolge molti ruoli. Come architetto della campagna, crea le avventure e gestisce i mostri, le trappole e i tesori che i personaggi degli altri giocatori (gli **avventurieri**) scopriranno. Come narratore, il DM aiuta gli altri giocatori a visualizzare cosa accade attorno a loro, improvvisando quando gli avventurieri fanno qualcosa di inaspettato o visitano un luogo non preventivato. Come attore, il DM interpreta i ruoli dei mostri e dei personaggi secondari, facendoli vivere all'interno della storia. Infine, come arbitro, il DM interpreta le regole e decide quando rispettarle e quando applicare qualche modifica.

Inventare, scrivere, narrare, improvvisare, recitare, arbitrare... ogni DM gestisce questi ruoli in modo diverso ed è probabile che alcuni gli risultino più congeniali di altri. È utile ricordare che DUNGEONS & DRAGONS è un hobby e che fare il DM dovrebbe essere divertente: è sufficiente concentrarsi sugli aspetti più graditi e mettere in secondo piano gli altri. Per esempio, se a un DM non piace creare le proprie avventure da zero, può usare quelle pubblicate. Può perfino chiedere l'aiuto degli altri giocatori nell'applicazione delle regole e nella costruzione del mondo.

Le regole di D&D aiutano il DM e gli altri giocatori a divertirsi, ma non sono le regole a comandare. *Soltanto* il DM ha il controllo del gioco. Detto questo, l'obiettivo di un DM non è quello di massacrare gli avventurieri, bensì di creare un mondo e una campagna che ruotino attorno alle loro azioni e alle loro decisioni, e che incoraggi i giocatori a tornare in quel mondo con entusiasmo! Con un po' di fortuna, gli eventi della campagna resteranno impressi nei ricordi dei giocatori per molto tempo dopo la conclusione dell'ultima sessione di gioco.

Come Usare Questo Libro

Questo libro è suddiviso in tre parti. La prima aiuta il DM a decidere quale tipo di campagna vorrebbe condurre. La seconda parte lo aiuta a creare le avventure (o meglio, le storie) che andranno a comporre la campagna e che coinvolgeranno i giocatori da una sessione all'altra. L'ultima parte lo aiuta ad applicare le regole del gioco e a modificarle per adattarle allo stile della propria campagna.

Parte 1: Il Maestro dei Mondi

Ogni DM è il creatore del mondo della sua campagna. Può inventare un mondo da zero, adattarne uno tratto da un film o da un romanzo preferito o usare un'ambientazione pubblicata per il gioco di D&D, ma in ogni caso farà di quel mondo il proprio mondo per tutta la durata della campagna.

Il mondo in cui è ambientata la campagna è uno degli innumerevoli mondi che compongono il **multiverso** di D&D, una vasta gamma di piani e di mondi dove le avventure abbondano. Anche chi usa un mondo già definito come Forgotten Realms ambienta la sua campagna in una sorta di universo speculare dell'ambientazione in cui si svolgono i romanzi, i prodotti di gioco e i giochi digitali di Forgotten Realms. Il mondo è a disposizione del DM per essere cambiato come egli ritiene più adatto e modificato in base alle conseguenze delle azioni dei giocatori.

Il mondo di gioco non è un semplice fondale dove allestire le avventure. Come la Terra di Mezzo, il Continente Occidentale di Il Trono di Spade e innumerevoli altri mondi fantasy in circolazione, è un luogo in cui è possibile rifugiarsi e assistere alle fantastiche storie vissute al suo interno. Un mondo concepito e condotto in modo adeguato sembra ruotare attorno alle azioni degli avventurieri e li fa sentire parte del tutto, anziché qualcosa di separato.

La coerenza è essenziale per rendere credibile un mondo fittizio. Quando gli avventurieri tornano in paese a fare rifornimento, dovrebbero incontrare gli stessi **personaggi non giocanti** (PNG) che avevano incontrato in precedenza. Presto scopriranno il nome dell'oste, che a sua volta si ricorderà di loro. Una volta raggiunto questo grado di coerenza, il DM può introdurre qualche saltuario cambiamento. Se gli avventurieri tornano alle stalle per comprare altri cavalli, possono scoprire che l'uomo che gestiva l'attività è tornato a vivere nella grande città oltre le colline e che ora è sua nipote a gestire l'attività di famiglia. Questo genere di cambiamenti (che non ha a che vedere con gli avventurieri direttamente ma che sarà da loro notato) fa sentire i giocatori parte di un mondo vivente che cambia e cresce assieme a loro.

La prima parte di questo libro è completamente dedicata alla creazione del mondo. Il capitolo 1 indaga sul tipo di gioco che il DM preferisce condurre e lo aiuta a fissare alcuni importanti dettagli sul suo mondo e sui conflitti principali che lo animano. Il capitolo 2 aiuta il DM a inserire il suo mondo nel contesto più vasto del multiverso, ampliando le informazioni presentate nel *Player's Handbook* per descrivere i piani di esistenza, gli dèi e il modo in cui tutto questo può essere messo al servizio della campagna.



Parte 2: Il Maestro delle Avventure

Che il DM crei da solo le proprie avventure o usi quelle pubblicate, dovrà aspettarsi di dedicare alla preparazione delle avventure del tempo in più oltre alle ore trascorse al tavolo di gioco. Dovrà dedicare parte del suo tempo libero a esercitare la sua creatività per inventare trame avvincenti, creare nuovi PNG, costruire incontri e riflettere sui modi più ingegnosi di alludere agli eventi narrativi futuri.

La seconda parte di questo libro ha lo scopo di aiutare il DM a creare e condurre delle ottime avventure. Il capitolo 3 descrive gli elementi base di un'avventura di D&D, mentre il capitolo 4 consente di creare dei PNG memorabili. Il capitolo 5 fornisce indicazioni e consigli su come condurre le avventure ambientate nei dungeon, nelle terre selvagge e in altri luoghi e il capitolo 6 descrive come gestire il tempo che passa tra un'avventura e l'altra. Il capitolo 7 descrive i tesori, gli oggetti magici e le ricompense speciali che manterranno alto l'interesse dei giocatori nella campagna.

Parte 3: Il Maestro delle Regole

Dungeons & Dragons non è un gioco direttamente competitivo, ma necessita comunque di una figura imparziale, anche se coinvolta nel gioco, che si assicuri che tutti i partecipanti rispettano le regole. In qualità di giocatore che crea il mondo di gioco e le avventure ambientate al suo interno, il DM è la scelta più logica per il ruolo di arbitro.

In quanto arbitro, il DM funge da mediatore tra le regole e i giocatori. Un giocatore illustra al DM ciò che il suo personaggio vuole fare e il DM determina se il personaggio ha successo o meno, a volte chiedendo al giocatore di tirare i dadi per determinare l'esito delle sue azioni. Per esempio, se un giocatore vuole sferrare un fendente contro un orco, il DM gli chiederà: "Effettua un tiro per colpire" e consulterà la Classe Armatura dell'orco.

Le regole non possono coprire ogni concepibile situazione che potrebbe verificarsi durante una tipica sessione di D&D. Per esempio, un giocatore potrebbe decidere che il suo personaggio scaglierà un braciere pieno di tizzoni ardenti in faccia a un mostro. Spetta al DM decidere come determinare l'esito di questa azione. Potrebbe chiedere al giocatore di effettuare una prova di Forza, stabilendo mentalmente la **Classe Difficoltà** (CD) a 15. Se la prova di Forza ha successo, il DM deve allora determinare che effetto ha un braciere pieno di tizzoni ardenti sbattuto in faccia a un mostro. Potrebbe decidere di infliggere al mostro 1d4 danni da fuoco e imporgli svantaggio ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo. Il DM tira i dadi di danno (o lascia che sia il giocatore a farlo) e il gioco prosegue.

A volte mediare le regole significa imporre dei limiti. Se un giocatore dichiara: "Voglio correre verso l'orco e attaccarlo", ma il suo personaggio non ha abbastanza movimento per raggiungere l'orco, il DM risponderà: "È troppo lontano per arrivare fino a lui e sferrare anche un attacco. Cosa vuoi fare in alternativa?" Il giocatore farà uso delle informazioni ricevute e penserà a un piano diverso.

Per applicare le regole, il DM deve conoscerle. Non è necessario che impari a memoria questo libro o il *Player's Handbook*, ma dovrebbe avere un'idea abbastanza chiara dei loro contenuti, in modo da sapere dove trovare i riferimenti appropriati qualora una situazione richieda l'applicazione di una certa regola.

Il *Player's Handbook* contiene le regole principali necessarie per giocare. La terza parte di questo libro offre numerose informazioni aggiuntive che aiuteranno il DM ad applicare le regole in una gamma più vasta di situazioni. Il capitolo 8 contiene vari consigli su come usare i tiri per colpire, le prove di caratteristica e i tiri salvezza. Include inoltre le opzioni appropriate a certi stili di gioco e a certe campagne, incluse le indicazioni sull'uso delle miniature, un sistema per gestire le scene di inseguimento e le regole relative alla follia. Quei DM che amano creare le cose da zero, come nuovi mostri, razze e background dei personaggi, troveranno le indicazioni appropriate nel capitolo 9, che contiene anche una serie di regole facoltative relative alle situazioni o agli stili di gioco più insoliti, come l'uso delle armi da fuoco in un'ambientazione fantasy.

Conoscere i Giocatori

Il successo di una sessione di D&D dipende dalla capacità del Dungeon Master di intrattenere i giocatori al tavolo di gioco. Mentre i giocatori hanno il compito di creare i loro personaggi (i protagonisti della campagna), di infondere vita in quei personaggi e di guidarli attraverso tutta la campagna decidendo le loro azioni, il compito del Dungeon Master è di mantenere vivo l'interesse dei giocatori (e il proprio), di coinvolgerli nel mondo di sua creazione e di consentire a quei personaggi di compiere imprese mirabolanti.

Sapere quali sono gli aspetti di D&D che i giocatori gradiscono di più è utile per creare e condurre avventure che risultino divertenti e memorabili. Una volta che il DM ha appreso quali tra le attività seguenti predilige ogni giocatore del gruppo, potrà adattare le avventure alle loro preferenze nella misura in cui gli è possibile, per farli sentire sempre più coinvolti.

Interpretazione

Ai giocatori interessati all'interpretazione piace immedesimarsi nei personaggi e parlare con le loro voci. Sono giocatori di ruolo fino in fondo e amano le interazioni sociali con i PNG, i mostri e gli altri compagni del gruppo.

I giocatori che amano l'interpretazione vanno coinvolti...
- offrendo loro l'opportunità di sviluppare la personalità e il background del personaggio,
- consentendo loro di interagire regolarmente con i PNG,
- aggiungendo elementi di interpretazione agli incontri di combattimento,
- incorporando gli elementi del background dei loro personaggi nelle avventure.

Esplorazione

I giocatori che amano l'esplorazione vogliono sperimentare le meraviglie che un mondo fantasy ha da offrire. Vogliono sapere cosa c'è dietro il prossimo angolo o la prossima collina e amano trovare indizi e tesori nascosti.

I giocatori che amano l'esplorazione vanno coinvolti...
- seminando indizi che alludono a ciò che accadrà in futuro,
- facendo trovare loro qualcosa quando dedicano del tempo a esplorare,
- fornendo descrizioni dettagliate degli ambienti più coinvolgenti e usando mappe e accessori interessanti,
- abbinando ai mostri dei segreti da scoprire o dei dettagli culturali da apprendere.

Istigazione

I giocatori a cui piace istigare l'azione sono impazienti di fare accadere qualcosa, anche se questo significa correre qualche pericolo. Preferiscono tuffarsi a capofitto nel pericolo e affrontare le conseguenze piuttosto che soccombere alla noia.

I giocatori che amano l'istigazione vanno coinvolti...
- consentendo loro di influenzare l'ambiente circostante,
- includendo nelle avventure qualche oggetto con cui tentarli,
- lasciando che le loro azioni mettano i personaggi in situazioni scomode,
- includendo incontri con dei PNG che risultino pestiferi e imprevedibili quanto loro.

Combattimento

I giocatori a cui piacciono i combattimenti fantasy non vedono l'ora di prendere a mazzate i nemici e i mostri del gioco. Vanno in cerca di qualsiasi scusa per scatenare uno scontro e antepongono le azioni audaci agli approcci meticolosamente pianificati.

I giocatori che amano il combattimento vanno coinvolti...
- facendo scattare degli incontri di combattimento a sorpresa,
- descrivendo a tinte vivaci la distruzione provocata dagli attacchi e dagli incantesimi dei personaggi,
- includendo incontri di combattimento con grandi numeri di mostri deboli,
- interrompendo le interazioni sociali e le esplorazioni con qualche combattimento.

Ottimizzazione

I giocatori a cui piace ottimizzare le capacità dei loro personaggi amano affinare le prestazioni in combattimento acquisendo livelli, nuovi privilegi e oggetti magici, e accolgono con gioia ogni opportunità di dimostrare la superiorità dei loro personaggi.

I giocatori che amano l'ottimizzazione vanno coinvolti...
- garantendo loro un accesso regolare alle nuove capacità e ai nuovi incantesimi,
- usando gli oggetti magici che desiderano come spunti per le avventure,
- includendo degli incontri che permettano ai loro personaggi di distinguersi,
- fornendo ricompense quantificabili, come i punti esperienza, anche per gli incontri di interazione.

Risoluzione dei Problemi

I giocatori a cui piace risolvere i problemi cercano di analizzare le motivazioni dei PNG, di sventare le macchinazioni di un nemico, di risolvere i rompicapi e di ideare un piano d'azione.

I giocatori che amano la risoluzione dei problemi vanno coinvolti...
- includendo incontri in cui la risoluzione dei problemi sia cruciale,
- ricompensando la pianificazione e la tattica con dei benefici di gioco,
- consentendo di tanto in tanto a un piano ben congegnato di procurare ai giocatori una vittoria facile,
- creando dei PNG dalle motivazioni complesse.

Narrazione

I giocatori a cui piace la narrazione vogliono contribuire allo sviluppo della storia. Amano quei momenti in cui i personaggi sono coinvolti da vicino nello svolgimento degli avvenimenti e apprezzano soprattutto gli incontri che si collegano alla trama principale e influiscono su di essa.

I giocatori che amano la narrazione vanno coinvolti...
- usando i background dei personaggi per contribuire a plasmare la storia della campagna,
- assicurandosi che un incontro porti avanti la storia in qualche modo,
- facendo in modo che le azioni dei personaggi abbiano conseguenze sugli eventi futuri,
- fornendo ai PNG ideali, legami e difetti che gli avventurieri possano sfruttare.



PARTE 1

Il Maestro dei Mondi





Capitolo 1: Il Mondo del Dungeon Master

Il mondo del DM è l'ambientazione della sua campagna, il luogo dove si svolgeranno tutte le avventure. Anche nel caso di un'ambientazione già esistente, come quella di Forgotten Realms, quell'ambientazione diventa di proprietà del DM nel momento in cui egli la sceglie per ambientarci le sue avventure, crea i personaggi che lo popolano e la modifica nel corso della campagna. Questo capitolo è incentrato sulla costruzione del mondo e sulla creazione della campagna che si svolge al suo interno.

Il Quadro Globale

Questo libro, il *Player's Handbook* e il *Monster Manual* descrivono i parametri di funzionamento base dei mondi di D&D. Le ambientazioni classiche di D&D includono Forgotten Realms, Greyhawk, Dragonlance e Mystara, che non si allontanano troppo da quei parametri. Altre ambientazioni come Dark Sun, Eberron, Ravenloft, Spelljammer e Planescape si distaccano in modo più significativo dai parametri base. Nella creazione del proprio mondo, il DM dovrà decidere in che misura attenersi o deviare da quei parametri.

Parametri Base

Le regole del gioco sono basate sui seguenti parametri base relativi al mondo di gioco.

Gli Dèi Vegliano sul Mondo. Gli dèi sono reali e incarnano una serie di credenze. Ogni dio esercita il suo dominio su un aspetto del mondo, come la guerra, le foreste o il mare. Gli dèi esercitano la loro influenza sul mondo concedendo la magia divina ai loro seguaci e inviando loro segni e portenti per guidarli. Un seguace di una divinità funge da agente di quella divinità nel mondo. L'agente cerca di promuovere gli ideali di quel dio e sconfiggere i suoi rivali. Sebbene certe persone si rifiutino di onorare gli dèi, nessuno può negare la loro esistenza.

La Maggior Parte del Mondo è Selvaggia. Le regioni selvagge abbondano. Città-stato, confederazioni e regni di varie dimensioni spuntano qua e là nel territorio, ma oltre i loro confini è la vita selvaggia a dominare. La gente conosce bene l'area in cui vive, ha sentito raccontare storie di altri luoghi dai mercanti e dai viaggiatori, ma sono in pochi a sapere cosa si trova oltre le montagne o nel fitto di una grande foresta, a meno che non ci siano stati di persona.

Il Mondo è Antico. Gli imperi sorgono e cadono: quasi tutti i luoghi sono stati toccati almeno una volta dalla grandezza o dalla decadenza di un impero. Ma la guerra, il tempo e le forze della natura finiscono per rivendicare il mondo dei mortali, generando luoghi di avventura e di mistero di ogni genere. Le antiche civiltà e le loro conoscenze sopravvivono nelle leggende, negli oggetti magici e nelle rovine. Spesso il caos e il male dilagano a seguito della caduta di un impero.

I Conflitti Modellano la Storia del Mondo. Gli individui più potenti si sforzano di lasciare il segno sul mondo e le fazioni composte da individui affini possono alterare il corso della storia. Alcune tra queste fazioni includono religioni guidate da profeti carismatici, regni governati da antiche dinastie e società segrete intenzionate a manipolare magie perdute da tempo. L'influenza di queste fazioni si fa più forte o più debole in base agli esiti della loro lotta per il potere. Alcune cercano di preservare il mondo e di agevolare la venuta di una nuova età dell'oro. Altre cercano di realizzare i loro scopi malvagi, nella speranza di governare il mondo con pugno di ferro. Altre ancora perseguono obiettivi che possono variare dal pratico all'esoterico, come l'accumulo di ricchezze materiali o la resurrezione di un dio defunto. A prescindere dai loro obiettivi, queste fazioni entrano inevitabilmente in collisione, dando origine ai conflitti che forgeranno il futuro del mondo.

Il Mondo è Magico. I praticanti della magia sono relativamente pochi, ma il frutto del loro operato è visibile ovunque. La magia può essere innocua e diffusa come quella delle pozioni che curano le ferite, o rara e imponente come quella di una torre sospesa in cielo o di un golem di pietra che monta la guardia alle porte di una città. Oltre i reami civilizzati si nascondono depositi di oggetti magici protetti da trappole magiche e perfino dungeon costruiti con la magia, popolati da mostri creati dalla magia, maledetti dalla magia o dotati di capacità magiche.

Il Mondo Appartiene al DM

Nel processo di creazione del mondo della campagna è utile partire dai parametri base e riflettere sui modi con cui l'ambientazione potrebbe cambiarli. Le sezioni seguenti di questo capitolo esploreranno ogni elemento e forniranno al DM i dettagli necessari per popolare il proprio mondo di divinità, fazioni e tutto il resto.

I parametri descritti più sopra non sono scolpiti nella pietra. Hanno ispirato entusiasmanti mondi di D&D ricchi di avventure, ma non sono gli unici parametri in grado di farlo. È possibile costruire un interessante concetto di campagna alterando uno o più di quei parametri, come del resto hanno già fatto alcune celebri ambientazioni di D&D. È sufficiente chiedersi per prima cosa: "E se i parametri standard non si applicassero al mio mondo?"

Il Mondo è un Luogo Senza Magia. E se la magia fossa qualcosa di raro e di pericoloso? Se perfino gli avventurieri potessero usarla in modo limitato o non potessero usarla affatto? E se la campagna fosse ambientata in una versione della storia del nostro mondo?

Il Mondo è Nuovo. E se il mondo fosse un mondo nuovo, in cui i personaggi sono destinati a essere i primi di una lunga serie di eroi? Gli avventurieri potrebbero essere i campioni dei primi grandi imperi, come gli imperi di Netheril e Cormanthor nell'ambientazione di Forgotten Realms.

Il Mondo è Conosciuto. E se il mondo fosse completamente conosciuto e cartografato, fino alle annotazioni "hic sunt dragones" ai margini della mappa? Se i grandi imperi occupassero vasti tratti di territorio dai confini nettamente definiti? Le Cinque Nazioni dell'ambientazione di Eberron facevano un tempo parte di un grande impero e i viaggi di natura magica da una città all'altra sono all'ordine del giorno.

I Mostri Sono Rari. E se i mostri fossero creature rare e terrificanti? Nell'ambientazione di Ravenloft, i domini del terrore sono governati da sovrani mostruosi. La popolazione vive nel perpetuo terrore di questi oscuri signori e dei loro malvagi servitori, ma gli altri mostri raramente turbano le vite quotidiane della popolazione.

La Magia è Ovunque. E se ogni città fosse governata da un potente mago? Se i negozi di oggetti magici fossero ovunque? Nell'ambientazione di Eberron la magia è onnipresente: navi volanti e treni magici trasportano i viaggiatori da una grande città all'altra quotidianamente.

Gli Dèi Vivono sulla Terra o Sono Totalmente Assenti. E se gli dèi si aggirassero regolarmente sulla terra? Se i personaggi potessero sfidarli e rivendicarne il potere? E se invece fossero entità remote e nemmeno gli angeli entrassero mai in contatto con i mortali? Nell'ambientazione di Dark Sun gli dèi sono estremamente remoti, forse addirittura inesistenti, e i chierici si affidano invece al potere elementale per le loro magie.

Le Divinità del Mondo

L'Appendice B del *Player's Handbook* presenta una serie di pantheon (assortimenti di divinità che non siano unite da una singola dottrina o filosofia) utilizzabili nel corso del gioco, tra cui le divinità dei mondi di D&D più tradizionali e i pantheon fantasy storici. Il DM può adottare uno di questi pantheon per la propria campagna o scegliere le divinità e le idee che preferisce. Vedi "Un Esempio di Pantheon" in questa sezione per un esempio al riguardo.

Dal punto di vista delle regole del gioco, non ha importanza se il mondo utilizzato abbia centinaia di divinità o una chiesa dedicata a un singolo dio. In termini di gioco, i chierici scelgono i domini e non le divinità, quindi il DM può associare i domini alle divinità del suo mondo di gioco come preferisce.

Pantheon Esteso

Nella maggior parte dei mondi di D&D, le divinità formano un pantheon esteso. Una moltitudine di divinità governa i vari aspetti dell'esistenza, a volte collaborando e a volte entrando in competizione tra loro nella gestione degli eventi dell'universo. I mortali si radunano nei santuari pubblici per venerare le divinità della vita e della saggezza, o si riuniscono in luoghi segreti per adorare le divinità dell'inganno e della distruzione.

Ogni divinità del pantheon possiede un'area di influenza che ha l'obbligo di promuovere. Nell'ambientazione di Greyhawk, Heironeous è un dio del valore che chiama i chierici e i paladini al suo servizio e li incoraggia a diffondere gli ideali della cavalleria, della giustizia e della guerra onorevole nella società. Anche se impegnato in un'eterna guerra contro suo fratello Hextor, dio della guerra e della tirannia, Heironeous promuove la sua area di influenza, quella delle guerre combattute nobilmente e in nome della causa della giustizia.

Gli abitanti della maggior parte dei mondi di D&D sono politeisti: onorano le proprie divinità e riconoscono l'esistenza dei pantheon delle altre culture. Un singolo individuo può rendere omaggio a varie divinità, a prescindere dal suo allineamento. In Forgotten Realms un individuo può tentare di propiziarsi Umberlee prima di mettersi in viaggio per mare, unirsi a un banchetto comunitario per festeggiare Chauntea nei giorni del raccolto e pregare Malar prima di partecipare a una battuta di caccia.

Alcuni individui sviluppano la vocazione a servire una divinità in particolare e scelgono quel dio come loro patrono. Gli individui particolarmente devoti diventano sacerdoti e fondano un santuario o collaborano alla gestione di un luogo sacro. In casi molto più rari, chi sviluppa una vocazione del genere diventa un chierico o un paladino e viene investito della piena responsabilità del potere divino.

I santuari e i templi fungono da punti di raduno per i riti e le festività religiose. I sacerdoti che presiedono questi luoghi narrano storie sugli dèi, insegnano i precetti delle loro divinità patrone, offrono consigli e benedizioni, celebrano riti religiosi e forniscono addestramento nelle attività che le loro divinità prediligono. Le città e i paesi più grandi possono ospitare vari templi dedicati alle singole divinità più importanti presso la comunità, mentre gli insediamenti più piccoli a volte fanno uso di un singolo santuario dedicato a tutte le divinità venerate dagli abitanti del luogo.

Per comporre rapidamente un pantheon per il proprio mondo, un DM può creare un singolo dio per ognuno degli otto domini disponibili per i chierici: Conoscenza, Guerra, Inganno, Luce, Morte, Natura, Tempesta e Vita, inventando i nomi e le personalità di quelle divinità o prendendo in prestito le divinità di altri pantheon. Questo approccio genera un piccolo pantheon che abbraccia gli aspetti più significativi dell'esistenza e consente di estrapolare facilmente gli altri aspetti della vita che ogni divinità potrebbe controllare. Il dio della Conoscenza, per esempio, potrebbe fungere anche da patrono della magia e delle profezie, mentre il dio della Luce potrebbe essere anche il dio del sole e del tempo.

Divinità della Guerra dell'Alba

Divinità	Allineamento	Domini Suggeriti	Simbolo
Asmodeus, dio della tirannia	LM	Inganno	Tre triangoli in formazione serrata
Avandra, dea del cambiamento e della fortuna	CB	Inganno	Tre linee ondeggianti sovrapposte
Bahamut, dio della giustizia e della nobiltà	LB	Guerra, Vita	Testa di drago di profilo, rivolta a sinistra
Bane, dio della guerra e della conquista	LM	Guerra	Artiglio a tre dita rivolto verso il basso
Corellon, dio della magia e delle arti	CB	Luce	Stella a otto punte
Erathis, dea della civiltà e dell'inventiva	LN	Conoscenza	Metà superiore di un ingranaggio dentato
Gruumsh, dio della distruzione	CM	Guerra, Tempesta	Occhio triangolare con sporgenze ossee
Ioun, dea della conoscenza	N	Conoscenza	Vincastro a forma di occhio stilizzato
Kord, dio della forza e delle tempeste	CN	Tempesta	Spada con un fulmine come guardia crociata
Lolth, dea dei ragni e delle menzogne	CM	Inganno	Stella a otto punte con le linee di una ragnatela
Melora, dea delle terre selvagge e del mare	N	Natura, Tempesta	Turbine simile a un'onda marina
Moradin, dio della creazione	LB	Conoscenza, Guerra	Incudine fiammeggiante
Pelor, dio del sole e dell'agricoltura	NB	Luce, Vita	Cerchio con sei punte orientate verso l'esterno
Regina Corvo, dea della morte	LN	Morte, Vita	Testa di corvo di profilo, rivolta a sinistra
Sehanine, dea della luna	CB	Inganno	Falce di luna
Tharizdun, dio della follia	CM	Inganno	Spirale irregolare in senso antiorario
Tiamat, dea della ricchezza, dell'avidità e della vendetta	LM	Guerra, Inganno	Stella a cinque punte ricurve
Torog, dio dell'Underdark	NM	Morte	Una *T* legata a un cerchio di catene
Vecna, dio dei segreti malvagi	NM	Conoscenza, Morte	Teschio parzialmente spaccato con un solo occhio
Zehir, dio dell'oscurità e dei veleni	CM	Inganno, Morte	Serpente a forma di pugnale

Un Esempio di Pantheon

Il pantheon della Guerra dell'Alba è un esempio di pantheon composto quasi interamente da elementi preesistenti per soddisfare le necessità di una particolare campagna. Questo è il pantheon di default usato nella quarta edizione del *Player's Handbook* (2008). Il pantheon è riassunto nella tabella "Divinità della Guerra dell'Alba".

Questo pantheon attinge a varie divinità non umane e fa di loro delle divinità universali. Queste divinità includono Bahamut, Corellon, Gruumsh, Lolth, Moradin, Sehanine e Tiamat. Gli umani venerano Moradin e Corellon come divinità delle loro rispettive aree di influenza, anziché come divinità razziali. Il pantheon include anche l'arcidiavolo Asmodeus come dio della dominazione e della tirannia.

Alcune divinità sono prese da altri pantheon, a volte assumendo un nuovo nome. Bane proviene da Forgotten Realms. Kord, Pelor, Tharizdun e Vecna provengono da Greyhawk. Dal pantheon greco sono state prelevate Atena (ribattezzata Erathis) e Tiche (ribattezzata Avandra), anche se entrambe sono state alterate. Set (ribattezzato Zehir) proviene dal pantheon egiziano. La Regina Corvo è simile a Hel del pantheon norreno e a Wee Jas di Greyhawk. Le tre divinità rimanenti sono state create da zero: Ioun, Melora e Torog.

Altri Sistemi Religiosi

Nella propria campagna il DM può creare pantheon di divinità strettamente legate tra loro all'interno di una singola religione, una religione monoteistica (la venerazione di una singola divinità), un sistema dualistico (incentrato su due divinità o forze contrapposte), un culto misterico (che preveda una devozione personale a una singola divinità, solitamente come parte del sistema di un pantheon), religioni animistiche (che venerano gli spiriti del mondo naturale) o perfino forze e filosofie che non sono incentrate sulle divinità.

Pantheon Coeso

A differenza di un pantheon esteso, un pantheon coeso si concentra su una singola religione i cui insegnamenti ed editti abbracciano un gruppo limitato di divinità. I seguaci di un pantheon coeso possono prediligere una delle divinità che ne fanno parte rispetto a un'altra, ma le rispettano tutte e le onorano con sacrifici e preghiere appropriate.

Il tratto principale di un pantheon coeso è il fatto che i suoi fedeli abbracciano un singolo ethos o dogma che include tutte le divinità. Le divinità di un pantheon coeso agiscono collettivamente per proteggere e guidare i loro seguaci. Un pantheon coeso può essere paragonato a una famiglia dove una o due divinità che guidano il pantheon fungono da figure paterne e gli altri dèi fungono da patroni dei vari aspetti più importanti della cultura che venera il pantheon. Un singolo tempio rende onore a tutti i membri del pantheon.

La maggior parte dei pantheon coesi prevede una o più divinità aberranti, figure la cui venerazione non è avallata dai sacerdoti dell'intero pantheon. In genere queste figure sono divinità malvagie e nemici di tutto il pantheon, come i Titani della mitologia greca. Queste divinità vantano dei culti separati che attirano i reietti sociali e i malfattori tra le fila dei loro seguaci. Questi culti sono simili a culti misterici in cui i membri sono rigidamente devoti a un'unica divinità, sebbene i loro membri si dichiarino fedeli, almeno in apparenza, ai templi del pantheon coeso.

Le divinità norrene sono un ottimo esempio di un pantheon coeso. Odino presiede il pantheon e funge da figura paterna. Divinità come Thor, Tyr e Freya incarnano gli aspetti più importanti della cultura norrena e Loki e i suoi seguaci tramano tra le ombre, a volte aiutando le altre divinità e a volte agendo contro di loro assieme ai nemici del pantheon.

Culti Misterici

Un culto misterico è un'organizzazione religiosa segreta basata su un rituale di iniziazione in cui l'iniziato viene misticamente identificato con un dio o una manciata di divinità correlate. I culti misterici sono esperienze intensamente personali, incentrate sul rapporto tra il singolo iniziato e il divino.

A volte un culto misterico è un tipo di venerazione praticato all'interno di un pantheon. Riconosce i miti e i rituali del pantheon, ma presenta i propri miti e riti come quelli principali. Per esempio, un ordine segreto di monaci potrebbe immergersi in un rapporto mistico con un dio che fa parte di un pantheon più vasto, venerato dalle masse.

Un culto misterico enfatizza la storia del suo dio, che viene simbolicamente messa in scena durante il rito di iniziazione. Il mito fondante di un culto misterico è solitamente semplice e spesso parla della morte e della resurrezione di un dio o di un viaggio nell'oltretomba e del ritorno. I culti misterici spesso venerano le divinità del sole e della luna e le divinità agricole, divinità le cui aree di influenza riflettono i cicli della natura.

Il rituale di iniziazione del culto è modellato sul mito della fondazione. I neofiti ripercorrono le orme del dio

Rango Divino

Gli esseri divini del multiverso spesso vengono catalogati in base al loro potere cosmico. Alcune divinità sono venerate su più mondi e detengono un rango diverso su ogni mondo, in base alla loro influenza su quel luogo.

Le **divinità maggiori** vanno oltre la comprensione dei mortali. Non possono essere evocate ed evitano generalmente qualsiasi coinvolgimento diretto negli affari dei mortali. In alcune occasioni molto rare manifestano avatar simili a quelli delle divinità minori, ma l'uccisione dell'avatar di un dio maggiore non ha alcun effetto sul dio vero e proprio.

Le **divinità minori** si incarnano in qualche punto imprecisato dei piani. Alcune divinità minori vivono sul Piano Materiale, come per esempio la dea-unicorno Lurue di Forgotten Realms e il titanico dio-squalo Sekolah venerato dai sahuagin. Altri vivono sui Piani Esterni, come Lolth, che risiede nell'Abisso. Tali divinità possono incontrare i mortali.

Le **quasi-divinità** hanno un'origine divina, ma non ascoltano né rispondono alle preghiere, non concedono incantesimi ai chierici e non controllano aspetti della vita mortale. Restano comunque degli esseri immensamente potenti e in teoria potrebbero ascendere al rango di divinità, se accumulassero un numero adeguato di veneratori. Le quasi-divinità ricadono in tre sottocategorie: semidei, titani e vestigia.

I *semidei* nascono dall'unione di una divinità e di un essere mortale. Possiedono alcuni attributi divini, ma il loro retaggio mortale li rende i più deboli tra le quasi-divinità.

I *titani* sono le creazioni divine delle divinità. Potrebbero nascere dall'unione di due divinità, essere fabbricati da una forgia divina, nascere dal sangue versato da un dio o venire alla luce in altri modi attraverso la sostanza o la volontà divina.

Le *vestigia* sono divinità che hanno perso quasi tutti i loro veneratori e sono considerate defunte dal punto di vista dei mortali. A volte un rituale esoterico riesce a contattare questi esseri e ad attingere al loro potere latente.

al fine di condividere il suo stesso fato. Nel caso di una divinità morta e risorsa, la morte simbolica dell'iniziato simboleggia la morte della vecchia vita e la rinascita in un nuovo stato di esistenza. Gli iniziati rinascono e affrontano una nuova vita, restando nel mondo dei mortali ma sentendosi innalzati a una sfera superiore. All'iniziato viene promesso un posto nel reame del dio dopo la morte, ma anche un nuovo significato nelle esperienze della vita.

Monoteismo

Le religioni monoteistiche venerano una sola divinità e in certi casi negano l'esistenza di qualsiasi altra divinità. Se il DM introduce una religione monoteistica nella sua campagna, deve decidere se esistono o meno altri dèi. Anche se non esistono, altre religioni possono convivere con la religione monoteistica. Se queste religioni prevedono chierici dotati di capacità da incantatori, i loro incantesimi potrebbero essere alimentati dall'unica vera divinità, da spiriti minori che non sono divinità (aberrazioni, celestiali, folletti, immondi o elementali particolarmente potenti) o semplicemente dalla loro fede.

Il dio di una religione monoteista possiede un'area di influenza molto vasta ed è raffigurato come il creatore di ogni cosa, detentore del controllo di ogni cosa e interessato a ogni aspetto dell'esistenza. Quindi un veneratore di quel dio offre preghiere e sacrifici costantemente alla stessa divinità, a prescindere dall'aspetto della vita che necessiti di assistenza divina. Che debba marciare in guerra, partire in viaggio o sperare di conquistare l'amore di qualcuno, egli prega sempre lo stesso dio.

Alcune religioni monoteistiche descrivono la loro divinità in vari aspetti. Un singolo dio può apparire nell'aspetto del Creatore o in quello del Distruttore e i suoi chierici si concentrano su uno dei due aspetti, determinando in tal modo il loro accesso ai domini e forse anche il loro allineamento. Un chierico che venera l'aspetto del Distruttore sceglie il dominio della Guerra o della Tempesta, mentre uno che venera l'aspetto del Creatore sceglie il dominio della Natura o della Vita. In alcune religioni monoteistiche, i chierici si suddividono in vari ordini religiosi per differenziarsi in base ai domini scelti.

Dualismo

Una religione dualistica vede il mondo come il teatro di un conflitto tra due divinità o forze divine diametralmente opposte. Nella maggior parte dei casi, le forze contrapposte sono il bene e il male, o divinità contrapposte che rappresentano quelle forze. In alcuni pantheon, le forze o le divinità della legge e del caos sono gli opposti fondamentali del sistema dualistico, ma l'universo di D&D è pieno di forze contrapposte che potrebbero fungere da fondamenta per una religione dualistica: vita e morte, luce e oscurità, materia e spirito, corpo e mente, salute e malattia, purezza e corruzione, energia positiva e negativa. In qualsiasi termini il dualismo sia espresso, una metà della coppia è solitamente considerata buona (benefica, desiderabile o sacra), mentre l'altra metà è considerata cattiva, se non esplicitamente malvagia. Se il conflitto fondamentale di una religione è espresso come opposizione tra materia e spirito, i seguaci di quella religione credono che uno dei due (solitamente la materia) sia malvagio e l'altro (lo spirito) sia buono, quindi cercano di liberare il loro spirito dal mondo materiale e dai suoi mali attraverso l'ascetismo e la contemplazione.

Alcuni sistemi dualistici più rari credono che le due forze contrapposte debbano rimanere in equilibrio, sempre respingendosi a vicenda, ma rimanendo legate l'una all'altra per generare una tensione creativa.

In una cosmologia definita da un eterno conflitto tra il bene e il male, i mortali devono inevitabilmente schierarsi. La maggior parte di coloro che seguono una religione dualistica venerano la divinità della forza identificata come buona. I veneratori della divinità buona si affidano al suo potere affinché la divinità li protegga dai servitori del dio malvagio. Dal momento che in queste religioni la divinità malvagia è generalmente la fonte di tutto ciò che è dannoso per l'esistenza, soltanto i perversi e i depravati venerano questo dio. I mostri, gli immondi e alcuni culti segreti si pongono al suo servizio. I miti di una religione dualistica solitamente prevedono che la divinità buona trionferà in una battaglia apocalittica, ma le forze del male credono che l'esito di quella battaglia non sia predeterminato e si sforzano di portare la loro divinità alla vittoria.

Le divinità di un sistema dualistico detengono vaste aree di influenza. Tutti gli aspetti dell'esistenza riflettono la lotta dualistica, quindi ogni cosa ricade da una parte o dall'altra del conflitto. L'agricoltura, la misericordia, il cielo, la medicina e la poesia appartengono all'area di influenza della divinità buona, mentre la carestia, l'odio, le malattie e la guerra appartengono alla divinità malvagia.

Animismo

Stando all'animismo, ogni angolo del mondo naturale è popolato da spiriti di ogni genere. Nella visione animista del mondo, ogni cosa possiede uno spirito, dalla più grande montagna alla più piccola pietra, dal più vasto oceano al più piccolo ruscello, dal sole e dalla luna fino alla spada ancestrale di un guerriero. Tutti questi oggetti e gli spiriti che li popolano sono senzienti, anche se alcuni sono più consapevoli, presenti e intelligenti di altri. Gli spiriti più potenti potrebbero perfino essere considerati delle divinità. Tutti sono degni di rispetto o perfino di venerazione.

Solitamente gli animisti non si votano al servizio di un singolo spirito a discapito di tutti gli altri. Dedicano invece preghiere e sacrifici a vari spiriti in vari momenti, come richiesto dalla situazione. Un personaggio devoto potrebbe rivolgere preghiere e offerte giornaliere agli spiriti degli antenati e agli spiriti della casa, suppliche regolari agli spiriti più importanti come i Sette Fati della Buona Sorte, qualche saltuario sacrificio in incenso agli spiriti dei luoghi come lo spirito di una foresta, e qualche sporadica preghiera a una miriade di spiriti di altro tipo.

Una religione animista è molto tollerante. Alla maggior parte degli spiriti non interessa se un personaggio offre sacrifici anche agli altri, purché tutti ottengano i sacrifici e il rispetto dovuto. Man mano che le nuove religioni si diffondono nelle terre animiste, quelle religioni solitamente riescono a conquistarsi dei seguaci ma non riescono a convertirli: gli animisti includono i nuovi spiriti e le nuove divinità nelle loro preghiere senza mettere da parte quelli vecchi. I contemplativi e gli studiosi adottano sistemi filosofici e pratiche complesse senza cambiare le loro credenze e senza rinunciare al rispetto per gli spiriti che già venerano.

L'animismo funziona come un grande pantheon coeso. I chierici animisti servono il pantheon nella sua interezza e possono scegliere qualsiasi dominio, che rappresenterà lo spirito preferito di quel chierico.

Forze e Filosofie

Non tutti i poteri divini devono necessariamente provenire dalle divinità. In alcune campagne, i credenti nutrono una tale convinzione nelle loro idee riguardo all'universo da trarre poteri magici da quella stessa convinzione. In altre campagne, le forze impersonali della natura o della

magia prendono il posto degli dèi e conferiscono potere a quei mortali che entrano in sintonia con loro. Così come i druidi e i ranger traggono le loro capacità di incantatori dalle forze della natura anziché da una specifica divinità naturale, alcuni chierici si dedicano a un ideale anziché a un dio. Un paladino potrebbe servire una filosofia incentrata sulla giustizia e sulla cavalleria anziché una divinità specifica.

Le forze e le filosofie non vengono venerate: non sono esseri che possono udire le preghiere, accettare sacrifici e rispondere. Inoltre, la dedizione a una filosofia o a una forza non preclude necessariamente il servizio a una divinità. Un individuo può dedicarsi alla filosofia del bene e venerare varie divinità buone, oppure riverire la forza della natura e rendere omaggio anche agli dèi della natura, che potrebbero essere considerati manifestazioni personali di una forza impersonale. In un mondo che include varie divinità il cui potere è ampiamente dimostrato (tramite i loro chierici), è raro che una filosofia neghi l'esistenza delle divinità, sebbene una credenza filosofica molto diffusa ritenga che le divinità siano molto più simili ai mortali di quanto i mortali siano in grado di immaginare. Stando a queste filosofie, gli dèi non sono veramente immortali (soltanto molto longevi) e gli stessi mortali possono ascendere al rango di divinità. Esistono anzi varie filosofie in cui l'ascesa al rango divino è vista come l'obiettivo finale dell'esistenza.

Il potere di una filosofia nasce dalla convinzione che i mortali dedicano ad essa. Una filosofia in cui soltanto una persona crede non è abbastanza forte da conferire poteri magici a quella persona.

Gli Umanoidi e gli Dèi

Quando si parla di divinità, gli umani mostrano una gamma di credenze e istituzioni molto più vasta di quella delle altre razze. In molte ambientazioni di D&D, gli orchi, gli elfi, i nani, i goblin e gli altri umanoidi seguono un pantheon coeso. Ci si aspetta che un orco veneri Gruumsh o una manciata di divinità a lui subordinate. Per contro, l'umanità abbraccia una varietà sconcertante di divinità. Ogni cultura umana potrebbe seguire un gruppo diverso di dèi.

Nella maggior parte delle ambientazioni di D&D, non c'è un singolo dio che possa affermare di avere creato l'umanità. Quindi, l'inclinazione umana a fondare istituzioni si estende anche alla religione. Un singolo profeta carismatico può convertire un intero regno alla venerazione di un nuovo dio. Alla morte di quel profeta, la religione potrebbe prosperare o svanire, oppure i seguaci di quel profeta potrebbero rivoltarsi l'uno contro l'altro e fondare varie religioni in competizione tra loro.

La religione della società nanica è scolpita sulla roccia in confronto. I nani di Forgotten Realms riconoscono Moradin come loro creatore. Sebbene qualche nano possa venerare altri dèi, la cultura nanica nella sua interezza è votata a Moradin e al pantheon che egli presiede. I suoi insegnamenti e le sue magie pervadono la cultura nanica a tal punto che ogni tentativo di rimpiazzarlo provocherebbe sconvolgimenti catastrofici.

Tenendo a mente tutto questo, va preso in considerazione il ruolo degli dèi nel mondo di gioco e i legami con le varie razze umanoidi. Ogni razza ha un dio creatore? In che modo quel dio definisce la cultura di quella razza? La popolazione è libera da questo legame divino e può venerare chi preferisce? Una razza si è forse ribellata al dio che l'ha creata? È comparsa una nuova razza creata da un dio nel corso degli ultimi anni?



Una divinità potrebbe anche avere dei legami con un regno, una stirpe nobiliare o un'altra istituzione culturale. Alla morte di un imperatore, un nuovo sovrano potrebbe essere scelto tramite i portenti divini inviati dalla divinità che proteggeva l'impero ai suoi albori. In una terra del genere, il culto degli altri dèi potrebbe essere proibito o rigidamente controllato.

Va infine presa in considerazione la differenza tra gli dèi legati a specifiche razze umanoidi e quelli con un seguito più diversificato. Le razze che vantano un pantheon personale hanno forse un ruolo privilegiato nel mondo? Gli dèi svolgono un ruolo attivo nelle loro vicende? Le altre razze vengono ignorate dagli dèi, o forse sono il fattore decisivo che può sbilanciare gli equilibri di potere a favore di un dio o di un altro?



La Mappa della Campagna

Al momento di creare il mondo dove si svolge la propria campagna, il DM avrà bisogno di una mappa. Può procedere in due modi: dal grande al piccolo o dal piccolo al grande. Alcuni DM preferiscono partire dal grande e tracciare un quadro globale del mondo all'inizio della campagna, dotandosi di una mappa che mostri interi continenti, per poi zoomare in alcune aree più piccole. Altri DM preferiscono muoversi in direzione opposta, partendo da una piccola area della campagna, con una mappa su scala provinciale o nazionale, per poi ampliare il quadro man mano che le avventure conducono i personaggi in nuovi territori.

A prescindere dall'approccio scelto, gli esagoni sono un buon modo per comporre la mappa di un ambiente esterno in cui sia possibile viaggiare in qualsiasi direzione e il calcolo delle distanze potrebbe rivelarsi importante. Un singolo foglio di carta esagonata con 5 esagoni in 2,5 cm è l'ideale per la maggior parte delle mappe. Il DM può usare per la sua mappa la scala più adatta al livello di dettaglio che desidera. Il capitolo 5 offre ulteriori informazioni sulla creazione delle aree selvagge e delle relative mappe.

Scala Provinciale

Per le aree più dettagliate del proprio mondo, il DM userà una scala provinciale in cui ogni esagono rappresenta 1,5 km. Un foglio intero in questa scala rappresenta un'area che può essere coperta in un giorno di viaggio in qualsiasi direzione partendo dal centro della mappa, presumendo che il terreno sia sgombro. Di conseguenza, la scala provinciale è utile per disegnare la mappa dell'area di partenza di una campagna (vedi "Creare una Campagna" successivamente in questo capitolo) o di un qualsiasi luogo dove ci si aspetta di misurare i movimenti degli avventurieri in ore anziché in giorni.

Il terreno coperto da un'area di queste dimensioni include generalmente un vasto tratto di un singolo tipo di terreno dominante, intervallato da altri tipi di terreni più isolati.

Una regione colonizzata in questa scala potrebbe ospitare un paese e un numero da otto a dodici villaggi o borghi agricoli. Una regione più selvaggia potrebbe ospitare una singola fortezza o addirittura non ospitare alcun insediamento. Il DM può anche indicare l'estensione dei campi coltivati che circondano ogni città o paese. In una mappa in scala provinciale, quei campi compariranno come una fascia di pochi esagoni che circonda ogni paese o villaggio. Perfino i villaggi più piccoli lavorano i campi di terra più fertile nel raggio di due o tre chilometri.

Scala Nazionale

Su una mappa in scala nazionale, ogni esagono rappresenta 9 km. Una mappa in questa scala copre una vasta regione di dimensioni pari alla Gran Bretagna o a metà dello stato della California, offrendo spazio in abbondanza per le avventure degli eroi.

Il primo passo nel creare la mappa di una regione in questa scala è tratteggiare le coste e le masse d'acqua principali dell'area. La regione si trova nell'entroterra o lungo una costa? Una regione costiera potrebbe includere delle isole al largo, mentre una regione nell'entroterra potrebbe includere un mare interno o un grande lago. In alternativa, la regione potrebbe essere composta da un'unica grande isola, da un istmo o da una penisola delimitata dalle coste su vari lati.

Poi si aggiungono le catene montuose principali, se ce ne sono. Le aree collinari fungono da zona di transizione tra le montagne e le pianure: ampi tratti di colline digradanti potrebbero spuntare qua e là nella regione.

Ciò che resta della mappa sarà occupato da terreno relativamente pianeggiante: praterie, foreste, paludi e così via; basterà collocare questi elementi dove il DM ritiene più opportuno.

Ora si traccia il corso degli eventuali fiumi che attraversano l'area. I fiumi nascono dalle montagne o dalle aree di entroterra dove le precipitazioni sono abbondanti e si fanno strada fino alla massa d'acqua più vicina che non richieda al fiume di attraversare un'altitudine più elevata. Al fiume possono aggiungersi degli affluenti man mano che diventa più grosso e procede verso un lago o un mare.

Infine, si collocano i paesi e le città principali della regione. In questa scala non c'è bisogno di preoccuparsi dei villaggi e dei paesi più piccoli, né di indicare sulla mappa ogni tratto di terra coltivata. In ogni caso, una regione colonizzata di queste dimensioni potrebbe facilmente ospitare da otto a dodici città o paesi meritevoli di essere indicati sulla mappa.

Scala Continentale

Per tracciare la mappa di un intero continente si usa una scala dove 1 esagono rappresenta 90 km. In questa scala è difficile notare qualcosa che vada oltre la linea costiera, le più grandi catene montuose, i fiumi principali, i grandi laghi e i confini politici. Una mappa in questa scala è l'ideale per mostrare come le varie mappe in scala nazionale si uniscono l'una all'altra, ma non per seguire i movimenti degli avventurieri giorno per giorno.

La stessa procedura usata per tracciare la mappa di una regione su scala nazionale funziona anche per tracciare quella di un intero continente, che potrebbe ospitare da otto a dodici grandi città meritevoli di comparire sulla mappa, probabilmente come i principali centri di commercio o le capitali dei vari regni.

Collegare le Scale

Da qualunque scala il DM scelga di partire, è facile zoomare in avanti o all'indietro sulle mappe. In scala continentale, 1 esagono rappresenta la stessa area di 10 esagoni in scala nazionale. Due città che distano 3 esagoni (270 km) su una mappa continentale disteranno 30 esagoni su una mappa nazionale e potrebbero segnare le estremità

opposte di una regione descritta in maggior dettaglio. In scala nazionale, 1 esagono equivale a 6 esagoni in scala provinciale, quindi è facile mettere la regione raffigurata da una mappa in scala provinciale al centro di una mappa in scala nazionale e creare delle aree interessanti attorno ad essa.

Insediamenti

I centri abitati, che si tratti di frenetiche città, prosperosi paesi o minuscoli villaggi annidati al centro di vaste terre coltivate, contribuiscono a definire la natura della civiltà nel mondo di gioco. Un singolo insediamento, una sorta di campo base per gli avventurieri, è un ottimo posto dove iniziare una campagna e da cui partire nella creazione del mondo. Il DM può riflettere sui seguenti interrogativi quando crea un insediamento per il suo mondo:

- Qual è la sua funzione nel gioco?
- Quanto è grande? Da chi è popolato?
- Che aspetto ha e quali suono i suoi suoni e i suoi odori tipici?
- Chi lo governa? Chi altri detiene il potere? Fa parte di uno stato più grande?
- Quali sono le sue difese?
- Dove si recano i personaggi per trovare le merci e i servizi di cui hanno bisogno?
- Quali templi e altre organizzazioni svolgono un ruolo prominente?
- Quali elementi fantastici lo distinguono da un paese ordinario?
- Perché ai personaggi dovrebbe importare di questo insediamento?

Le indicazioni in questa sezione hanno lo scopo di aiutare il DM a costruire l'insediamento che desidera per qualsiasi scopo abbia in mente. Qualsiasi consiglio che entri in contrasto con la sua visione di quell'insediamento può essere liberamente ignorata.

Funzione

Un insediamento esiste essenzialmente per agevolare la storia e rendere la campagna più divertente. Al di là di questo, la funzione dell'insediamento determina l'ammontare dei dettagli da inserire. È sufficiente creare quei tratti di cui il DM ritiene di poter avere bisogno, assieme a qualche nota sui tratti più generici. Poi il luogo potrà svilupparsi organicamente man mano che gli avventurieri interagiscono con altri suoi aspetti: basterà che il DM prenda nota dei nuovi luoghi che inventa.

Colore Locale

Un insediamento può fungere da luogo dove i personaggi si fermano per riposare e per comprare provviste. In questo caso, un insediamento necessita soltanto di una breve descrizione. Il DM sceglie il nome dell'insediamento, decide le dimensioni e aggiunge qualche tocco di colore ("L'odore delle concerie locali aleggia perennemente per le vie del paese"), per poi lasciare che gli avventurieri sbrighino i loro affari. La storia della locanda dove i personaggi pernottano o i modi di fare del negoziante da cui comprano le provviste sono dettagli che possono essere aggiunti liberamente, ma non sono affatto obbligatori. Se i personaggi fanno ritorno allo stesso insediamento, il DM può iniziare ad aggiungere qualche tratto locale in modo che esso inizi ad assomigliare più a un campo base, anche se temporaneo. L'insediamento può essere sviluppato gradualmente, in base alle necessità.





Campo Base

Un insediamento offre agli avventurieri un luogo in cui vivere, addestrarsi e recuperare le forze tra un'avventura e l'altra. Un'intera campagna potrebbe ruotare attorno a un paese o a una città in particolare. Un insediamento di questo tipo fungerà da piattaforma di lancio da cui i personaggi partiranno per esplorare il mondo esterno.

Se concepito con efficacia, un campo base può occupare un posto speciale nel cuore degli avventurieri, specialmente se si affezionano a uno o più dei PNG che vivono in quel luogo.

Per infondere vita a un campo base, il DM dovrà dedicare un po' di tempo alla definizione dei dettagli, ma i giocatori possono aiutarlo in questo compito. Il DM può chiedere loro di descrivere i mentori, i familiari e le altre figure importanti nelle vite dei loro personaggi. Può liberamente aggiungere e modificare ciò che gli viene riferito, ma il semplice fatto di avere dei personaggi non giocanti (PNG) importanti per i personaggi gli permetterà di partire da fondamenta solide. I giocatori possono poi descrivere dove e in che modo i personaggi trascorrono il loro tempo libero: una taverna preferita, una biblioteca o, forse, un tempio.

Usando questi PNG e questi luoghi come punto di partenza, il DM può definire il resto degli abitanti dell'insediamento, descrivendone le figure di comando e i rappresentanti della legge (esaminati in dettaglio in una sezione successiva di questo capitolo). Ad essi si aggiungono i personaggi che possono fornire informazioni utili, come gli studiosi, gli indovini, i bibliotecari e qualche vagabondo dotato di un ottimo spirito di osservazione. I sacerdoti possono fornire incantesimi oltre che informazioni. Il DM può anche prendere nota dei mercanti che interagiscono regolarmente con gli avventurieri e che magari sono in competizione tra loro per fare affari con il gruppo. Può anche definire le figure che gestiscono la taverna degli avventurieri e aggiungere al tutto qualche elemento di disturbo: un losco trafficante, un profeta pazzo, un mercenario a riposo, un libertino ubriaco o qualsiasi altra figura che possa aggiungere un pizzico in più di avventura e di intrigo alla campagna.

Luogo di Avventura

Un villaggio che ospita un culto segreto di veneratori di diavoli. Un paese controllato da una gilda di topi mannari. Una città conquistata da un esercito di hobgoblin. Questi insediamenti non fungono semplicemente da punti di sosta: sono luoghi in cui si svolgerà un'avventura vera e propria. In un insediamento che funge da luogo di avventura, vanno definite le aree destinate a ospitare l'avventura in questione, come le torri e i magazzini. Nel caso di un'avventura a eventi, andranno annotati i PNG che svolgono un ruolo di rilievo nell'avventura. Questo lavoro è in parte creazione del mondo e in parte preparazione di un'avventura. I personaggi che il DM sviluppa per questa avventura (alleati, patroni, nemici e comparse) possono diventare figure ricorrenti della campagna.

Dimensioni

La maggior parte degli insediamenti di un mondo di D&D è costituita da villaggi radunati attorno a un paese o a una città più grande. I villaggi agricoli forniscono alla popolazione del paese o della città il cibo in cambio di quelle merci che i contadini non possono produrre da soli. I paesi e le città fungono da sedi per i nobili che governano l'area circostante e che hanno la responsabilità di difendere i villaggi dagli attacchi. In certi casi un nobiluomo o una nobildonna locale possono vivere in una fortezza o in una roccaforte isolata, lontana dal paese o dalla città della zona.

Villaggio

Popolazione: Fino a 1.000 abitanti circa
Governo: Un nobile (che solitamente non vi risiede) governa il villaggio, con un agente nominato (uno sceriffo) che risiede in loco per dirimere le dispute e riscuotere le tasse.
Difese: Lo sceriffo potrebbe essere dotato di un piccolo manipolo di soldati. Altrimenti il villaggio si affida a una milizia cittadina.
Commercio: Le provviste essenziali sono regolarmente disponibili, in genere presso una locanda o un emporio. Le altre merci sono fornite dai mercanti viaggiatori.
Organizzazioni: Un villaggio potrebbe ospitare uno o due templi o santuari, ma nessun'altra o pochissime organizzazioni.

La maggior parte degli insediamenti è costituita dai villaggi agricoli, che si mantengono e foraggiano i paesi e le città vicine tramite le coltivazioni e gli allevamenti di bestiame. Gli abitanti dei villaggi producono cibo in un modo o nell'altro: se non coltivano i campi, forniscono assistenza a chi lo fa ferrando i cavalli, tessendo abiti, macinando il grano e così via. Le merci che producono servono a sfamare le loro famiglie e a incoraggiare il commercio con gli insediamenti vicini.

La popolazione di un villaggio è diffusa in una vasta area di terra: i contadini vivono nei loro appezzamenti che circondano il villaggio. Il cuore del villaggio ospita una manciata di strutture vicine: un pozzo, un mercato, uno o due piccoli templi, un luogo di raduno e forse una locanda per i viaggiatori.

Paese

Popolazione: Fino a 6.000 abitanti circa
Governo: Un nobile che risiede in loco nomina un lord sindaco che si occupi della gestione amministrativa. Un consiglio cittadino di membri eletti rappresenta gli interessi del ceto medio.
Difese: Il nobile ha il comando di un consistente esercito di soldati professionisti e di alcune guardie del corpo personali.
Commercio: Le provviste essenziali sono regolarmente disponibili, ma le merci e i servizi esotici sono più difficili da reperire. Varie locande e taverne sono a disposizione dei viaggiatori.
Organizzazioni: Il paese contiene vari templi, nonché alcune gilde di mercanti e altre organizzazioni.

I paesi sono centri di commercio rilevanti, situati dove le manifatture più importanti e le vie carovaniere più affidabili hanno consentito alla popolazione di crescere. Questi insediamenti si affidano al commercio: importano materie prime e riserve alimentari dai villaggi circostanti ed esportano i prodotti finiti in quei villaggi, nonché nelle altre città e paesi. La popolazione di un paese è più diversificata rispetto a quella dei villaggi.

I paesi nascono dove una strada attraversa un corso d'acqua, dove due importanti vie carovaniere si incrociano, in un'area strategicamente ben difendibile o nei pressi di una miniera o di altre risorse naturali significative.

Città

Popolazione: Fino a 25.000 abitanti circa
Governo: Un nobile che risiede in loco presiede la città assieme ad altri nobili che condividono le responsabilità delle aree circostanti e delle funzioni governative. Uno di quei nobili è il lord sindaco, che gestisce l'amministrazione cittadina. Un consiglio cittadino eletto rappresenta gli interessi del ceto medio e all'atto pratico potrebbe esercitare un potere superiore a quello del lord sindaco. Altri gruppi possono fungere da importanti centri di potere.
Difese: La città mantiene un esercito di soldati, sentinelle e guardie cittadine. Ogni nobile residente in loco dispone di una piccola forza di guardie del corpo personali.
Commercio: Quasi tutte le merci e i servizi sono regolarmente disponibili. Molte locande e taverne accolgono i viaggiatori.
Organizzazioni: Entro le mura cittadine è presente una miriade di templi, gilde e altre organizzazioni, tra cui alcune che esercitano un'influenza significativa sugli affari della città.

Le città sono le culle della civiltà. La loro numerosa popolazione richiede un notevole sostegno sia dai villaggi circostanti che dalle vie carovaniere, quindi sono rare. Le città solitamente prosperano nelle aree in cui vaste distese di terra fertile e coltivabile circondano un luogo accessibile al commercio, quasi sempre nei pressi di un corso d'acqua navigabile.

Molte città sono dotate di mura e le loro fasi di crescita sono facilmente identificabili dall'espansione delle mura oltre il nucleo centrale. Le mura interne dividono naturalmente la città in quartieri (isolati definiti da alcuni tratti specifici), dotati di specifici rappresentanti nel consiglio cittadino e di un nobile incaricato di gestire le attività amministrative.

Le città che contano più di venticinquemila abitanti sono molto rare. Metropoli come Waterdeep in Forgotten Realms, Sharn in Eberron e la Città Libera di Greyhawk si ergono come imprescindibili fari di civiltà nei mondi di D&D.

Atmosfera

Cosa notano gli avventurieri quando si avvicinano a un insediamento o vi entrano per la prima volta? Le sue imponenti mura presidiate dai soldati? I mendicanti che tendono la mano e supplicano aiuto fuori dalle porte? Il vociare frenetico dei mercanti e dei compratori che proviene dal mercato cittadino? Il fetore nauseante del concime?

È attraverso i dettagli sensoriali che un insediamento prende vita e comunica vividamente la sua personalità ai giocatori. È sufficiente scegliere un singolo fattore descrittivo che riassuma la personalità dell'insediamento e sviluppare il resto da quel fattore. Forse una città è stata costruita attorno a una serie di canali, come la Venezia del mondo reale. Quell'elemento chiave può suggerire una miriade di dettagli sensoriali: la vista di imbarcazioni sgargianti che galleggiano sulle acque fangose, lo sciabordare delle onde e magari il canto dei gondolieri, la puzza del pesce e dei rifiuti che inquinano l'acqua, la sensazione di umidità. O magari la città è immersa nella nebbia per buona parte del tempo: il DM descrive i filamenti di gelida nebbia che si insinuano in ogni fessura e in ogni pertugio, il rumore soffocato degli zoccoli sulle vie lastricate, l'aria fredda, l'odore di pioggia e la sensazione di mistero e di pericolo incombente.

Il clima e il terreno dell'area che circonda l'insediamento, le sue origini, gli abitanti, il governo, la posizione politica e l'importanza commerciale esercitano tutti una certa influenza sull'atmosfera generale. Una città annidata ai margini di una giungla avrà un'atmosfera molto diversa da quella che sorge ai confini di un deserto. Le città degli elfi e dei nani presentano un'estetica particolare, facilmente distinguibile da quella delle città umane. In una città governata da un tiranno, le strade sono costantemente pattugliate dai soldati intenti a sopprimere ogni traccia di dissenso, mentre una città dove vige una rudimentale democrazia potrebbe vantare un mercato a cielo aperto dove le idee si scambiano con la stessa libertà dei prodotti. Tutte le potenziali combinazioni di questi fattori possono ispirare una gamma sconfinata di varianti da applicare agli insediamenti del mondo in cui si svolge la campagna.

Governo

Nella società feudale che vige nella maggior parte dei mondi di D&D, il potere e l'autorità non sempre sono concentrati nei paesi e nelle città. I nobili esercitano l'autorità sugli insediamenti in cui vivono e sulle terre circostanti. Riscuotono le tasse dalla popolazione e usano quelle tasse per costruire opere pubbliche, pagare i soldati e mantenere uno stile di vita personale agiato (anche se i nobili spesso dispongono di notevoli ricchezze ereditarie). In cambio promettono di proteggere i cittadini da minacce come orchi razziatori, eserciti di hobgoblin e bande di briganti umani.

I nobili nominano alcuni ufficiali come loro agenti nei villaggi, perché si occupino della riscossione delle tasse e fungano da giudici nelle dispute e nei processi ai criminali. Questi sceriffi, siniscalchi o balivi sono popolani originari dei villaggi in cui governano, scelti per la loro posizione e perché già godono del rispetto degli altri cittadini.

Nelle città e nei paesi, i nobili condividono l'autorità e le responsabilità amministrative con altri nobili minori (solitamente loro parenti) e con i rappresentanti del ceto medio, come i mercanti e gli artigiani. Un lord sindaco di nobili natali viene nominato per presiedere il consiglio del paese o della città e per svolgere le stesse funzioni amministrative che gli sceriffi svolgono nei villaggi. Il consiglio è composto da rappresentanti eletti dal ceto medio. Soltanto i nobili più stolti ignorano i desideri del consiglio, dato che spesso il potere economico del ceto medio è più importante dell'autorità ereditaria della nobiltà ai fini della prosperità del paese o della città.

Più un insediamento è grande, più è probabile che altri individui o organizzazioni esercitino un'influenza significativa al suo interno. Perfino in un villaggio, un individuo popolare come un saggio anziano o un contadino benvoluto può esercitare più influenza dello sceriffo nominato e, se lo sceriffo è saggio, eviterà di inimicarsi quell'individuo. Nei paesi e nelle città un potere analogo può appartenere a un tempio prominente, a una gilda indipendente dal consiglio o a un individuo dotato di poteri magici.

Forme di Governo

È raro che un insediamento si governi da solo. Un centro abitato potrebbe essere una città-stato teocratica o una prosperosa città libera governata da un consiglio di mercanti. Più probabilmente farà parte di un regno feudale, un impero burocratico o un remoto reame governato con pugno di ferro da un tiranno. Basterà che il DM si chieda come l'insediamento si inserisce nel quadro globale del resto del mondo o della regione: c'è qualcuno al di sopra del suo governante? Ci sono altri insediamenti che ricadono sotto il suo controllo?

Forme di Governo

d100	Governo	d100	Governo
01–08	Autocrazia	59–64	Militocrazia
09–13	Burocrazia	65–74	Monarchia
14–19	Confederazione	75–78	Oligarchia
20–22	Democrazia	79–80	Patriarcato
23–27	Dittatura	81–83	Meritocrazia
28–42	Feudalesimo	84–85	Plutocrazia
43–44	Gerontocrazia	86–92	Repubblica
45–53	Gerarchia	93–94	Satrapia
54–56	Magocrazia	95	Cleptocrazia
57–58	Matriarcato	96–00	Teocrazia

Le varie forme di governo, dalle più tipiche alle più fantastiche, sono descritte nella sezione seguente. Il DM può determinare una forma di governo a caso per una nazione o una città, o sceglierne liberamente una usando la tabella "Forme di Governo".

Autocrazia. Un governante ereditario detiene il potere assoluto. L'autocrate è sostenuto da una burocrazia militare ben sviluppata o si erge come unica autorità in una società altrimenti anarchica. Il governante dinastico potrebbe essere un immortale o un non morto. L'Aundair e il Karrnath, due regni dell'ambientazione di Eberron, sono retti da autocrati nelle cui vene scorre sangue reale. Mentre la Regina Aurala dell'Aundair si affida ai maghi e alle spie per imporre la sua volontà, Kaius, il re vampiro del Karrnath, dispone di una formidabile armata di soldati vivi e non morti pronti a obbedire a ogni suo comando.

Burocrazia. Il governo è composto da vari dipartimenti, ognuno dei quali è responsabile di un aspetto della gestione della nazione. I capi di dipartimento, i ministri o i segretari rispondono a un autocrate che funge da figura pubblica o a un consiglio.

Cleptocrazia. Questo governo è composto da gruppi o da individui interessati principalmente ad arricchirsi, spesso a spese dei loro sudditi. Gli avidi Regni dei Banditi nell'ambientazione di Greyhawk sono un classico esempio di cleptocrazia. Anche un regno governato dalle gilde di ladri ricade in questa categoria.

Confederazione. Ogni città o paese individuale all'interno della confederazione si governa da solo, ma tutti contribuiscono a una lega o a una federazione che promuove (almeno in teoria) il bene comune di tutti gli stati membri. Le condizioni e gli atteggiamenti nei confronti del governo centrale variano da un luogo all'altro della confederazione. L'Alleanza dei Lord nell'ambientazione di Forgotten Realms è una confederazione di città dove gli obblighi sono minimali, mentre le Rocche di Mror nell'ambientazione di Eberron sono una confederazione di clan nanici alleati.

Democrazia. In una democrazia sono i cittadini o i loro rappresentanti eletti a determinare le leggi. Una burocrazia o un esercito (le cui cariche sono assegnate tramite elezioni pubbliche) sbriga le mansioni governative di routine.

Dittatura. Un sovrano supremo esercita l'autorità assoluta, ma il suo governo non è necessariamente dinastico. Sotto molti aspetti, una dittatura è simile a un'autocrazia. Nell'ambientazione di Greyhawk, un mezzo-demone di nome Iuz è il dittatore di una terra conquistata che porta il suo nome.

Feudalesimo. La società feudale, la forma di governo più diffusa nel Medio Evo, è composta da vari gradi di nobili e vassalli. I vassalli forniscono soldati o scutagium (una forma di pagamento sostitutivo del servizio militare) ai nobili, che a loro volta promettono protezione ai loro vassalli.

Gerarchia. Un governo feudale o burocratico dove ogni membro, tranne uno, è soggetto a un altro membro. Nell'ambientazione di Dragonlance gli eserciti dei draghi di Krynn formano una gerarchia militare in cui i Signori dei Draghi fungono da condottieri ma rispondono alla regina dei draghi Takhisis.

Gerontocrazia. La società è presieduta dagli anziani. In alcuni casi il controllo della terra è affidato alle razze più longeve, come gli elfi o i draghi.

Magocrazia. L'organo di governo è composto da incantatori che regnano direttamente come oligarchi o nobili feudali, o che fanno parte di una democrazia o di una burocrazia. Alcuni esempi includono i Maghi Rossi di Thay nell'ambientazione di Forgotten Reams e i re-stregoni di Athas nell'ambientazione di Dark Sun.

Matriarcato o Patriarcato. Questa società è governata dai membri più anziani o più importanti di uno specifico sesso. Le città dei drow sono esempi di matriarcati teocratici retti da un consiglio di somme sacerdotesse drow che rispondono a Lolth, la Regina Demoniaca dei Ragni.

Meritocrazia. La società è governata dagli individui più colti e intelligenti, spesso affiancati da una burocrazia che si occupa delle pratiche di governo quotidiane. In Forgotten Realms, la biblioteca fortificata di Candlekeep è presieduta da un ordine di monaci studiosi guidati da un maestro del sapere noto come il Custode dei Volumi.

Militocrazia. I capi militari governano la nazione applicando una legge marziale, usando l'esercito e altre forze armate. Una militocrazia potrebbe essere basata su un gruppo scelto di soldati, un ordine di cavalcatori di draghi o una lega di principi marini. Solamnia, una nazione governata dai cavalieri nell'ambientazione di Dragonlance, rientra in questa categoria.

Monarchia. Un singolo sovrano ereditario porta la corona. A differenza di un autocrate, un monarca esercita dei poteri limitati dalle leggi e funge da capo di governo di una democrazia, di uno stato feudale o di una militocrazia. Il regno del Breland, nell'ambientazione di Eberron, è dotato di un parlamento che esercita il potere legislativo e di un monarca che esercita quello esecutivo.

Oligarchia. Un numero ristretto di governanti assoluti condivide il potere, a volte suddividendo il territorio in distretti o province sotto il loro controllo o governando collettivamente. Un gruppo di avventurieri che assuma il controllo di una nazione potrebbe fondare un'oligarchia. La Città Libera di Greyhawk è un'oligarchia composta dai capi di varie fazioni e da un Lord Sindaco che funge da figura di rappresentanza.

Plutocrazia. La società è governata dai più ricchi. I privilegiati formano un consiglio governativo, si assicurano pagando di essere rappresentati alla corte di un sovrano di facciata o governano in modo diretto in quanto il denaro è il vero potere del reame. Molte città dell'ambientazione di Forgotten Realms, tra cui Waterdeep e Baldur's Gate, sono plutocrazie.

Repubblica. Il governo è affidato ai rappresentanti di un elettorato prestabilito che governa in nome dei suoi elettori. Qualsiasi democrazia in cui soltanto i proprietari terrieri o certe classi possano votare sarà considerata una repubblica.

Satrapia. I conquistatori e i rappresentanti di un altro governo detengono il potere, governando l'insediamento o la regione come parte di un impero più vasto. Generalmente i satrapi sono burocrati e ufficiali militari, ma possono anche essere mostri o personaggi insoliti. Le città di Highport e Suderham nell'ambientazione di Greyhawk sono satrapie controllate dagli agenti di una spietata banda di predoni nota come i Signori degli Schiavi.

Teocrazia. Il governo è nelle mani di un diretto rappresentante o di un gruppo di agenti di una divinità. I centri di potere di una teocrazia solitamente coincidono con i suoi luoghi sacri. Nell'ambientazione di Eberron, la nazione del Thrane è una teocrazia devota alla Fiamma Argentea, uno spirito divino che risiede nella capitale del Thrane, Flamekeep.

Esempio di Gerarchia dei Titoli Nobiliari

Rango	Titolo	Rango	Titolo
1°	Imperatore/Imperatrice	6°	Conte/Contessa
2°	Re/Regina	7°	Visconte/ Viscontessa
3°	Duca/Duchessa	8°	Barone/Baronessa
4°	Principe/Principessa	9°	Baronetto
5°	Marchese/Marchesa	10°	Cavaliere

Commercio

Anche i villaggi più piccoli possono consentire ai personaggi di accedere all'equipaggiamento di cui hanno bisogno per le loro avventure. Provviste, tende, zaini e le armi più semplici sono disponibili pressoché ovunque. I mercanti viaggiatori trasportano armature, armi da guerra e attrezzature più specifiche. Molti villaggi sono dotati di locande pronte a ospitare i viandanti, dove gli avventurieri potranno trovare un pasto caldo e un letto, anche se la qualità a volte lascia a desiderare.

I villaggi si affidano per buona parte ai commerci con gli altri insediamenti, inclusi i paesi e le città più grandi. I mercanti li visitano regolarmente, vendendo merci di prima necessità e beni di lusso agli abitanti locali, e ogni mercante di successo sviluppa presto una vasta rete di contatti in tutta la regione. I mercanti viaggiatori possono riferire dicerie e spunti per avventure ai personaggi mentre sbrigano i loro affari. Dato che si guadagnano da vivere percorrendo strade che potrebbero essere minacciate da banditi o mostri erranti, spesso questi mercanti ingaggiano delle guardie che vigilino sulle loro merci. Diffondono inoltre notizie da un paese all'altro, segnalando quelle situazioni che potrebbero attirare l'attenzione degli avventurieri.

Questi mercanti non possono fornire i servizi normalmente disponibili in una città. Per esempio, quando i personaggi hanno bisogno di una biblioteca o di un sapiente specializzato, di un addestratore in grado di prendersi cura delle uova di grifone che hanno trovato o di un architetto in grado di progettare il loro castello, avranno maggiori possibilità di trovarlo in una grande città che non in un villaggio.

Valuta

I termini generici "moneta d'oro" (mo), "moneta d'argento" (ma), "moneta di rame" (mr), "moneta di electrum" (me) e "moneta di platino" (mp) sono usati in tutte le regole del gioco per motivi di chiarezza. Il DM può infondere in queste denominazioni delle descrizioni più interessanti e adatte al suo mondo di gioco. La gente spesso assegna alle monete dei nomi specifici, da quelli più semplici come "decino" a quelli più pittoreschi come "doppia aquila d'oro". Una nazione solitamente conia la sua valuta personale, che dovrebbe rispettare le regole di gioco generali. Nella maggior parte dei mondi, poche valute raggiungono un livello di distribuzione mondiale, ma quasi tutte le monete vengono accettate in ogni luogo... tranne in quei casi in cui si cerchi un pretesto per attaccare briga con uno straniero.

Esempio: Forgotten Realms

Nel mondo di Forgotten Realms esiste una vasta gamma di valute. Sebbene il baratto, le cambiali e altre lettere di credito analoghe siano relativamente comuni in Faerûn, le monete di metallo e i lingotti commerciali restano le valute più diffuse.

Valute Comuni. Esistono monete di ogni genere per forma, taglia, nome e materiale. Grazie agli ambiziosi mercanti della Sembia, le monete dalla strana forma di quella nazione sono diffuse in tutto Faerûn. Nella Sembia, i decini quadrati di ferro sostituiscono le monete di rame. Le monete d'argento triangolari sono chiamate corvi, le monete di electrum a forma di rombo sono chiamate harmark (o più comunemente "occhi azzurri") e le monete d'oro pentagonali sono chiamate nobili. La Sembia non conia monete di platino. In Sembia è accettato ogni tipo di conio, dalle monete di rame a quelle di platino dei paesi esteri.

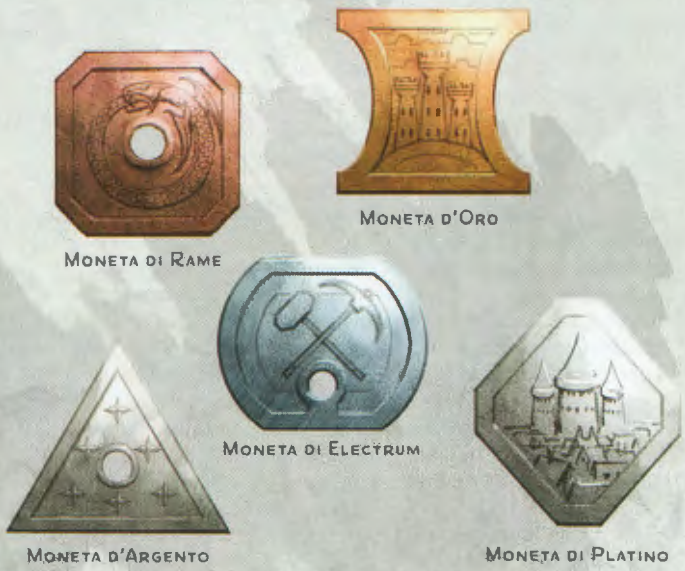
A Waterdeep, il frenetico centro cosmopolita del commercio, le monete di rame sono chiamate punte, quelle d'argento cocci, quelle di electrum lune, quelle d'oro dragoni e quelle di platino soli. Le due monete cittadine locali sono il toal e la luna crescente. Il toal è una moneta d'ottone quadrata usata nel commercio e dotata di un foro centrale per essere facilmente infilata in un anello o un cordino: a Waterdeep vale 2 mo, ma fuori dalla città non vale nulla. La luna crescente è una falce di platino con un foro centrale e un intarsio di electrum, molto utilizzata nei porti per acquistare grosse partite di merce nella loro interezza. Questa moneta vale 50 mo a Waterdeep e 30 mo altrove.

La città settentrionale di Silverymoon conia una moneta azzurra e luccicante a forma di falce chiamata luna di electrum, che vale 1 mo in quella città e 1 me altrove. La città emette anche una moneta più grossa chiamata eclissi di luna, simile a una luna di electrum unita a un approssimativo cerchio d'argento più scuro per formare una moneta rotonda che vale 5 me in città e 2 me fuori città.

La forma di valuta preferita nel regno del Cormyr è il conio reale emesso dalla corte, che porta impresso su un lato l'emblema di un drago e sull'altro la data di conio della tesoreria. In quella terra le monete di rame sono chiamate pollici, quelle d'argento falchi d'argento, quelle di electrum sono note come occhi azzurri, quelle d'oro come leoni dorati e quelle di platino come tricorone.

Perfino le città-stato coniano le loro monete di rame, d'argento e d'oro personali. Le monete di electrum e di platino sono più rare in quelle terre. Gli stati più piccoli usano le monete messe in circolazione dalle altre nazioni e saccheggiate dai luoghi più antichi. I viaggiatori provenienti da certe terre (specialmente dai reami di Thay e Halruaa, dominati dai maghi) usano le valute degli altri reami quando fanno affari all'esterno, dal momento che le loro monete e le loro gemme sono considerate maledette e vengono rifiutate.

Le monete provenienti da terre leggendarie e perdute e dai grandi centri di magia sono invece tenute in gran conto, anche se chi ne entra in possesso farebbe meglio a venderle ai collezionisti anziché spenderle regolarmente sul mercato. Le monete della vecchia corte elfica di Cormanthyr sono particolarmente rinomate e portano i nomi di thalver (rame), bedoar (argento), thammarch (electrum), shilmaer (oro) e ruendil (platino). Sono monete di grande qualità, ne circolano in abbondanza e a volte sono ancora usate dagli elfi nei loro commerci.



Lingotti Commerciali. Le grosse quantità di monete possono risultare difficili da trasportare e da contare. Molti mercanti preferiscono usare i lingotti commerciali, barre di metalli e leghe preziose (solitamente d'argento) che tendono a essere accettati praticamente da chiunque. Sui lingotti commerciali viene impresso o inciso il simbolo della compagnia mercantile o del governo che li ha creati in primo luogo. Questi lingotti sono valutati in base al peso, come segue:

- Un lingotto d'argento da 1 kg vale 10 mo, è lungo circa 12,5 cm, largo 5 cm e spesso 1,25 cm.
- Un lingotto d'argento da 2,5 kg vale 25 mo, è lungo circa 15 cm, largo 5 cm e spesso 2,5 cm.
- Un lingotto d'oro da 2,5 kg vale 250 mo e ha le stesse dimensioni di un lingotto d'argento da 1 kg.

La città di Baldur's Gate emette lingotti commerciali d'argento in grande quantità e ha stabilito gli standard di questa forma di valuta. La città di Mirabar diffonde lingotti commerciali in ferro nero a forma di fuso, dalle estremità quadrate. Ognuno di quei lingotti ha un peso di circa 1 kg e vale 10 mo in quella città, ma nei vicini centri di commercio il suo valore diminuisce, in quanto altrove il ferro ha un valore minore (2 ma al kg).

Valute Insolite. Le monete e i lingotti non sono le uniche forme di valuta tangibile. Le campane di Gond sono piccoli campanelli in ottone del valore commerciale di 10 mo, o di 20 mo presso un tempio di Gond. Gli anelli di Shaar, dischi d'avorio levigati, perforati e infilati lungo una corda dai nomadi dello Shaar, hanno un valore di 3 mo ciascuno.

Creare la Propria Valuta

Come dimostrato dagli esempi precedenti, la valuta non deve necessariamente obbedire a uno standard universale nel mondo di gioco. Ogni paese e ogni epoca possono avere un conio e dei valori diversi. Gli avventurieri potrebbero visitare molte terre diverse e recuperare molti tesori perduti. La scoperta di seicento antichi bedoar risalenti al regno del Coronal Eltargrim di dodici secoli or sono consente un'immersione nell'atmosfera del mondo di gran lunga superiore a quella della scoperta di 60 ma.

Cambiando i nomi e le descrizioni delle monete appartenenti ai principali reami contemporanei e storici del mondo di gioco è possibile conferire maggiore spessore a quei reami. Per esempio, i leoni dorati del Cormyr enfatizzano la natura nobile di quel regno. Se una nazione conia invece monete d'oro su cui è impresso un volto demoniaco ghignante e chiama quelle monete tormenti, la valuta trasmette un'atmosfera di tutt'altro tipo.

Creare nuove monete legate a luoghi specifici come i toal di Waterdeep o le eclissi di luna di Silverymoon genera un ulteriore livello di dettaglio. Fintanto che il valore di queste nuove monete rimane semplice (in altre parole, meglio non inventare una moneta del valore di 1,62 mo), la loro aggiunta rende più vivide le atmosfere locali dei vari luoghi del mondo senza generare ulteriori complessità.

Linguaggi e Dialetti

Nel definire il proprio mondo, il DM può creare nuovi linguaggi e dialetti che rispecchino la sua storia e la sua geografia. Può sostituire i linguaggi di default presentati nel *Player's Handbook* con altri di sua creazione o suddividere quei linguaggi in dialetti diversi.

In alcuni mondi le differenze regionali potrebbero essere più importanti di quelle razziali. Forse tutti i nani, gli elfi e gli umani che vivono in un regno parlano un linguaggio comune, completamente differente da quello parlato nel



Arpisti | Ordine del Guanto d'Arme | Enclave di Smeraldo | Alleanza dei Lord | Zhentarim

regno vicino. Questo potrebbe rendere la comunicazione (e la diplomazia) tra i due regni nettamente più difficile.

I linguaggi di uso più comune potrebbero avere versioni più antiche oppure potrebbero esistere lingue antiche completamente diverse, in attesa di essere scoperte dagli avventurieri sulle tombe o sulle rovine. Tali linguaggi possono aggiungere un elemento di mistero alle iscrizioni e ai tomi in cui i personaggi si imbattono.

Il DM potrebbe inventare dei linguaggi segreti aggiuntivi oltre al Druidico e al gergo ladresco, in modo da consentire ai membri di certe organizzazioni o affiliazioni politiche di comunicare tra loro. Potrebbe perfino decidere che ogni allineamento possieda un suo linguaggio a parte, una sorta di gergo specializzato usato principalmente per discutere dei concetti filosofici.

In una regione in cui una razza ne ha sottomessa un'altra, il linguaggio dei conquistatori potrebbe diventare un segno di prestigio sociale. Analogamente, leggere e scrivere potrebbe essere un'esclusiva riservata per legge alle classi sociali più elevate.

Fazioni e Organizzazioni

Templi, gilde, ordini, società segrete e collegi sono forze importanti nell'ordine sociale di ogni civiltà. La loro influenza può estendersi a numerosi paesi e città, con o senza un'autorità politica di pari portata ad affiancarle. Le organizzazioni possono svolgere un ruolo importante nelle vite dei personaggi giocanti, fungendo da loro patroni, alleati o nemici proprio come i personaggi non giocanti individuali. Quando i personaggi si uniscono a queste organizzazioni, diventano parte di un insieme più vasto, che può fornire alle loro avventure un contesto nel resto del mondo.

Avventurieri e Organizzazioni

All'inizio di una campagna, i background sono un ottimo modo per collegare gli avventurieri al resto del mondo. Man mano che il gioco prosegue, tuttavia, i legami di background spesso diventano meno importanti.

Le fazioni e le organizzazioni che coinvolgono i personaggi giocanti sono un buon modo per mantenere un collegamento tra gli avventurieri di livello più alto e il resto del mondo, fornendo legami con i PNG più importanti e un obiettivo ben definito che vada oltre il profitto personale. Analogamente, le organizzazioni nemiche generano una sensazione di minaccia incombente che si dimostra più forte ed efficace di quella di un singolo avversario.

Collegare i personaggi a varie fazioni può anche creare delle situazioni interessanti al tavolo da gioco, almeno fintanto che quelle fazioni hanno degli obiettivi analoghi e non si ostacolano a vicenda tutto il tempo. Gli avventurieri che rappresentano fazioni diverse potrebbero avere interessi o priorità contrastanti, pur perseguendo gli stessi obiettivi.

Le organizzazioni di avventurieri sono anche una grande fonte di ricompense speciali che vanno oltre i punti esperienza e i tesori. Una posizione di spicco all'interno di un'organizzazione è già di per sé una risorsa preziosa e può comportare vari benefici concreti come l'accesso alle informazioni, all'equipaggiamento, alla magia e alle altre risorse dell'organizzazione.

Creare le Fazioni

Le fazioni e le organizzazioni che il DM crea per la sua campagna dovrebbero nascere da storie che risultino importanti per il mondo e presentarsi come entità con cui i giocatori desiderino interagire, come alleati, come membri o come nemici.

Per prima cosa va deciso il ruolo che l'organizzazione deve svolgere all'interno del mondo. Quali sono le sue attività? E i suoi obiettivi? Chi l'ha fondata e perché? Cosa fanno i suoi membri? Le risposte a queste domande dovrebbero fornire un ritratto soddisfacente della personalità dell'organizzazione. Fatto questo, si passa

Esempio di Fazione: Gli Arpisti

Gli Arpisti sono una vasta rete di incantatori e spie che promuovono l'uguaglianza e si oppongono di nascosto agli abusi di potere, magico o comune che sia.

La loro organizzazione è cresciuta, crollata e risorta più volte nel corso dei secoli. La sua longevità e la sua resilienza sono dovute principalmente alle sue radici decentralizzate, alla sua natura segreta e all'autonomia dei vari membri. Gli Arpisti dispongono di piccole cellule e di agenti solitari in tutti i Forgotten Realms, anche se interagiscono tra loro soltanto sporadicamente, in base alle necessità. L'ideologia degli Arpisti è un'ideologia nobile e i suoi membri vanno fieri del loro ingegno e della loro incorruttibilità. Gli Arpisti non vanno in cerca di potere o di gloria: desiderano soltanto un trattamento giusto ed equo per tutti.

Motto. "Abbasso la tirannia. Uguaglianza ed equità per tutti."

Convinzioni. Le convinzioni degli Arpisti possono essere riassunte nel modo seguente:

- Le informazioni e le conoscenze arcane non sono mai abbastanza.
- Troppo potere conduce alla corruzione e l'abuso della magia in particolare deve essere strettamente sorvegliato.
- Nessuno dovrebbe mai rimanere inerme.

Obiettivi. Raccogliere informazioni in tutto Faerûn, discernere le dinamiche politiche all'interno di ogni regione e promuovere l'equità e l'uguaglianza tramite mezzi occulti. Agire apertamente soltanto in casi estremi. Spodestare i tiranni e qualsiasi capo, governo o gruppo che diventi troppo potente. Aiutare i deboli, i poveri e gli oppressi.

Imprese Tipiche. Le tipiche imprese degli Arpisti includono mettere in sicurezza un artefatto che potrebbe sconvolgere gli equilibri di potere di una regione, raccogliere informazioni su un individuo o un'organizzazione potente e determinare le vere intenzioni di un'ambiziosa figura politica o di un incantatore malvagio.

a definire i tipici membri dell'organizzazione. Come li descriverebbe la gente? Quali sono le loro classi e i loro allineamenti più ricorrenti? Quali tratti caratteriali tendono a condividere?

Scegliere un simbolo e un motto per l'organizzazione è un buon modo per riassumere il lavoro fatto finora. Una fazione che usa un cervo come simbolo probabilmente ha una personalità molto diversa da quella che usa una vipera alata. Nel caso di un motto, è meglio scegliere non solo un messaggio, ma anche un tono e uno stile retorico che si adatti all'organizzazione appena concepita. Si prenda ad esempio il motto degli Arpisti: "Abbasso la tirannia. Uguaglianza ed equità per tutti." Gli Arpisti trasmettono un messaggio diretto di libertà e prosperità. È sufficiente metterlo a confronto con il motto delle città alleate del Nord che si fanno chiamare l'Alleanza dei Lord: "Le minacce alle nostre dimore devono essere soppresse senza pregiudizi. La superiorità è la nostra sicurezza." Questo è il motto di un'organizzazione sofisticata, di individui coinvolti in una complessa alleanza politica che pone l'enfasi sulla stabilità anziché sull'uguaglianza e sull'equità.

Come ultima cosa, il DM dovrà pensare ai modi in cui i personaggi giocanti potrebbero entrare in contatto con l'organizzazione. Chi sono i membri più importanti (non solo i leader, ma anche gli agenti sul campo che i personaggi potrebbero incontrare)? In che zone sono attivi e dove si trovano il loro quartier generale o le loro roccaforti? Se gli avventurieri si uniscono all'organizzazione, che genere di missioni riceveranno? Che ricompense potranno ottenere?

Fama

La fama è una regola facoltativa che il DM può usare per misurare la posizione di un avventuriero all'interno di una fazione o organizzazione in particolare. La fama è un valore numerico che parte a 0 e aumenta man mano che un personaggio si guadagna il favore e sviluppa una certa reputazione all'interno di una particolare organizzazione. È possibile collegare alla fama di un personaggio certi benefici, tra cui i ranghi e i titoli interni dell'organizzazione e l'accesso alle sue risorse.

Un giocatore dovrà tenere conto della fama separatamente per ogni organizzazione di cui il suo personaggio fa parte. Per esempio, un avventuriero potrebbe avere fama 5 presso una fazione e fama 20 presso un'altra, in base alle sue interazioni con ogni organizzazione nel corso della campagna.

Ottenere Fama

Un personaggio ottiene fama completando missioni o imprese che agevolino gli interessi di quell'organizzazione o la coinvolgano direttamente. Il DM assegna la fama a sua discrezione man mano che i personaggi completano quelle missioni o imprese, solitamente in concomitanza con l'assegnazione dei punti esperienza.

Fare progredire gli interessi di un'organizzazione aumenta di 1 la fama di un personaggio all'interno di quell'organizzazione. Completare una missione assegnata specificamente da quell'organizzazione o che comporti dei benefici diretti per l'organizzazione aumenta invece di 2 la fama di quel personaggio.

Per esempio, i personaggi legati al nobile Ordine del Guanto d'Arme potrebbero completare una missione in cui liberino un paese dalla tirannia di un drago blu. Dal momento che l'ordine desidera punire i malfattori, il DM può aumentare di 1 la fama di ogni personaggio presso l'ordine. Se invece l'uccisione del drago è una missione assegnata agli avventurieri da uno dei membri più importanti dell'ordine, il completamento di quell'impresa farà aumentare di 2 la fama di ogni personaggio, dimostrando che gli avventurieri sono alleati efficaci.

Nel frattempo, il ladro del gruppo potrebbe avere recuperato uno scrigno di veleni rari dal tesoro del drago e averli venduti a un ricettatore che in realtà è un agente degli Zhentarim. Il DM potrebbe aumentare di 2 la fama del ladro presso gli Zhentarim, dal momento che questa azione ha incrementato in modo diretto il potere e la ricchezza di quel gruppo, anche se quel compito non è stato assegnato al ladro da un agente degli Zhentarim.

Benefici della Fama

I benefici di una fama crescente all'interno di un'organizzazione possono includere ranghi, autorità, atteggiamenti amichevoli da parte dei membri dell'organizzazione e altri benefici.

Rango. I personaggi possono ottenere promozioni man mano che la loro fama cresce. Il DM può stabilire alcune soglie di fama che fungano da prerequisiti (ma non è detto che siano gli unici prerequisiti) per salire di grado, come mostrato nella tabella "Esempi di Ranghi delle Fazioni". Per esempio, un personaggio potrebbe unirsi all'Alleanza dei Lord dopo avere raggiunto fama 1 all'interno di quell'organizzazione, acquisendo il titolo di manto. Man mano che la sua fama all'interno dell'organizzazione cresce, potrebbe essere scelto per ulteriori avanzamenti di rango.

Il DM può anche aggiungere altri prerequisiti per i ranghi. Per esempio, un personaggio affiliato all'Alleanza dei Lord potrebbe essere obbligato a raggiungere almeno il 5° livello prima di diventare una lama pungente, almeno il 10° livello per diventare un duca di guerra e almeno il 15° livello per diventare una corona leonina.

Il DM può fissare queste soglie di fama ai valori che ritiene più opportuni per le proprie sessioni di gioco, creando ranghi e titoli appropriati alle organizzazioni della sua campagna.

Atteggiamenti dei Membri dell'Organizzazione. Man mano che la fama di un personaggio all'interno di un'organizzazione cresce, i membri di quell'organizzazione tenderanno a sentir parlare sempre più spesso di quel personaggio. Il DM può definire una serie di soglie oltre le quali l'atteggiamento di default dei membri dell'organizzazione nei confronti del personaggio diventa indifferente o amichevole. Per esempio, i membri dell'Enclave di Smeraldo, una fazione votata alla preservazione dell'ordine naturale, potrebbero mostrarsi

Esempi di Ranghi delle Fazioni

Fama	Arpisti	Ordine del Guanto d'Arme	Enclave di Smeraldo	Alleanza dei Lord	Zhentarim
1	Osservatore	Chevall	Custode della Primavera	Manto	Zanna
3	Arpa Fosca	Marcheon	Viandante dell'Estate	Coltello Rosso	Lupo
10	Candela Lucente	Falco Bianco	Predone dell'Autunno	Lama Pungente	Vipera
25	Gufo Saggio	Rivendicatore	Cacciatore dell'Inverno	Duca di Guerra	Ardragon
50	Alto Arpista	Mano della Giustizia	Maestro della Selva	Corona Leonina	Signore del Terrore

poco amichevoli verso quei personaggi che non abbiano accumulato almeno fama 3 presso l'organizzazione, diventando amichevoli di default soltanto quando un personaggio raggiungerà fama 10 all'interno dell'Enclave di Smeraldo. Queste soglie si applicano soltanto all'atteggiamento di default della maggior parte dei membri di un'organizzazione e non sono automatiche. Certi PNG membri della fazione potrebbero provare antipatia nei confronti di un avventuriero nonostante la sua fama... o forse proprio a causa di essa.

Benefici. Godere di un rango all'interno di un'organizzazione può fornire certi benefici definiti dal DM. Un personaggio di basso rango potrebbe ottenere l'accesso a contatti fidati e indizi per l'avventura, un rifugio o un mercante disposto a offrirgli uno sconto sull'equipaggiamento d'avventura. Un personaggio di rango medio potrebbe ottenere un seguace (vedi il capitolo 4, "Creare i Personaggi Non Giocanti"), l'accesso a pozioni e pergamene, la possibilità di riscuotere un favore o di ottenere rinforzi nelle missioni più pericolose. Un personaggio di alto rango potrebbe avere diritto a far intervenire un piccolo esercito, alla custodia di un raro oggetto magico, al supporto di un incantatore disponibile o ad assegnare certe missioni speciali ai membri di rango inferiore.

Attività Fuori Servizio. Il DM può consentire ai personaggi di trascorrere del tempo fuori servizio tra un'avventura e l'altra per sviluppare i rapporti con l'organizzazione e accumulare fama. Per ulteriori informazioni sulle attività fuori servizio, vedi il capitolo 6, "Tra le Avventure".

Perdere Fama

I contrasti con alcuni membri di un'organizzazione non sono sufficienti a provocare una perdita di fama presso quell'organizzazione. Tuttavia, le trasgressioni più gravi commesse ai danni dell'organizzazione o dei suoi membri potrebbero provocare una perdita di fama e di rango all'interno dell'organizzazione stessa. L'estensione della perdita dipende dalla gravità dell'infrazione ed è lasciata alla discrezione del DM. La fama di un personaggio all'interno di un'organizzazione non può mai scendere a meno di 0.

Devozione

Con qualche modifica, il sistema della fama può anche essere usato per misurare l'intensità del legame di un personaggio con gli dèi. È un'ottima opzione da usare in quelle campagne in cui gli dèi svolgono un ruolo attivo nel mondo.

Usando questo approccio si tiene conto della fama correlata alle varie figure divine presenti nella campagna. Ogni personaggio ha l'opzione di selezionare una divinità patrona o un pantheon con i relativi obiettivi, dottrine e tabù definiti dal DM. La fama che quel personaggio guadagna è chiamata devozione. Un personaggio ottiene devozione quando onora i suoi dèi, obbedisce ai loro comandi e rispetta i loro tabù. Un personaggio perde devozione quando agisce contro quelle divinità, le disonora, profana i loro templi e ostacola i loro obiettivi.

Le divinità conferiscono i loro favori a chi dà migliore dimostrazione della propria fedeltà. A ogni rango di devozione ottenuto, un personaggio può implorare il favore divino una volta al giorno. Questo favore solitamente giunge in forma di un incantesimo da chierico come *benedizione* ed è spesso accompagnato da un segno del benefattore divino: per esempio, un personaggio devoto a Thor potrebbe ricevere un incantesimo accompagnato da un rombo di tuono.

Un alto livello di devozione potrebbe anche conferire a un personaggio dei benefici più persistenti, in forma di una benedizione o di un incanto (vedi il capitolo 7, "Tesori", per alcuni doni soprannaturali).

La Magia nel Mondo

Nella maggior parte dei mondi di D&D, la magia è una forza naturale, ma resta comunque fonte di grande stupore e a volte di paura. Tutti gli abitanti del mondo sanno che la magia esiste e molti assistono a una sua manifestazione diretta prima o poi nel corso della vita. La magia permea il cosmo e si manifesta negli antichi cimeli degli eroi leggendari, nelle misteriose rovine di un impero caduto, negli individui toccati da un dio, nelle creature dotate di poteri soprannaturali innati e negli individui che studiano i segreti del multiverso. Molte delle storie che si raccontano davanti al fuoco sono incentrate sulle imprese dei fruitori di magia.

Ciò che la gente comune sa della magia dipende dalla zona circostante e dalla presenza o meno di personaggi che la praticano. I cittadini di un borgo isolato potrebbero non vedere forme di vera magia per intere generazioni e parlare a bassa voce degli strani poteri del vecchio eremita che vive nei boschi vicini. Nella città di Waterdeep dell'ambientazione di Forgotten Realms, l'Ordine Vigile dei Maghi Protettori è una gilda di maghi. Questi arcanisti desiderano rendere la magia più accessibile a tutti, affinché i membri dell'ordine possano trarre profitto dalla vendita dei loro servigi.

Alcune ambientazioni di D&D sono più ricche di magia rispetto ad altre. Su Athas, lo spietato mondo

Esempio di Fazione: Gli Zhentarim

Gli Zhentarim (noti anche come la Rete Nera) sono un'organizzazione clandestina priva di scrupoli che ambisce a espandere la sua influenza e il suo potere in tutti i Forgotten Realms.

Il volto pubblico della Rete Nera è relativamente benevolo: offre le merci e i servizi migliori (leciti o illeciti che siano) ai prezzi migliori, distruggendo la concorrenza e generando dipendenza dalle loro forniture.

Un membro degli Zhentarim si considera parte di una famiglia molto vasta e si affida alla Rete Nera per ogni necessità di risorse e sicurezza. Tuttavia, a ogni membro viene concessa l'autonomia di perseguire i propri interessi e di ottenere una certa misura di ricchezza e influenza personale. A parole, gli Zhentarim promettono "il meglio del meglio", ma in realtà l'organizzazione è più interessata a diffondere il proprio messaggio propagandistico e la propria influenza che non a investire nel miglioramento dei suoi singoli membri.

Motto. "Unisciti a noi e prospererai. Opponiti a noi e soffrirai."

Convinzioni. Le convinzioni degli Zhentarim possono essere riassunte nel modo seguente:

- Gli Zhentarim sono la tua famiglia. Abbi cura di loro e loro avranno cura di te.
- Sei tu il padrone del tuo destino. Non accontentarti mai di essere meno di ciò che meriti di essere.
- Tutto e tutti hanno un prezzo.

Obiettivi. Accumulare ricchezze, potere e influenza, e tramite tutto questo dominare il Faerûn.

Imprese Tipiche. Le tipiche imprese degli Zhentarim includono saccheggiare o trafugare cumuli di tesori, potenti artefatti o oggetti magici, accaparrarsi proficui contratti commerciali o imporre quelli già esistenti, stabilire una testa di ponte in un luogo dove l'influenza degli Zhentarim non è ancora giunta.

dell'ambientazione di Dark Sun, la magia arcana è una pratica detestata, in grado di prosciugare l'energia vitale del mondo. Su Athas, chi usa la magia è quasi sempre considerato un malfattore. Nel mondo di Eberron, invece, la magia è considerata una presenza ordinaria e un bene di consumo come tanti. I casati mercantili vendono servizi e oggetti magici a chiunque possa permetterseli. La gente acquista biglietti per viaggiare a bordo di aeronavi e treni alimentati con magia elementale.

Il DM dovrà porsi queste domande al momento di definire la magia nel suo mondo:

- La magia è comune? È accettata nella società? Esistono magie rare?
- Quanto sono rari i membri di ogni classe di incantatore? Quanto sono comuni le figure in grado di lanciare incantesimi di alto livello?
- Quanto sono rari gli oggetti magici, i luoghi magici e le creature dotate di poteri soprannaturali? A quale livello di potere queste cose cessano di essere ordinarie e diventano esotiche?
- In che modo le autorità regolano e usano la magia? La gente normale usa la magia? In che modo si protegge dalla magia?

Le risposte a queste domande ne suggeriranno altre. Per esempio, se gli incantatori di basso livello sono comuni, come nel caso di Eberron, le autorità e la gente comune probabilmente potranno accedere al frutto dei loro incantesimi e utilizzarlo. L'acquisto di magie comuni non solo è possibile, ma anche economico. La gente comune avrà maggiori possibilità di ricordare le magie più diffuse e di proteggersi dai loro effetti, specialmente nelle situazioni rischiose.

Restrizioni alla Magia

Alcune aree civilizzate potrebbero limitare o proibire l'uso della magia. Lanciare incantesimi potrebbe essere vietato in assenza di una licenza o di un permesso scritto. In un luogo del genere, gli oggetti magici e gli effetti magici continui sono rari e le protezioni contro la magia costituiscono un'eccezione.

Alcuni luoghi potrebbero proibire certi incantesimi specifici. Lanciare qualsiasi incantesimo utilizzabile per rubare o truffare il prossimo, come le varie forme di invisibilità o di illusione, potrebbe essere considerato un crimine. Gli incantamenti che ammaliano o dominano gli altri sono quasi sempre dichiarati fuorilegge, in quanto privano il soggetto del suo libero arbitrio. Gli incantesimi distruttivi sono altrettanto proibiti, per ovvie ragioni. Un governante locale potrebbe avere sviluppato una fobia nei confronti di un incantesimo o di un effetto specifico (come gli effetti di mutaforma, se avesse paura di essere impersonato) e promulgare una legge che limiti quel tipo di magia.

Scuole di Magia

Le regole del gioco fanno riferimento alle scuole di magia (abiurazione, illusione, necromanzia e così via), ma spetta al DM determinare il significato di quelle scuole nel suo mondo. Analogamente, alcune opzioni di classe suggeriscono l'esistenza di organizzazioni di incantatori nel mondo (come i collegi bardici e i circoli druidici), ma spetta al DM definirli in maggior dettaglio.

Il DM potrebbe decidere che nel suo mondo non esista alcuna struttura formale come quelle. I maghi (e i bardi e i druidi) potrebbero essere talmente rari che un personaggio giocante debba studiare presso un mentore senza incontrare mai un altro personaggio della stessa classe, nel qual caso i maghi apprenderanno la loro scuola di specializzazione senza alcun addestramento formale.

Tuttavia, se la magia è più comune, le accademie possono fungere da incarnazioni delle varie scuole di magia. In queste istituzioni vigono gerarchie, tradizioni, regole e procedure specifiche. Per esempio, Materros il necromante potrebbe essere un confratello della Cabala Necromantica di Thar-Zad. A rappresentare la sua posizione di spicco all'interno di quella gerarchia, gli è concesso di indossare le vesti verdi e rosse di un maestro. Ovviamente, quando indossa queste vesti, il suo ruolo può facilmente essere identificato da coloro che sanno dell'esistenza della cabala. Questa fama potrebbe essergli sia d'aiuto che di ostacolo, in quanto la Cabala di Thar-Zad gode di una temibile reputazione.

Se il DM sceglie questa strada, può considerare le scuole di magia, i collegi bardici e i circoli druidici come organizzazioni, usando le indicazioni relative alle organizzazioni presentate in precedenza in questo capitolo. Un personaggio giocante necromante potrebbe sviluppare una certa fama presso la Cabala di Thar-Zad, mentre un bardo potrebbe accumulare fama presso il Collegio di Mac-Fuirmidh.

Cerchi di Teletrasporto

La presenza dei cerchi di teletrasporto permanenti nelle città principali contribuisce a consolidare la loro importanza nell'economia di un mondo fantasy. Incantesimi come *spostamento planare*, *teletrasporto* e *cerchio di teletrasporto* collegano tra loro i cerchi situati nei templi, nelle accademie, nei quartier generali delle organizzazioni arcane e nei luoghi cittadini prominenti. Tuttavia, dal momento che ogni cerchio di teletrasporto costituisce anche un metodo di accesso alla città, ogni cerchio è soggetto a protezioni militari e magiche.

Nel progettare una città fantasy, il DM dovrà pensare ai cerchi di teletrasporto che potrebbe contenere e a quali tra questi cerchi gli avventurieri potrebbero conoscere. Se gli avventurieri sono soliti fare ritorno al loro campo base tramite un cerchio di teletrasporto, quel cerchio può essere usato per vari sviluppi narrativi all'interno della campagna. Cosa fanno gli avventurieri se arrivano in un cerchio di teletrasporto e trovano tutte le consuete interdizioni disattivate e le guardie riverse a terra in un lago di sangue? E se il loro arrivo interrompe una discussione tra due sacerdoti rivali presso il tempio? Può nascerne una nuova avventura!

Riportare in Vita i Morti

Quando una creatura muore, la sua anima abbandona il corpo, lascia il Piano Materiale e attraversa il Piano Astrale fino a raggiungere il piano dove risiede la sua divinità. Se la creatura non venerava alcuna divinità, la sua anima raggiunge il piano corrispondente al suo allineamento. Riportare in vita qualcuno significa recuperare la sua anima da quel piano e ricongiungerla al corpo.

I nemici potrebbero adottare vari accorgimenti per impedire che un personaggio faccia ritorno dalla morte. Per esempio, custodire il corpo impedisce agli altri di usare *rianimare morti* o *resurrezione* per riportare in vita il personaggio ucciso.

Un'anima non può essere riportata in vita se non è consenziente. L'anima conosce il nome, l'allineamento e la divinità patrona (se esiste) del personaggio che tenta di riportarla in vita e basandosi su queste informazioni potrebbe rifiutarsi di tornare. Per esempio, se l'integerrimo

cavaliere Sturm Brightblade venisse ucciso e una somma sacerdotessa di Takhisis (la dea dei draghi malvagi) si impossessasse del suo corpo, Sturm potrebbe rifiutarsi di essere riportato in vita da lei. Ogni tentativo della sacerdotessa di riportarlo in vita fallirebbe automaticamente. Se la chierica malvagia vuole riportare in vita Sturm per interrogarlo, deve trovare un altro modo per ingannare la sua anima, per esempio convincendo di nascosto un chierico buono a rianimarlo e poi catturarlo una volta che è tornato in vita.

Creare una Campagna

Il mondo creato dal DM è il palcoscenico delle avventure a cui i personaggi prendono parte. Non è necessario dedicargli troppo spazio al di là di questa funzione. È possibile condurre avventure episodiche in cui i personaggi sono l'unico elemento comune, oppure inserire in quelle avventure dei temi ricorrenti che andranno a comporre una grande saga incentrata sui trionfi di quei personaggi nel mondo.

Pianificare un'intera campagna può sembrare un'impresa scoraggiante, ma non è necessario definire ogni singolo dettaglio fin dall'inizio. È sufficiente partire dagli elementi base, condurre alcune avventure e riflettere sulle trame principali che vale la pena di esplorare più a fondo man mano che la campagna si sviluppa. La quantità dei dettagli da aggiungere è a completa discrezione del DM.

L'inizio di una campagna è simile all'inizio di un'avventura. È consigliabile entrare presto in azione, presentare ai giocatori l'avventura che li attende e catturare la loro attenzione immediatamente, fornendo informazioni sufficienti da spingerli a ripresentarsi la settimana successiva per scoprire come prosegue la storia.

Partire in Piccolo

Nelle fasi iniziali di costruzione della campagna è bene partire in piccolo. Ai personaggi basterà sapere soltanto della città, del paese o del villaggio in cui il gioco ha inizio, e magari del dungeon che si trova nelle vicinanze. Se la baronia locale è in guerra con il ducato vicino o una foresta remota è infestata dagli ettercap e dai ragni giganti, il DM può sottolineare questi aspetti. Ma all'inizio del gioco, l'area locale è più che sufficiente per avviare la campagna. Per creare l'area locale basta svolgere i passi seguenti:

1. Creare un Campo Base

Vedi la sezione "Insediamenti", già trattata in questo capitolo, per alcune indicazioni su come costruire questo insediamento. Un piccolo paese o un villaggio ai confini delle terre selvagge fungerà da ottimo campo base per la maggior parte delle campagne di D&D. Un paese più grande o una città sono invece la scelta migliore per una campagna ad ambientazione urbana.

2. Creare una Regione Locale

Vedi la sezione "La Mappa della Campagna", già trattata in questo capitolo, per le relative indicazioni. La mappa dovrà essere disegnata in scala provinciale (1 esagono = 1,5 km) e il campo base sarà situato nella zona centrale. La mappa dovrà definire l'area nel raggio di un giorno di viaggio dal campo base (tra i 37 e i 45 km) e dovrà includere da due a quattro dungeon o

luoghi di avventura analoghi. Un'area di queste dimensioni probabilmente includerà da uno a tre insediamenti oltre il campo base, quindi sarà opportuno riflettere anche sulla loro natura.

3. Preparare un'Avventura di Partenza

Per la maggior parte delle campagne, un singolo dungeon è un'ottima avventura di partenza. Vedi il capitolo 3, "Creare le Avventure", per ulteriori indicazioni.

Il campo base costituisce il punto di partenza comune dei personaggi. Potrebbe trattarsi del villaggio dove sono cresciuti o della città che li ha attirati da vari luoghi della regione circostante. O forse la campagna avrà inizio nei dungeon del castello di un malvagio barone, dove i personaggi sono stati rinchiusi per qualche motivo (legittimo o meno che sia), coinvolgendoli in un'avventura già in corso.

Per ognuno di questi passi è sufficiente assegnare ai vari luoghi soltanto la quantità di dettagli strettamente necessaria. Non c'è bisogno di identificare ogni edificio di un villaggio o di dare un nome a ogni via di una grande città. Se i personaggi iniziano l'avventura nel dungeon del barone, il DM avrà bisogno dei dettagli del primo luogo dell'avventura, ma non di assegnare un nome a tutti i cavalieri del barone. Basterà tracciare una semplice mappa, pensare all'area circostante e chiedersi con chi i personaggi avranno maggiori probabilità di interagire all'inizio della campagna. Ciò che conta è visualizzare in che modo quest'area si collegherà ai temi e alla trama che il DM ha in mente per il resto della campagna. Poi potrà iniziare a lavorare alla prima avventura!

Preparare il Palcoscenico

Quando il DM inizia a sviluppare la sua campagna, deve comunicare ai giocatori alcune informazioni essenziali. Per facilitare le cose, può riunire queste informazioni essenziali in una scheda riassuntiva della campagna. Una scheda di questo tipo solitamente include le informazioni seguenti:

- Le eventuali restrizioni o nuove opzioni di creazione dei personaggi, come le razze nuove o proibite.
- Le eventuali informazioni sugli eventi passati della campagna che potrebbero essere note ai personaggi. Se il DM ha in mente un tema o una direzione in cui sviluppare la campagna, queste informazioni possono includere degli indizi che alludano a quel tema.
- Le informazioni essenziali sull'area in cui i personaggi partiranno, come il nome del paese, i luoghi importanti nei suoi pressi, i PNG principali che potrebbero conoscere e magari qualche diceria sui pericoli che minacciano la zona.

Questa scheda deve essere breve ed essenziale. Una lunghezza massima di due pagine è una misura ragionevole. Anche se il DM, in preda a un impeto creativo eccezionale, sceglie di produrre venti pagine di straordinario materiale di background, può tenerlo in serbo per le ulteriori avventure, lasciando che i giocatori scoprano i dettagli un po' alla volta nel corso del gioco.

Coinvolgere i Personaggi

Una volta identificato il tema portante della campagna, il DM dovrà consentire ai giocatori di contribuire a narrare la storia decidendo in che modo i loro personaggi restano coinvolti. Questa è la loro opportunità di collegare i loro background e le loro storie alla campagna, e un'opportunità per il DM di scegliere i vari elementi del background di ogni personaggio che si collegheranno alla storia della campagna. Per esempio, quale segreto ha scoperto il personaggio dell'eremita? In che condizioni versa la famiglia del personaggio nobile? Qual è il destino dell'eroe popolare?

Alcuni giocatori potrebbero avere difficoltà a inventarsi qualcosa (non tutti hanno lo stesso grado di creatività). Il DM può spronare la loro inventiva con alcune domande riguardanti i loro personaggi:

- Sei originario del posto, sei nato e cresciuto in quest'area? Se sì, da chi è composta la tua famiglia? Qual è la tua occupazione attuale?
- Sei arrivato di recente? Da dove vieni? Perché sei venuto in quest'area?
- Sei collegato a qualche organizzazione o popolazione coinvolta negli eventi che danno il via alla campagna? Sono amici o nemici?

Il DM dovrà ascoltare le idee dei giocatori e assecondarle, se possibile. Anche se preferisce che tutti i personaggi siano cresciuti nel paese di partenza, può prendere in considerazione l'inclusione di un arrivo recente o di uno straniero, se la storia del giocatore è convincente a sufficienza. Può suggerire delle alterazioni alla storia di un personaggio, se si adatta meglio al mondo di sua creazione, o intrecciare i primi fili della campagna con quella storia.

Creare un Background

I background sono concepiti per ancorare i personaggi giocanti al mondo; la creazione di nuovi background è un ottimo modo per presentare ai personaggi i tratti speciali del mondo di gioco. I background legati a culture, organizzazioni ed eventi storici particolari della campagna sono quelli più forti. Forse i sacerdoti di una certa religione vivono come mendicanti sostenuti da una popolazione di devoti e intonano le storie delle imprese delle loro divinità per intrattenere ed educare i fedeli. Un giocatore può creare il background di un sacerdote mendicante (o modificare il background dell'accolito) per rappresentare queste qualità. Può includere la competenza negli strumenti musicali e il suo privilegio probabilmente gli procurerà ospitalità presso i fedeli.

Le indicazioni per creare nuovi background sono incluse nel capitolo 9, "Il Laboratorio del Dungeon Master".

Eventi della Campagna

Gli eventi più significativi della storia di un mondo fantasy tendono a provocare grandi sconvolgimenti: guerre in cui le forze del bene e quelle del male si affrontano in un epico scontro, disastri naturali che devastano intere civiltà, invasioni di vasti eserciti o orde extraplanari, omicidi di figure di comando. Sono questi eventi di portata mondiale a dare il titolo ai vari capitoli della storia del mondo.

Nel gioco di D&D sono questi eventi a far scoccare la scintilla che può infiammare e alimentare una campagna. Il pericolo più ricorrente che affligge le storie a episodi senza un inizio, una parte centrale e una fine predeterminata è l'inerzia. Come molte serie televisive o a fumetti, una campagna di D&D corre il rischio di ricadere negli stessi stereotipi quando il divertimento è ormai sfumato da tempo. Così come gli attori o gli autori possono allontanarsi da quelle altre forme narrative, lo stesso vale anche per i giocatori, che sono gli autori e gli attori di una campagna di D&D. Quando la storia si dilunga eccessivamente senza alcun cambiamento di tono, quando i nemici e le avventure iniziano ad assomigliarsi troppo e diventano stancanti e prevedibili e il mondo non cambia attorno ai personaggi in reazione alle loro azioni, il gioco può ristagnare.

Gli eventi di portata mondiale sono forieri di conflitti. Danno il via a nuovi eventi e inducono nuovi gruppi di potere ad agire. L'esito di questi eventi potrebbe cambiare

il mondo e alterare il tono dell'ambientazione in modo significativo. Nelle cronache della storia del mondo saranno narrati a caratteri cubitali. I cambiamenti (specialmente se provocati dalle azioni dei personaggi) manterranno la storia in movimento. Se un cambiamento è impercettibile, le azioni dei personaggi rischiano di perdere significato. Quando il mondo diventa troppo affidabile, è tempo di smuovere le acque.

Mettere in Moto gli Eventi

Gli eventi di portata mondiale possono verificarsi in qualsiasi momento di una campagna o di un arco narrativo, ma quelli più incisivi generalmente si verificano all'inizio, al centro e alla fine di una storia.

Questa disposizione rispecchia la struttura classica delle storie drammatiche. All'inizio della storia accade qualcosa che sconvolge il mondo dei protagonisti e li spinge ad agire. I personaggi entrano in azione per risolvere i loro problemi, ma altre forze si oppongono ad essi. Quando raggiungono una pietra miliare sul percorso che li condurrà al loro obiettivo, un grande conflitto interferisce nei loro piani e sconvolge ulteriormente il loro mondo; il fallimento sembra imminente. Alla fine della storia, che abbiano successo o falliscano, il mondo sarà alterato di nuovo dai cambiamenti provocati dai personaggi, nel bene o nel male.

All'inizio di una campagna di D&D, gli eventi di portata mondiale generano spunti per avventure immediati e influenzano le vite dei personaggi in modo diretto. Nella parte centrale, segnano un punto di svolta cruciale in cui le sorti dei personaggi si invertono (un riscatto dopo una sconfitta o una caduta dopo una vittoria). Verso la fine della campagna, tali eventi fungono da momenti catartici perfetti, le cui ripercussioni saranno avvertite in lungo e in largo. Potrebbero perdurare anche dopo che la storia si è conclusa, a seguito delle azioni dei personaggi.

Quando Non Movimentare le Cose

Nella costruzione di una narrazione è necessario fare attenzione alla "falsa azione" o all'azione fine a se stessa. La falsa azione non porta avanti la storia, non coinvolge i personaggi e non li spinge a cambiare. Molti film d'azione sono zavorrati dalla falsa azione: gli inseguimenti automobilistici, le sparatorie e le esplosioni abbondano, ma si dimostrano poco più di un inconveniente per i personaggi e finiscono per annoiare il pubblico con la loro costante ripetizione e carenza di posta in gioco. Alcune campagne di D&D cadono nella stessa trappola, inanellando un disastro mondiale dopo l'altro senza che abbiano alcun impatto rilevante sui personaggi e sul mondo. Quindi, probabilmente, non è nell'interesse del DM riconfigurare il mondo ogni volta che l'azione sembra spegnersi, altrimenti anche gli eventi di portata mondiale rischiano di diventare ordinari.

Come regola orientativa, una campagna può sostenere un massimo di tre eventi di portata mondiale su massima scala: uno nelle prime fasi, uno nella fase centrale e uno verso la fine. Il DM può usare a suo piacimento altrettanti eventi su piccola scala che disturbino il microcosmo più limitato di paesi, villaggi, tribù, feudi, ducati, province e così via. Del resto, ogni evento significativo sconvolge il mondo di qualcuno, per quanto piccolo quel mondo possa essere. Altri eventi terribili e inaspettati possono affliggere regolarmente i territori più piccoli del mondo, ma ad eccezione dei casi in cui la storia lo richieda veramente, gli eventi su grande scala, in grado di alterare l'intera mappa del mondo, vanno tenuti da parte per i momenti più importanti dell'intera campagna.

Eventi di Portata Mondiale

Il DM può usare questa sezione per ottenere idee e ispirazione su come espandere gli eventi di portata mondiale già in corso (o che stanno per verificarsi) all'interno del mondo di gioco. In alternativa, può tirare sulle tabelle sottostanti per generare casualmente un evento che stimoli la sua immaginazione. Il tentativo di giustificare un risultato casuale può dare origine a possibilità impreviste.

Per prima cosa si sceglie una categoria di eventi di portata mondiale sulla tabella omonima.

Eventi di Portata Mondiale

d10	Evento
1	Ascesa di un leader o inizio di un'era
2	Caduta di un leader o fine di un'era
3	Cataclisma
4	Assalto o invasione
5	Ribellione, rivoluzione, colpo di stato
6	Estinzione o scomparsa
7	Nuova organizzazione
8	Scoperta, espansione, invenzione
9	Predizione, presagio, profezia
10	Mito e leggenda

1-2. Ascesa o Caduta di un Leader o di un'Era

Un'era è spesso definita da uno o più leader di primo piano, che si tratti degli innovatori o dei tiranni dell'epoca. Queste figure cambiano il mondo e il loro nome resta impresso indelebilmente sulle pagine della storia. Quando ascendono al potere, plasmano i tempi e i luoghi in cui vivono in modo monumentale. Quando perdono il potere o scompaiono, lo spettro della loro presenza aleggia a lungo.

Il DM può determinare il tipo di leader che influenza la nuova era o quella in procinto di chiudersi. Può scegliere liberamente il tipo di leader o determinarne uno casualmente usando la tabella "Tipi di Leader".

Tipi di Leader

d6	Tipo di Leader
1	Politico
2	Religioso
3	Militare
4	Criminale/occulto
5	Arte/cultura
6	Filosofia/apprendimento/magia

I leader politici possono essere monarchi, nobili e capitribù. I leader religiosi includono gli avatar, i sommi sacerdoti e i messia delle divinità, nonché i capi dei monasteri o delle sette religiose più influenti. I leader militari più importanti detengono il controllo delle forze armate delle nazioni e possono includere dittatori militari, signori della guerra e capi dei consigli di guerra di un sovrano. I leader militari minori includono i capi delle milizie locali, delle bande o di altre organizzazioni marziali. Su grande scala, un leader criminale o occulto può esercitare il potere su una rete di spie, funzionari corrotti e traffici del mercato nero. Su scala più piccola può trattarsi di capi delle bande locali, capitani dei pirati e briganti. Un leader nell'arte o nella cultura è un maestro le cui opere riflettono lo spirito dell'epoca e cambiano il modo di pensare della gente: un drammaturgo, un bardo

o un giullare di corte di spicco le cui parole, opere d'arte o interpretazioni trasmettono una verità universale alla gente. Su scala più piccola potrebbe trattarsi di un influente poeta, menestrello, attore satirico o scultore locale. Un grande leader nella filosofia, nell'apprendimento o nella magia potrebbe essere un genio filosofico, un consigliere di un imperatore, un pensatore illuminato, il capo della massima istituzione di apprendimento del mondo o un arcimago. Un leader minore potrebbe essere un sapiente, un veggente, un mago dilettante, un saggio anziano o un maestro locale.

Ascesa di un Leader, Inizio di un'Era. Nelle storie più drammatiche, l'ascesa al potere di un nuovo leader spesso giunge al culmine di un periodo di lotte o di disordini. A volte si tratta di una guerra o di una sommossa; altre volte si tratta di un'elezione, della morte di un tiranno, di una profezia che si compie o dell'investitura di un eroe. In alternativa, il nuovo leader potrebbe essere un tiranno, un immondo o un malvagio dal cuore nero, e l'era che giunge al termine potrebbe essere un'era di pace, di tranquillità e di giustizia.

Un nuovo leader scuote le fondamenta del mondo della campagna e dà il via a una nuova era nella regione selezionata. In che modo questo individuo o questa era influenzano il resto del mondo? Ecco alcuni punti su cui riflettere al momento di determinare l'impatto del leader sul mondo:

- Definire un aspetto che ha influenzato costantemente il mondo e che verrà a mancare a seguito dell'ascesa o dell'influenza di questo leader. Questo è il cambiamento più grande che si verifica quando il nuovo leader sale al potere: diventa il tratto dominante che definisce l'era attuale e la caratteristica per cui il leader sarà ricordato.
- Definire la persona (o il popolo) la cui morte, sconfitta o scomparsa ha consentito a questo leader di ascendere al potere. Potrebbe trattarsi di una sconfitta militare, del crollo di una vecchia ideologia, di una rinascita culturale o di qualcos'altro. Chi è morto, scomparso o è stato sconfitto? Quale compromesso non era disposto ad accettare? Il nuovo leader ha avuto un ruolo nella morte, nella sconfitta o nella scomparsa in questione o l'opportunità si è presentata fortuitamente?
- Nonostante le virtù del leader, un suo difetto in particolare ha suscitato l'indignazione di una parte della popolazione. Di che difetto si tratta? Quale persona o gruppo di persone farà di tutto per ostacolare il leader a causa di questo difetto? Oppure, qual è la più grande virtù del leader e chi si farà avanti a difendere il leader a causa di questa virtù?
- Chi ora crede in questo leader ma cova ancora qualche dubbio? Esiste una figura vicina al leader che gode della sua fiducia e conosce le sue paure segrete, i suoi dubbi e i suoi vizi?

Caduta di un Leader, Fine di un'Era. Tutto ciò che inizia deve finire. Quando i re e le regine cadono, le mappe del mondo vengono ridisegnate. Le leggi cambiano, le nuove usanze prendono il sopravvento e quelle vecchie cadono in disuso. L'atteggiamento dei cittadini nei confronti di un leader caduto cambia in principio in modo sottile, per poi alterarsi drasticamente man mano che essi si guardano indietro e ricordano com'era la vita in passato.

Il leader caduto potrebbe essere un sovrano benevolo, un cittadino influente o perfino un avversario dei personaggi. In che modo la morte di questa persona si ripercuote su coloro che un tempo vivevano sotto la sua influenza? Ecco alcuni punti da prendere in considerazione al momento di determinare gli effetti della scomparsa di un leader:

- Definire un cambiamento positivo che il leader ha apportato al suo dominio o alla sua sfera di influenza. Questo cambiamento permane dopo la morte del leader?
- Definire l'umore o l'atteggiamento generale del popolo sotto il controllo di questo individuo. Quale fattore importante che non avevano preso in considerazione riguardo a questo individuo o al suo regno verrà alla luce successivamente?
- Definire una persona o un gruppo che cercherà di colmare il vuoto di potere lasciato dal leader.
- Definire una persona o un gruppo che ha tramato contro il leader.
- Definire tre motivi per cui questo leader sarà ricordato.

3. Cataclisma

Terremoti, carestie, incendi, epidemie, inondazioni: i disastri su grande scala possono annientare intere civiltà senza preavviso. Le catastrofi naturali (o magiche) possono ridisegnare le mappe, distruggere intere economie e alterare i mondi. A volte i sopravvissuti ripartono dalle rovine. Il Grande Incendio di Chicago, per esempio, offrì l'opportunità di ricostruire la città in base a un piano urbanistico più moderno. Nella maggior parte dei casi, il disastro lascia solo una distesa di rovine: sepolte sotto la cenere come Pompei, o sprofondate negli abissi del mare come Atlantide.

Il DM può scegliere il cataclisma che preferisce o determinarne uno a caso usando la tabella "Cataclismi".

Cataclismi

d10	Cataclisma
1	Terremoto
2	Carestia/siccità
3	Incendio
4	Inondazione
5	Epidemia/malattia
6	Pioggia di fuoco (impatto meteorico)
7	Tempesta (uragano, tornado, tsunami)
8	Eruzione vulcanica
9	Magia fuori controllo o distorsione planare
10	Giudizio divino

Alcuni disastri di questa tabella potrebbero non avere un senso immediato nel contesto della campagna in corso. Un'inondazione nel deserto? Un'eruzione vulcanica in una prateria? Se un disastro determinato casualmente entra in conflitto con l'ambientazione usata, è possibile ripetere il tiro, ma la sfida di giustificare la catastrofe può produrre risultati interessanti.

Tranne due eccezioni, i disastri della tabella assomigliano a quelli che affliggono anche il nostro mondo. Le distorsioni planari e le magie fuori controllo possono essere paragonate agli incidenti nucleari: grandi eventi che alterano in modo innaturale il territorio e gli abitanti. Per esempio, nell'ambientazione di Eberron, una catastrofe magica ha raso al suolo un'intera nazione, trasformandola in un'ostile terra desolata e ponendo fine all'Ultima Guerra.

Il giudizio divino è qualcosa di interamente diverso. Questo disastro può manifestarsi nella forma che il DM preferisce, ma rimane sempre un grande, perentorio e indiscutibile segno della collera di una divinità.

Il DM potrebbe decidere di spazzare via un paese, una regione o una nazione intera, cancellandola dalla mappa del mondo. Un disastro devasta la terra ed elimina a tutti gli effetti un luogo che i personaggi conoscevano. Una



manciata di sopravvissuti può raccontare ai personaggi cosa è successo e assicurarsi che comprendano la gravità della catastrofe. Quali saranno gli effetti duraturi di questo cataclisma? I punti seguenti possono aiutare a definire la natura e le conseguenze del disastro:

- Definire cosa ha provocato il cataclisma e da dove ha avuto origine.
- Un presagio o una serie di segni e presagi hanno preannunciato questo evento. Il DM può definire i presagi in dettaglio.
- Descrivere o dare un nome alla creatura che ha avvertito la popolazione del disastro imminente. Chi l'ha ascoltata?
- Chi sono i fortunati (o gli sfortunati) che sono sopravvissuti?
- Descrivere che aspetto ha l'area dopo il disastro, in contrasto a come appariva in precedenza.

4. Assalto o Invasione

Un'invasione, uno dei più comuni eventi di portata mondiale, si verifica quando un gruppo assume il controllo di un altro con la forza, solitamente tramite la forza militare, ma anche attraverso l'infiltrazione e l'occupazione.

Un assalto differisce da un'invasione per il fatto che la forza attaccante non è necessariamente interessata all'occupazione o a prendere il potere. Per contro, un assalto potrebbe essere soltanto il primo passo di un'invasione.

A prescindere dalla scala, un assalto o un'invasione di portata mondiale si distingue per le ripercussioni e i cambiamenti che provoca nel mondo dei personaggi, e i suoi effetti permangono a lungo dopo l'attacco o l'occupazione iniziale.

Il DM può immaginare che parte del mondo della sua campagna sia attaccato o invaso. In base alla scala attuale della campagna in corso, l'area dell'invasione potrebbe essere piccola come una sezione di una città o grande come un continente, il mondo o un piano di esistenza.

Poi andranno definiti gli aggressori: si tratta di un nemico noto o di un avversario che nessuno conosceva? Il DM può scegliere una minaccia che già costituiva un pericolo per l'area di sua scelta o usare la tabella "Forze di Invasione" per determinare l'aggressore.

Forze di Invasione

d8	Forza di Invasione
1	Un'organizzazione criminale
2	Mostri o un mostro unico
3	Una minaccia planare
4	Un avversario del passato che si è risvegliato, è rinato o ha fatto ritorno
5	Una fazione scissionista
6	Una tribù selvaggia
7	Una società segreta
8	Un alleato traditore

Ora vanno presi in considerazione altri aspetti del conflitto:

- Definire un elemento dell'invasione o dell'assalto che i difensori non si aspettavano o non sono riusciti a respingere.
- È accaduto qualcosa ai primi difensori che hanno tentato di contrastare l'invasione o l'assalto... qualcosa di cui nessuno vuole parlare. Di cosa si tratta?
- Gli attaccanti o gli invasori hanno agito spinti da motivazioni che non erano evidenti o comprensibili inizialmente. Di cosa si trattava?
- Chi è diventato un traditore e in che momento ha tradito? Perché l'ha fatto? Un attaccante ha cercato di fermare l'incursione o uno dei principali difensori si è schierato improvvisamente dalla parte degli invasori?



5. Ribellione, Rivoluzione, Colpo di Stato

Insoddisfatto dell'ordine attuale, un individuo, un gruppo o un popolo spodesta il regime dominante e assume il controllo... o non riesce ad assumere il controllo. A prescindere dal risultato, una rivoluzione (o un semplice tentativo di rivoluzione) può modellare il futuro di una nazione.

La natura di una rivoluzione non deve necessariamente coinvolgere le masse del popolo contro la nobiltà. Una rivoluzione può essere ristretta come quella di una gilda di mercanti che si rivolta contro i suoi capi o un tempio che spodesta i suoi sommi sacerdoti in favore di un nuovo credo. Gli spiriti della foresta potrebbero tentare di spodestare le forze della civiltà di una città vicina, che ha abbattuto gli alberi della foresta per fare scorte di legname. In alternativa, la rivoluzione potrebbe avere proporzioni drammatiche quanto l'insurrezione dell'intera razza umana nel tentativo di spodestare gli dèi.

Il DM può immaginare che parte del mondo della sua campagna resti coinvolto in una rivoluzione. Sceglie un gruppo di potere della campagna in corso e menziona (o inventa) un gruppo che gli si oppone, fomentando la rivoluzione. Poi può usare i punti seguenti per definire i vari aspetti del conflitto:

- Definire tre cose che i ribelli desiderano o sperano di ottenere.
- I ribelli conseguono una vittoria contro coloro che sperano di spodestare, anche se è una vittoria di Pirro. Quali dei tre obiettivi hanno raggiunto? Quanto tempo può durare questa conquista?
- Definire il prezzo che il vecchio ordine deve pagare una volta perso il potere. Qualcuno dei vecchi potenti rimane al potere durante il regime successivo? Se il vecchio ordine conserva il potere, il DM può descrivere in che modo i suoi capi intendono punire i rivoluzionari.
- Uno dei leader principali della ribellione (sotto molti aspetti il volto pubblico della rivoluzione) era spinto a prendere parte agli eventi da motivazioni personali. Il DM può descrivere questo individuo e rivelare il vero motivo per cui ha guidato la ribellione.
- Quale problema esisteva prima della rivoluzione e che persiste ancora nonostante l'insurrezione?

6. Estinzione o Scomparsa

Qualcosa che un tempo esisteva nel mondo della campagna ora non esiste più. La risorsa perduta potrebbe essere un metallo prezioso, una specie vegetale o animale che un tempo svolgeva un ruolo importante nell'ecologia locale oppure un'intera razza o cultura senziente. La sua assenza provoca una reazione a catena che influenza ogni creatura che la usa o si affida ad essa.

A scomparire potrebbe essere un popolo, un luogo o un oggetto che in precedenza esisteva in un'area o in un punto preciso del mondo della campagna. Su piccola scala, l'ultimo membro di una dinastia si spegne o un insediamento minerario un tempo prospero, una volta esaurito il giacimento, diventa una città fantasma. Su scala più grande, la magia muore, l'ultimo drago viene ucciso o l'ultimo nobile dei folletti abbandona il mondo.

Cos'è che un tempo esisteva e che ora è scomparso dal mondo (o dalla regione del mondo scelta dal DM)? Se la risposta non è immediatamente evidente, è possibile consultare la tabella "Estinzione o Scomparsa" per alcune idee.

Estinzione o Scomparsa

d8	Risorsa Perduta
1	Una specie animale (insetto, uccello, pesce, mammifero)
2	Terra abitabile
3	Magia o fruitori di magia (tutta la magia oppure tipi o scuole di magia specifici)
4	Una risorsa mineraria (gemme, metalli, giacimenti)
5	Un tipo di mostro (unicorno, manticora, drago)
6	Persone (una dinastia, un clan, una cultura, una razza)
7	Un tipo di vegetale (raccolto, albero, erba, foresta)
8	Una massa d'acqua (fiume, lago, oceano)

Poi si prendono in considerazione le domande aggiuntive seguenti:

- Definire un territorio, una razza o un tipo di creatura che dipendeva da ciò che è andato perduto. Come cerca di compensare la perdita? Con cosa tenta di sostituire ciò che è andato perduto?
- Chi o cosa è il colpevole della perdita?
- Descrivere una conseguenza immediata della perdita e immaginare un modo in cui la perdita avrà un impatto sul mondo o lo cambierà nel lungo periodo. Chi o cosa subisce le peggiori conseguenze da questa perdita? Chi o cosa ne trae più beneficio?

7. Nuova Organizzazione

La fondazione di un nuovo ordine, regno, religione, società, cabala o culto scuote il mondo con il suo operato, dottrina, dogma o politica. Su scala locale, una nuova organizzazione entra in contrasto con i gruppi di potere esistenti, influenzando, sovvertendo, dominando o alleandosi con loro per formare una base di potere più forte. Le organizzazioni più grandi e potenti possono esercitare un'influenza sufficiente a governare il mondo. Alcune nuove organizzazioni agiscono a beneficio della popolazione, mentre altre finiscono per minacciare la civiltà che un tempo dichiaravano di proteggere.

Forse una nuova e importante organizzazione si fa avanti in una parte del mondo del DM. Potrebbe avere origini umili o di buon auspicio, ma una cosa è certa: è destinata a cambiare il mondo fintanto che procede sul sentiero che ha intrapreso attualmente. A volte l'allineamento di un'organizzazione è apparente fin dalla nascita, ma la sua moralità può rimanere ambigua finché le sue dottrine, politiche e tradizioni non emergono col passare del tempo. Il DM può scegliere liberamente il tipo di organizzazione o usare la tabella "Nuove Organizzazioni" per generare alcune idee.

Nuove Organizzazioni

d10	Nuova Organizzazione
1	Consorzio criminale/confederazione di banditi
2	Gilda (costruttori, farmacisti, orefici)
3	Cerchio/società magica
4	Ordine militare/cavalleresco
5	Nuova famiglia/dinastia/tribù/clan
6	Filosofia/disciplina dedicata a un principio o a un ideale
7	Reame (villaggio, paese, ducato, regno)
8	Religione/setta/confessione
9	Scuola/università
10	Società segreta/culto/cabala

Poi si prenderanno in considerazione tutte o parte delle opzioni seguenti:

- Il nuovo ordine prende il posto di un gruppo di potere attuale nel mondo e ottiene territori, adepti o disertori assottigliando i ranghi del gruppo di potere precedente. Di chi o di cosa ha preso il posto questo nuovo ordine con la sua fondazione?
- Il nuovo ordine si rivolge a un pubblico specifico. Il DM dovrà decidere se questo ordine attira una certa razza, classe sociale o classe di personaggio.
- Il capo di questo nuovo ordine è noto per una particolare qualità tenuta in grande stima dai suoi seguaci. Il DM dovrà decidere perché viene rispettato a causa di questa qualità e quali azioni il capo ha intrapreso per mantenere il sostegno dei suoi seguaci.
- Un gruppo rivale si oppone alla fondazione di questa nuova organizzazione. Il DM sceglie un gruppo di potere già esistente nella sua campagna che si opponga alla nuova organizzazione o ne crea uno dalle categorie elencate nella tabella. Deciderà perché si oppone al nuovo gruppo, chi ha il comando dell'organizzazione nemica e in che modo intende fermare i rivali.

8. Scoperta, Espansione, Invenzione

La scoperta di una nuova terra amplia la mappa e cambia i confini di un impero. La scoperta di una nuova magia o tecnologia può estendere i confini di ciò che un tempo era ritenuto possibile. La scoperta di nuove risorse o reperti archeologici può creare opportunità e ricchezze, ma anche attirare l'attenzione di cercatori e gruppi di potere pronti a contendersi il loro controllo.

Una nuova scoperta (o una riscoperta) può avere un impatto significativo sul mondo della campagna, alterando il corso della storia e gli eventi dell'epoca. La scoperta va considerata un grande spunto di avventura o una serie di spunti per avventure. Questa è anche un'opportunità per creare un mostro, oggetto, razza, divinità o piano unico da introdurre nel mondo. Purché la scoperta abbia ripercussioni importanti, non deve essere interamente originale: basterà che sia adatta all'atmosfera della campagna.

Una scoperta appare importante soprattutto se sono proprio gli avventurieri protagonisti della campagna a farla. Se scoprono un nuovo materiale dotato di proprietà magiche, approdano a una nuova terra particolarmente adatta alla colonizzazione o recuperano un'antica arma in grado di devastare il mondo intero, metteranno in moto una serie di eventi epocali. Questo consentirà ai giocatori di capire fino a che punto le loro azioni possano influenzare il resto del mondo.

Il DM può decidere liberamente il tipo di scoperta in ballo o usare la tabella "Scoperte" per avere un'idea iniziale.

Scoperte

d10	Scoperta
1	Antiche rovine/città perduta di una razza leggendaria
2	Animale/mostro/mutazione magica
3	Invenzione/tecnologia/magia (utile o distruttiva)
4	Nuova (o dimenticata) divinità o entità planare
5	Nuovo (o riscoperto) artefatto o reliquia religiosa
6	Nuova terra (isola, continente, mondo perduto, semipiano)
7	Oggetto ultraterreno (portale planare, vascello spaziale alieno)
8	Popolazione (razza, tribù, civiltà perduta, colonia)
9	Vegetale (erba miracolosa, fungo parassita, vegetale senziente)
10	Risorsa o ricchezza (oro, gemme, mithral)

Una volta determinato il tipo di scoperta, si aggiungono i dettagli necessari, decidendo di cosa si tratta con precisione, chi ha effettuato la scoperta e il potenziale effetto che essa potrebbe avere sul resto del mondo. Forse le avventure precedenti della campagna possono fornire qualche risposta, ma il DM dovrà comunque tenere a mente i punti seguenti:

- Questa scoperta torna a beneficio di un individuo, di un gruppo o di una fazione in particolare. Chi ne trae maggior beneficio? Definire tre vantaggi che i beneficiari in questione traggono dalla scoperta.
- Questa scoperta danneggia direttamente un altro individuo, gruppo o fazione. Chi subisce i danni peggiori?
- Questa scoperta ha delle conseguenze. Definire tre ripercussioni o effetti collaterali. Chi ignora le ripercussioni?
- Definire due o tre individui o fazioni in lotta per entrare in possesso di questa scoperta o controllarla. Chi sembra destinato a vincere? Cosa otterrà e cosa è disposto a fare pur di controllare la scoperta?

9. Predizione, Presagio, Profezia

A volte la stessa predizione di un evento di portata mondiale diventa un evento di portata mondiale: un presagio che preannuncia la caduta di un impero, la rovina di una razza o la fine del mondo. A volte un presagio può alludere a un cambiamento in meglio, come l'arrivo di un eroe o di un salvatore leggendario, ma le profezie più drammatiche preannunciano una tragedia incombente o l'avvento di un'epoca oscura. A differenza di altri eventi di portata mondiale, l'esito non si applica immediatamente. Vari individui e fazioni si sforzano invece di portare a compimento o scongiurare la profezia (oppure di influenzare il modo in cui si compirà) in base all'influenza che avrà su di loro. I sostenitori o i nemici della profezia generano spunti per avventure nella campagna attraverso le azioni che intraprendono. Una profezia dovrebbe predire un evento su vasta scala, che richieda del tempo prima di giungere a compimento (o di essere scongiurato).

Il DM dovrà immaginare una profezia di portata mondiale che affiora alla luce in qualche modo. Se gli eventi seguono il percorso attuale, la profezia si compirà e il mondo subirà un drastico cambiamento. Il DM non deve avere paura di rendere la profezia sia significativa che allarmante, tenendo a mente i punti seguenti:

- Creare una profezia che preannunci un grande cambiamento nel mondo della campagna. Può crearne una da zero usando qualche idea già presente nella campagna in corso o determinare casualmente un evento di portata mondiale e definire i dettagli.
- Stilare una lista di tre o più presagi che dovranno manifestarsi prima che la profezia si compia. È possibile usare alcuni eventi che si sono già verificati nella campagna se si desidera che la profezia sia prossima a compiersi. Gli altri eventi potrebbero compiersi o non compiersi, in base alle azioni dei personaggi.
- Descrivere la persona o la creatura che ha scoperto la profezia e il modo in cui l'ha scoperta. Cosa ha ottenuto questa creatura rivelandola? Oppure cosa ha perduto o sacrificato?
- Descrivere l'individuo o la fazione che sostiene la profezia e si adopera affinché giunga a compimento, e colui che farà tutto il possibile per scongiurarla. Quali sono i primi passi che ognuna di queste figure compie? Chi subisce le conseguenze delle loro azioni?
- Una parte della profezia è sbagliata. Il DM sceglie uno dei presagi che ha elencato o uno dei dettagli che ha definito per l'evento di portata mondiale che il presagio annuncia. Il presagio scelto è falso e, se possibile, il suo opposto invece è vero.

10. Mito e Leggenda

Se le guerre, le epidemie, le scoperte e altri eventi analoghi possono essere considerati eventi di portata mondiale regolari, gli eventi mitici li surclassano e li sovrastano. Un evento mitico potrebbe verificarsi a compimento di una profezia antica o dimenticata, o potrebbe consistere in un intervento divino.

Anche in questo caso, la campagna in corso probabilmente fornirà alcune idee sulla forma da dare a questo evento. Se il DM ha bisogno di ispirazione, può tirare un d8 sulla tabella "Eventi di Portata Mondiale" invece del normale d10. Può consultare l'elenco a punti per determinare il disastro, ma amplificare il risultato fino alla massima scala immaginabile.

L'ascesa o la caduta di un leader o di un'era equivale alla morte o alla nascita di un dio oppure alla fine di un'era o del mondo stesso. Un cataclisma rappresenta un diluvio universale, un'era glaciale o un'apocalisse zombi. Un assalto o un'invasione può essere una guerra mondiale, un'invasione di demoni su scala mondiale, il risveglio di un mostro in grado di minacciare il mondo o lo scontro finale tra le forze del bene e del male. Una ribellione corrisponde a detronizzare una o più divinità oppure all'ascesa di una nuova forza (come un signore dei demoni) al rango di divinità. Una nuova organizzazione equivale a un impero di dimensioni mondiali o a un pantheon di nuovi dèi. Una scoperta rappresenta un congegno di distruzione mondiale o un portale che conduce a una dimensione occulta dove si annidano orrori cosmici pronti a devastare il mondo.

Misurare il Tempo

Un calendario consente al DM di annotare il trascorrere del tempo nella campagna, ma soprattutto gli permette di pianificare con un buon margine di anticipo gli eventi cruciali che cambieranno il mondo. Per i calcoli di tempo più semplici è sufficiente usare un calendario dell'anno corrente del mondo reale. Si sceglie una data per indicare l'inizio della campagna e si annotano i giorni che gli avventurieri impiegano per viaggiare o per svolgere varie attività. Il calendario indicherà quando cambiano le stagioni e i vari cicli lunari. Il DM può inoltre usare il calendario per tenere il conto delle festività e delle ricorrenze più importanti, nonché degli eventi che fungeranno da punti di svolta nella campagna.

Questo metodo è un buon punto di partenza, ma il calendario del mondo di gioco non deve necessariamente rispecchiare un calendario moderno. Chi vuole personalizzare il proprio calendario con alcuni dettagli presenti unicamente nel mondo di gioco può prendere in considerazione i tratti seguenti.

Gli Elementi Base

Il calendario di un mondo fantasy non deve necessariamente rispecchiare il calendario moderno, ma può sempre farlo (vedi il riquadro "Il Calendario di Harptos" per un esempio). Forse le settimane del mese hanno un nome? O certi giorni specifici di ogni mese, come le idi, le none e le calende del calendario romano?

Cicli Fisici

Si può determinare quando cambiano le stagioni, basandosi sui solstizi e sugli equinozi. I mesi corrispondono alle fasi della luna (o delle lune)? Qualche effetto strano o magico si verifica simultaneamente a questi fenomeni?

Ricorrenze Religiose

Si disseminano alcune festività sacre lungo tutto il calendario. Ogni divinità rilevante del mondo di gioco

dovrebbe avere almeno un giorno sacro durante l'anno. I giorni sacri di alcuni dèi potrebbero coincidere con certi fenomeni celesti come una luna nuova o un equinozio. I giorni sacri dovrebbero rispecchiare l'area di influenza di una divinità (un dio dell'agricoltura sarà venerato nella stagione del raccolto) o certi eventi rilevanti nella storia del culto di quella divinità, come la nascita o la morte di una figura sacra, la data di manifestazione di un dio, l'investitura dell'attuale sommo sacerdote e così via.

Certi giorni sacri sono anche eventi civici, osservati da ogni cittadino di ogni paese dove è presente un tempio di quel dio. Le feste del raccolto sono spesso celebrate su larga scala, mentre altri giorni sacri sono importanti soltanto per gli abitanti particolarmente devoti a una singola divinità. Altri ancora sono osservati soltanto dai sacerdoti, che celebrano riti e sacrifici privati all'interno dei loro templi in alcuni giorni o momenti specifici della giornata. Infine, certi giorni sacri sono locali e vengono osservati soltanto dai fedeli di un tempio specifico.

Il DM dovrà riflettere anche sul modo in cui i sacerdoti e la gente comune celebrano i giorni sacri. Entrare in un tempio, sedersi su una panca e ascoltare un sermone è una modalità di culto sconosciuta a buona parte delle religioni fantasy. Nella maggior parte dei casi, i fedeli offrono qualcosa in sacrificio alle loro divinità. Alcuni portano degli animali da macellare al tempio o bruciano incenso in segno di offerta. I cittadini più ricchi portano gli animali più grossi, per ostentare la loro ricchezza e la loro devozione. Alcuni abitanti indicono un banchetto sulle tombe dei loro antenati, altri trascorrono una notte di veglia in un santuario silenzioso o partecipano a sontuosi banchetti per celebrare la generosità del dio.

Festività Civiche

I giorni sacri costituiscono la maggior parte delle celebrazioni speciali in molti calendari, ma esistono anche molte festività civiche locali o nazionali. Il compleanno di un monarca, l'anniversario di una grande vittoria in guerra, le sagre dell'artigianato, i giorni di mercato ed eventi simili offrono ottime opportunità per indire festività locali.

Eventi Fantastici

Dato che la campagna è ambientata in un mondo fantasy e non in una società medievale reale, è consigliabile aggiungere qualche elemento di evidente natura magica. Magari un castello spettrale compare su una certa collina ogni anno al solstizio d'inverno oppure una luna piena su tre scatena nei licantropi una bramosia di sangue particolarmente intensa. Forse la tredicesima notte di ogni mese potrebbe segnare la comparsa della processione spettrale di una tribù di nomadi dimenticata da tempo.

Certi eventi straordinari, come il passaggio di una cometa o un'eclissi di luna, sono ottimi elementi con cui arricchire un'avventura e possono essere inseriti in qualsiasi punto del calendario. Molti calendari indicano quando si verificherà un'eclissi di luna o una notte di luna piena, ma è sempre possibile ritoccare le date per ottenere un effetto particolare.

Terminare la Campagna

La conclusione di una campagna dovrebbe chiudere tutte le trame aperte nella fase iniziale e in quella centrale, ma non è necessario portare la campagna fino al 20° livello per renderla soddisfacente. La campagna può terminare semplicemente quando la storia giunge alla sua conclusione naturale.

Verso la fine della campagna, il DM dovrà garantire spazio e tempo a sufficienza per consentire ai personaggi



Il Calendario di Harptos

Il mondo di Forgotten Realms usa il Calendario di Harptos, che trae il nome dal mago scomparso da tempo che lo inventò. Ogni anno di 365 giorni è ripartito in dodici mesi di trenta giorni ciascuno, corrispondenti all'incirca ai mesi del calendario gregoriano del mondo reale. Ogni mese è diviso in tre decadi. Cinque festività speciali che ricadono tra i mesi segnano il cambio di stagione. Un'altra festività speciale, Scudiuniti, si inserisce nel calendario dopo Mezzestate ogni quattro anni, analogamente agli anni bisestili del calendario gregoriano moderno.

Mese	Nome	Nome Comune
1	Hammer	Profondinverno
	Festività annuale: Mezzinverno	
2	Alturiak	L'Artiglio d'Inverno
3	Ches	L'Artiglio dei Tramonti
4	Tarsakh	L'Artiglio delle Tempeste
	Festività annuale: Pratoverde	
5	Mirtul	Lo Scioglimento
6	Kythorn	Il Tempo dei Fiori
7	Flamerule	Marea d'Estate
	Festività annuale: Mezzestate *Festività quadriennale:* Scudiuniti	
8	Eleasias	Solealto
9	Eleint	La Dissolvenza
	Festività annuale: Granraccolto	
10	Marpenoth	Foglie Cadute
11	Uktar	La Decomposizione
	Festività annuale: La Festa della Luna	
12	Nightal	L'Abbassamento

di completare i loro obiettivi personali. Le loro storie devono chiudersi in modo gratificante, proprio come quella principale della campagna. Se possibile, alcuni degli obiettivi individuali dei personaggi dovrebbero coincidere con l'obiettivo finale dell'ultima avventura. Quei personaggi il cui obiettivo personale è rimasto in sospeso dovrebbero avere l'opportunità di portarlo a termine prima della conclusione della storia.

Quando una campagna finisce, un'altra può iniziare. Se il DM ha intenzione di condurre una nuova campagna per lo stesso gruppo di giocatori, usare le azioni dei personaggi precedenti come fondamenta di una leggenda è un buon modo per coinvolgere immediatamente i giocatori nella nuova ambientazione. I nuovi personaggi potranno sperimentare di persona in che modo il mondo è cambiato a causa di quelli vecchi. Giunti al dunque, tuttavia, la nuova campagna è una nuova storia incentrata su nuovi protagonisti, che non dovrebbero condividere i riflettori con gli eroi di un'epoca ormai consegnata al passato.

Stile di Gioco

Quando il DM crea un nuovo mondo (o ne adotta uno esistente) e definisce gli eventi principali che daranno il via alla campagna, determina il tema portante della campagna. Il passo successivo consiste nel decidere in che modo intende condurre la campagna.

Qual è il modo giusto di condurre una campagna? Dipende dal suo stile di gioco e dalle motivazioni dei suoi giocatori. Il DM dovrà prendere in considerazione i gusti dei giocatori, i suoi punti forti come DM, le regole del tavolo (esaminate nella terza parte) e il tipo di gioco che desidera condurre. Il DM dovrà descrivere ai giocatori la sua idea di esperienza di gioco e ricevere da loro degli input: dopotutto, il gioco appartiene anche a loro. Preparando il terreno in anticipo, i giocatori potranno fare le loro scelte con cognizione di causa e aiuteranno il DM a preservare il tipo di gioco che desidera condurre.

I due seguenti esempi di stile di gioco, portati all'estremo, possono fornire vari spunti di riflessione.

Un Mondo da Esplorare

Buona parte di una campagna vede gli avventurieri viaggiare da un luogo all'altro, esplorare l'ambiente circostante e scoprire nuovi aspetti del loro mondo fantasy. Questa esplorazione può avere luogo in un ambiente esterno, come una vasta distesa selvaggia, in un dungeon labirintico, negli oscuri cunicoli dell'Underdark, nelle vie affollate di una città o sulle acque burrascose di un oceano. Trovare un modo di aggirare un ostacolo, individuare un oggetto nascosto, indagare su uno strano elemento di un dungeon, decifrare indizi, risolvere rompicapi e superare o disattivare trappole sono tutti aspetti dell'esplorazione.

A volte l'esplorazione è una parte marginale del gioco. Per esempio, il DM potrebbe glissare su un viaggio poco importante dicendo ai giocatori che viaggiano per tre giorni sulla strada senza che accada nulla, prima di raggiungere il punto di interesse successivo. Altre volte l'esplorazione passa in primo piano e diventa un'occasione per descrivere una parte meravigliosa del mondo o della storia e coinvolgere i giocatori più da vicino. In questi casi il DM dovrebbe dedicare più spazio all'esplorazione, se ai suoi giocatori piace risolvere rompicapi, trovare metodi insoliti per evitare gli ostacoli e setacciare i corridoi dei dungeon alla ricerca di porte segrete.

Spacca e Squarta

Gli avventurieri sfondano a calci la porta del dungeon, combattono contro i mostri e si impossessano del tesoro. Questo stile di gioco è diretto, divertente, emozionante e incentrato sull'azione. I giocatori dedicano relativamente poco tempo a sviluppare le personalità dei personaggi, a partecipare alle situazioni di interazione o a discutere di qualsiasi argomento che non sia il pericolo immediato che li attende nel dungeon.

In questo tipo di gioco, gli avventurieri affrontano mostri e avversari dichiaratamente malvagi e di tanto in tanto incontrano dei PNG palesemente buoni e disponibili. Non è il caso di aspettarsi che si tormentino sul destino che attende i loro prigionieri, né che si mettano a discutere sulla legittimità o meno di spazzare via un covo di bugbear. Tenere il conto del denaro speso e del tempo trascorso in città non è importante. Una volta portata a termine un'impresa, gli avventurieri rientrano in azione al più presto possibile. Le motivazioni dei personaggi non devono essere più approfondite di un generico desiderio di uccidere mostri e acquisire tesori.

Narrazione Coinvolgente

Waterdeep è minacciata dai disordini politici. Gli avventurieri devono convincere i Lord Mascherati, i governanti segreti della città, a mettere da parte le loro divergenze, ma ce la faranno soltanto dopo essere riusciti a conciliare i propri punti di vista e obiettivi contrastanti, così come quelli dei lord stessi. Questo stile di gioco è profondo, complesso e impegnativo. Non è incentrato sul combattimento, bensì sui negoziati, sulle manovre politiche e sulle interazioni tra i personaggi. Un'intera sessione di gioco potrebbe trascorrere senza effettuare neanche un tiro per colpire.

In questo stile di gioco, i PNG sono complessi e sfaccettati quanto gli avventurieri e il gioco è incentrato sulle motivazioni e sulle personalità anziché sulle statistiche di gioco. È lecito aspettarsi da ogni giocatore lunghe digressioni su ciò che il suo personaggio fa e perché lo fa. Recarsi a un tempio per chiedere consiglio a un sacerdote potrebbe essere un incontro importante quanto un combattimento con gli orchi (ed è meglio non aspettarsi che gli avventurieri combattano contro gli orchi a prescindere, a meno che non abbiano ottimi motivi per farlo). A volte un personaggio agirà contro il buon senso del suo stesso giocatore, "perché questo è ciò che farebbe il personaggio".

Dal momento che il gioco non è incentrato sul combattimento, le regole del gioco passano in secondo piano rispetto allo sviluppo dei personaggi. I modificatori alle prove di caratteristica e le competenze nelle abilità hanno la precedenza rispetto ai bonus di combattimento. Il DM può liberamente cambiare o ignorare le regole per assecondare le necessità di interpretazione dei giocatori, usando i consigli presentati nella terza parte di questo volume.

Una Via di Mezzo

Lo stile di gioco della maggior parte delle campagne è una via di mezzo tra questi due estremi. C'è azione in abbondanza, ma la campagna offre anche una trama portante e vari momenti di interazione tra i personaggi. I giocatori sviluppano le motivazioni dei loro personaggi e non vedono l'ora di sviluppare le loro abilità in combattimento. Per mantenere l'equilibrio, il DM dovrà offrire un'alternanza di incontri di interazione e incontri



di combattimento. Anche all'interno di un dungeon è possibile presentare dei PNG con cui non è obbligatorio combattere, ma che possono avere bisogno di aiuto, o con cui è semplicemente possibile trattare o parlare.

Il DM può determinare il suo stile di gioco preferito riflettendo su queste domande:

- È un estimatore del realismo e delle sue spiacevoli conseguenze, o preferisce che il gioco sia simile a un film d'azione?
- Desidera che il gioco mantenga un'atmosfera di tipo fantasy medievale o è interessato a esplorare linee temporali alternative o concetti più moderni?
- Desidera mantenere un tono serio o punta all'umorismo?
- Anche se è serio, i momenti di azione sono spensierati o tesi?
- Le azioni spericolate sono apprezzate o i giocatori dovranno essere prudenti e riflessivi?
- Preferisce pianificare meticolosamente in anticipo o gli piace improvvisare all'ultimo momento?
- Il gioco è ricco di elementi diversificati di D&D o è incentrato su un tema specifico come l'horror?
- Il gioco è adatto a tutte le età o prevede dei temi maturi?
- Il DM si sente a suo agio nelle situazioni di ambiguità morale, per esempio consentendo ai personaggi di esplorare se il fine giustifica i mezzi, o preferisce i principi eroici più immediati come la giustizia, lo spirito di sacrificio e il desiderio di aiutare i deboli?

Nomi dei Personaggi

Una parte dello stile della campagna riguarda la scelta dei nomi dei personaggi. È una buona idea stabilire delle regole comuni assieme ai giocatori all'inizio di una campagna. In un gruppo composto da Sithis, Travok, Anastrianna e Kairon, un guerriero umano di nome Bob II tende a dare nell'occhio, specialmente se è identico a Bob I, rimasto ucciso da un gruppo di coboldi. Se tutti optano per un approccio spensierato, non c'è problema. Se il gruppo preferisce prendere i personaggi e i relativi nomi più seriamente, sarà opportuno consigliare al giocatore di Bob di trovare un nome più appropriato.

I nomi dei personaggi giocanti dovrebbero essere in sintonia tra loro a livello di atmosfera o di concetto e dovrebbero anche coincidere con le atmosfere del mondo della campagna. E lo stesso vale per i nomi dei personaggi non giocanti e dei luoghi creati dal DM. Travok e Kairon non vorranno mai intraprendere una missione per conto di Lord Babà, visitare l'Isola delle Giuggiole o sconfiggere un mago pazzo di nome Ray.

Campagne Continuative o Episodiche

La spina dorsale di una campagna è composta da una serie di avventure collegate tra loro. Tuttavia, è possibile collegare queste avventure in due modi diversi.

In una campagna continuativa, le avventure collegate sono accomunate dalla presenza di un obiettivo superiore e da uno o più temi ricorrenti. Le avventure potrebbero contenere nemici ricorrenti, grandi cospirazioni o un unico genio del male che alla fine si rivelerà essere la mente dietro ogni avventura della campagna.

Una campagna continuativa, caratterizzata da un tema e un arco narrativo portante già stabilito in anticipo, può avere il sapore di una grande opera epica fantasy. I giocatori hanno la soddisfazione di sapere che le azioni compiute durante un'avventura saranno importanti in quella successiva. Progettare e condurre questo tipo di campagna può essere impegnativo per il DM, ma il frutto di questi sforzi sarà una storia grandiosa e memorabile.

Una campagna episodica, al contrario, è più simile a una serie televisiva in cui ogni episodio settimanale è una storia autoconclusiva che non si appoggia a una trama portante. Potrebbe essere sviluppata su una premessa che ne spiega la natura: i personaggi sono avventurieri mercenari o esploratori che si spingono in territori inesplorati per affrontare i pericoli più disparati. Potrebbero perfino essere archeologi e addentrarsi in un antico complesso di rovine dopo l'altro in cerca di artefatti. Una campagna episodica come questa permette al DM di creare le sue avventure (o di comprare quelle pubblicate) e di inserirle nella campagna senza preoccuparsi troppo di come si collegano alle avventure che vengono prima o dopo.

Tema della Campagna

Il tema di una campagna, proprio come in un'opera letteraria, evidenzia un significato più profondo della storia e gli elementi fondamentali dell'esperienza umana che quella storia esplora. La campagna di gioco non deve essere un'opera letteraria, ma può comunque ispirarsi ad alcuni temi che impartiscano un'atmosfera particolare alle storie. Si prendano ad esempio le possibilità seguenti:

- Una campagna basata sull'ineluttabilità della mortalità, magari rappresentata da una serie di mostri non morti o espressa attraverso la morte delle persone care.
- Una campagna incentrata su un male insidioso, che si tratti di una divinità oscura, di razze mostruose come gli yuan-ti o di creature provenienti da reami ignoti e avulse dalle vicende dei mortali. Gli eroi dovranno affrontare queste forze del male, ma anche le tendenze più egoistiche e spietate dei loro simili.
- Una campagna incentrata su un gruppo di eroi tormentati, in lotta non solo con la ferocia delle creature bestiali che popolano il loro mondo, ma anche con le belve interiori, la collera e la furia che si agitano nei loro cuori.
- Una campagna che esplora la sete insaziabile di potere e di dominazione, incarnata dalle schiere dei Nove Inferi o da semplici sovrani umanoidi intenzionati a conquistare il mondo.

Un tema come "affrontare la mortalità" può dare origine a una vasta gamma di avventure che non siano necessariamente collegate a un nemico comune. Un'avventura potrebbe ruotare attorno ai non morti che escono dalle tombe e rischiano di sopraffare un'intera città. Nell'avventura successiva, un mago impazzito potrebbe creare un golem di carne nel tentativo di riportare in vita il suo grande amore perduto. Un nemico potrebbe spingersi all'estremo pur di ottenere l'immortalità ed evitare di accettare la propria dipartita incombente. Gli avventurieri potrebbero aiutare un fantasma ad accettare la morte e a passare oltre, oppure uno degli avventurieri stessi potrebbe diventare un fantasma!

Variazioni sul Tema

Mescolando le cose di tanto in tanto, i giocatori possono beneficiare di una maggiore varietà di avventure. Anche una campagna con un tema ben definito può concedersi qualche variazione di tanto in tanto. Se una campagna è incentrata quasi esclusivamente su intrighi, misteri e interpretazione dei ruoli, ai giocatori farà piacere ogni tanto concedersi un'incursione in un dungeon, soprattutto se questa apparente deviazione poi si ricollegherà a una delle trame portanti della campagna. Se gli avventurieri

intraprendono soprattutto spedizioni nei dungeon, un inquietante mistero urbano potrebbe costituire un buon cambio di ritmo, pur sfociando poi nell'esplorazione di un dungeon all'interno di un edificio o di una torre abbandonata. Se il DM conduce avventure horror tutte le settimane, può tentare di usare un nemico che si riveli un individuo comune, o addirittura buffo. Un intermezzo comico può costituire una buona variazione sul tema in qualsiasi campagna di D&D, anche se solitamente ci pensano già i giocatori a fornirlo.

Ranghi di Gioco

Man mano che i personaggi accumulano potere, la loro capacità di cambiare il mondo circostante cresce assieme a loro. Nel progettare la sua campagna, il DM dovrà tenere conto in anticipo di questi cambiamenti. Esercitando un impatto sempre più forte sul mondo, i personaggi dovranno anche affrontare pericoli maggiori, che lo desiderino o meno. Le fazioni più potenti vedranno in loro delle minacce e trameranno contro di loro, mentre quelle amichevoli corteggeranno i loro favori nella speranza di stipulare un'alleanza proficua.

I ranghi di gioco rappresentano le pietre miliari ideali dove introdurre i nuovi eventi di portata mondiale nella campagna. Quando i personaggi risolvono un evento, un nuovo pericolo si fa avanti, oppure quello precedente si trasforma in una nuova minaccia in reazione alle azioni dei personaggi. Gli eventi devono crescere sia in potenza che in portata, alzando la posta in gioco e la tensione di pari passo con l'incremento di potenza dei personaggi. Questo approccio consente anche al DM di suddividere il suo progetto in frammenti più piccoli, creando materiale come le avventure, i PNG, le mappe e così via un rango alla volta. In questo modo sarà necessario iniziare a preoccuparsi dei dettagli del rango successivo solo quando i personaggi stanno per raggiungerlo. Se poi la campagna prende una svolta inaspettata in reazione alle scelte dei giocatori, ancora meglio: il DM non dovrà preoccuparsi di rifare troppo lavoro da zero.

Livelli 1-4: Eroi Locali

I personaggi di questo rango sono ancora impegnati ad apprendere i privilegi di classe che li definiranno, tra cui le specializzazioni di loro scelta. Ma anche i personaggi di 1° livello sono degli eroi e si distinguono dalla gente comune per le loro caratteristiche innate, le abilità apprese e la promessa di un grande destino che li attende.

All'inizio delle loro carriere, i personaggi usano incantesimi di 1° e 2° livello e sono muniti di equipaggiamento non magico. Gli oggetti magici che trovano includono oggetti consumabili comuni (pozioni e pergamene) e alcuni oggetti permanenti non comuni. La loro magia può avere un grosso impatto su un singolo incontro, ma non cambia il corso di un'avventura.

Il destino di un villaggio potrebbe dipendere dal successo o dal fallimento di un gruppo di avventurieri di basso livello, pronti a rischiare la vita affidandosi alle loro capacità appena sviluppate. Questi personaggi si addentrano in territori pericolosi ed esplorano cripte in cui possono aspettarsi di combattere orchi selvaggi, lupi feroci, ragni giganti, cultisti malvagi, ghoul assetati di sangue e malviventi prezzolati. Se dovessero incontrare anche un semplice drago giovane, faranno bene a evitare il combattimento.

Livelli 5-10: Eroi del Reame

Una volta giunti a questo rango, gli avventurieri hanno padroneggiato i loro privilegi di classe basilari, ma continuano a migliorarli nel corso di tutti questi livelli. Hanno trovato il loro posto nel mondo e hanno iniziato a immergersi nei pericoli che li circondano.

Gli incantatori puri apprendono gli incantesimi di 3° livello all'inizio di questo rango. Improvvisamente i personaggi sono in grado di volare, di danneggiare numerosi avversari usando *fulmini* e *palle di fuoco* e perfino di respirare sott'acqua. Alla fine di questo rango padroneggiano gli incantesimi di 5° livello: incantesimi come *cerchio di teletrasporto, scrutare, colpo infuocato, conoscenza delle leggende* e *rianimare morti,* che possono avere un impatto significativo sulle loro avventure. Iniziano ad acquisire anche più oggetti magici permanenti (non comuni e rari), che useranno per il resto delle loro carriere.

Il destino di una regione può dipendere dall'esito delle avventure intraprese dai personaggi tra il 5° e il 10° livello. Questi avventurieri si inoltrano nelle terre selvagge e tra le rovine più minacciose, dove affrontano giganti selvaggi, idre feroci, golem senza paura, malvagi yuan-ti, diavoli insidiosi, demoni sanguinari, ingegnosi mind flayer e drow assassini. Forse ora hanno un'opportunità di sconfiggere un giovane drago che abbia appena stabilito la sua tana, ma non abbia ancora esteso la sua influenza sul territorio circostante.

Livelli 11-16: Signori del Reame

Giunti all'11° livello, i personaggi sono fulgidi esempi di coraggio e determinazione: veri e propri modelli esemplari nel mondo, ben distinti dalle masse. A questo rango, gli avventurieri sono più versatili di quanto non fossero ai livelli inferiori e solitamente possono trovare lo strumento giusto per ogni sfida che si para davanti a loro.

Gli incantatori puri di 11° livello accedono agli incantesimi di 6° livello, tra cui alcuni che possono cambiare drasticamente il modo in cui i personaggi interagiscono con il mondo. I loro incantesimi più potenti e appariscenti decidono le sorti di interi combattimenti (come per esempio *disintegrazione, barriera di lame* e *guarigione*), ma altri incantesimi che agiscono dietro le quinte, come *parola del ritiro, scopri il percorso, contingenza, teletrasporto* e *visione del vero*, alterano direttamente l'approccio dei giocatori alle avventure. Ogni successivo livello di incantesimo introduce nuovi effetti dall'impatto altrettanto potente. Gli avventurieri trovano oggetti magici rari (e molto rari) che conferiscono capacità di potenza analoga.

Il destino di una nazione o addirittura di un mondo dipende dalle tumultuose imprese che questi personaggi intraprendono. Gli avventurieri si spingono in regioni inesplorate e si infiltrano in dungeon dimenticati da secoli, dove affrontano geni del male dei piani inferiori, scaltri rakshasa, subdoli beholder, affamati vermi purpurei e possono perfino sconfiggere un potente drago adulto che abbia scelto una tana ed eserciti una notevole influenza sul resto del mondo.

A questo rango gli avventurieri possono lasciare il segno sul mondo in molti modi diversi, dalle conseguenze delle loro avventure ai modi in cui spendono i loro sudati tesori e sfruttano le loro meritate reputazioni. I personaggi di questo livello erigono fortezze sulle terre che i governanti locali hanno loro concesso, fondano gilde, templi o ordini marziali. Prendono sotto la loro ala apprendisti o studenti. Stipulano la pace tra le nazioni o le guidano in guerra. E la loro straordinaria reputazione attira l'attenzione di nemici molto potenti.

Livelli 17-20: Signori del Mondo

Giunti al 17° livello, i personaggi sono dotati di capacità supereroiche e le loro gesta o avventure sono materia di leggenda. La gente comune riesce a malapena a sognare vette di potere (o pericoli terrificanti) di questo tipo.

Gli incantatori puri di questo rango sono dotati di devastanti incantesimi di 9° livello come *desiderio, portale, tempesta di vendetta* e *proiezione astrale*. I personaggi hanno a disposizione vari oggetti magici rari e molto rari, e iniziano a scoprire oggetti leggendari come una *spada vorpal* o un *bastone dei magi*.

Le avventure a questi livelli hanno conseguenze di vasta portata e potrebbero determinare il fato di milioni di abitanti del Piano Materiale o perfino di altri piani. I personaggi visitano reami ultraterreni, esplorano semipiani e altri luoghi extraplanari e combattono contro feroci demoni balor, titani, arcidiavoli, arcimaghi lich e perfino avatar delle divinità in persona. I draghi che incontrano sono grandi dragoni di immane potenza, il cui sonno turba interi regni e il cui risveglio minaccia l'esistenza stessa.

I personaggi che arrivano al 20° livello hanno raggiunto l'apice delle conquiste dei mortali. Le loro imprese rimarranno negli annali della storia e saranno narrate dai bardi per secoli. Il loro destino finale si è compiuto. Un chierico potrebbe ascendere al cielo per servire alla destra del suo dio. Un warlock potrebbe diventare il patrono di altri warlock. Forse un mago scopre il segreto dell'immortalità (o della non morte) e trascorre gli eoni successivi a esplorare le profondità più remote del multiverso. Un druido potrebbe fondersi definitivamente con la terra, trasformarsi in uno spirito della natura di un luogo particolare o in un aspetto delle terre selvagge. Altri personaggi potrebbero fondare clan o dinastie che renderanno onore ai loro riveriti antenati di generazione in generazione, creando capolavori di letteratura epica che saranno cantati e tramandati per migliaia di anni oppure fonderanno gilde e ordini che manterranno in vita i principi e i sogni degli avventurieri.

Questo traguardo non segna necessariamente la fine della campagna. Questi potenti personaggi potrebbero essere chiamati a intraprendere grandi avventure su scala cosmica. E a seguito di quelle avventure, le loro capacità potrebbero continuare a evolversi. I personaggi non acquisiscono ulteriori livelli a questo punto, ma possono comunque avanzare in modo significativo e continuare a compiere gesta epiche il cui eco si diffonderà in tutto il multiverso. Il capitolo 7 descrive i doni epici che il DM può usare come ricompensa per mantenere una percezione di avanzamento in questi personaggi.

Partire a un Livello Più Alto

I giocatori più esperti, che conoscono già bene le capacità delle varie classi di personaggi e sono impazienti di partecipare ad avventure più significative, potrebbero gradire l'idea di iniziare una campagna con dei personaggi di livello superiore al 1°. La creazione di un personaggio di livello più alto segue le stesse regole di creazione del personaggio descritte nel *Player's Handbook*. Un personaggio di questo tipo possiede più punti ferita, privilegi di classe e incantesimi, e probabilmente parte dotato di equipaggiamento migliore.

L'equipaggiamento di partenza per i personaggi di livello superiore al 1° è lasciato interamente alla discrezione del DM, che può assegnare i tesori al ritmo che preferisce. Detto questo, è possibile usare la tabella "Equipaggiamento di Partenza" come guida.

Generi Fantasy

Dungeons & Dragons è un gioco fantasy, ma questa categoria abbraccia opere molto diverse tra loro. Esistono molti generi diversi di fantasy nella narrativa e nel cinema. I giocatori preferiscono una campagna horror ispirata alle opere di H. P. Lovecraft o Clark Ashton Smith? Oppure sognano un mondo di barbari muscolosi e agili ladri ispirati ai classici volumi di spada e stregoneria di Robert E. Howard e Fritz Leiber? La scelta del genere esercita un impatto considerevole sulle atmosfere della campagna.

Fantasy Eroico

Il fantasy eroico costituisce le fondamenta classiche su cui poggiano le regole di D&D. Il *Player's Handbook* descrive un mondo fantastico in cui varie razze umanoidi coesistono con gli umani. Gli avventurieri fanno uso dei poteri magici per combattere contro minacce mostruose di vario tipo. Questi personaggi spesso hanno origini umili, ma c'è qualcosa che li spinge verso una vita di avventure. Gli avventurieri sono gli "eroi" della campagna, ma potrebbero anche non essere eroi nel senso vero e proprio della parola e concentrarsi invece su obiettivi egoistici. La tecnologia e la società sono basate sui parametri medievali, ma la cultura non deve necessariamente rispecchiare quella europea. Le campagne spesso sono incentrate sull'esplorazione di antichi dungeon in cerca di tesori o su una lotta per distruggere alcuni mostri o nemici.

Questo genere è anche molto diffuso nella narrativa fantasy. Molti romanzi ambientati nei Forgotten Realms sono definiti romanzi di fantasy eroico, ispirati alle opere di molti degli autori che compaiono nell'appendice E del *Player's Handbook*.

Equipaggiamento di Partenza

Livello del Personaggio	Campagna a Basso Grado di Magia	Campagna Standard	Campagna ad Alto Grado di Magia
1°–4°	Equipaggiamento di partenza normale	Equipaggiamento di partenza normale	Equipaggiamento di partenza normale
5°–10°	500 mo più 1d10 × 25 mo, equipaggiamento di partenza normale	500 mo più 1d10 × 25 mo, equipaggiamento di partenza normale	500 mo più 1d10 × 25 mo, un oggetto magico non comune, equipaggiamento di partenza normale
11°–16°	5.000 mo più 1d10 × 250 mo, un oggetto magico non comune, equipaggiamento di partenza normale	5.000 mo più 1d10 × 250 mo, due oggetti magici non comuni, equipaggiamento di partenza normale	5.000 mo più 1d10 × 250 mo tre oggetti magici non comuni, un oggetto raro, equipaggiamento di partenza normale
17°–20°	20.000 mo più 1d10 × 250 mo, due oggetti magici non comuni, equipaggiamento di partenza normale	20.000 mo più 1d10 × 250 mo, due oggetti magici non comuni, un oggetto raro, equipaggiamento di partenza normale	20.000 mo più 1d10 × 250 mo, tre oggetti magici non comuni, due oggetti rari, un oggetto molto raro, equipaggiamento di partenza normale

Spada e Stregoneria

Un guerriero cupo e massiccio sventra il gran sacerdote del dio serpente sul suo stesso altare. Un ladro scanzonato sperpera il frutto dei suoi illeciti proventi bevendo vino di poco conto in una lercia taverna. Un gruppo di tenaci avventurieri si fa strada attraverso una giungla inesplorata alla ricerca della leggendaria Città delle Maschere Dorate.

Una campagna di spada e stregoneria emula alcuni dei grandi classici della narrativa fantasy, una tradizione che risale alle origini del gioco. In questo caso il mondo è un mondo oscuro e sporco di città decadenti popolate da perfidi stregoni e protagonisti motivati più dall'avidità e dal tornaconto personale che da virtù altruistiche. I personaggi guerrieri, ladri e barbari tendono a essere di gran lunga più comuni di maghi, chierici o paladini. In questa ambientazione fantasy pulp, chi fa uso di magia spesso rappresenta la decadenza e la corruzione del mondo civilizzato: i maghi sono i nemici più ricorrenti e gli oggetti magici sono rari e spesso pericolosi.

Certi romanzi di Dungeons & Dragons seguono le orme dei classici romanzi di spada e stregoneria. Il mondo di Athas (comparso in numerosi romanzi e prodotti di gioco di Dark Sun), con i suoi eroici gladiatori e tirannici re-stregoni, rientra a pieno titolo in questo genere.

Fantasy Epico

Una devota paladina in una scintillante armatura completa imbraccia la lancia e parte alla carica contro un drago. Dopo avere detto addio al suo grande amore, un nobile mago parte in missione per chiudere un portale verso i Nove Inferi che si è aperto nel cuore delle terre selvagge. Una banda di amici inseparabili combatte per spodestare le forze di un sovrano tirannico.

Una campagna di fantasy epico mette in evidenza il conflitto tra il bene e il male come elemento prominente del gioco e vede gli avventurieri rientrare, pur con qualche distinzione, tra i ranghi del bene. Questi sono eroi nel senso migliore della parola, spinti da obiettivi superiori all'ambizione o al profitto personale e pronti ad affrontare pericoli incredibili senza battere ciglio. I personaggi a volte dovranno affrontare dilemmi morali e lottare contro i loro impulsi malvagi interiori, oltre che con le forze del male che minacciano il mondo. Inoltre, le storie di queste campagne spesso includono un elemento romantico: tragiche storie d'amore tra amanti sfortunati, passioni che trascendono la morte e venerazione platonica dei nobili cavalieri per le figure nobili e reali di cui sono al servizio.

I romanzi della saga di Dragonlance sono un ottimo esempio della tradizione di fantasy epico in D&D.

Fantasy Mitico

Mentre un dio infuriato cerca in continuazione di distruggerlo, un astuto ladro intraprende un lungo viaggio per tornare a casa da una guerra. Sfidando i terrificanti guardiani dell'oltretomba, una nobile guerriera si addentra nell'oscurità per ritrovare l'anima del suo amore perduto. Appellandosi al loro retaggio divino, alcuni semidei intraprendono dodici fatiche per garantire la benedizione degli dèi agli altri mortali.

Una campagna di fantasy mitico attinge ai temi e alle storie dei miti e delle leggende più antiche, da Gilgamesh a Cú Chulainn. Gli avventurieri tentano di compiere imprese leggendarie, aiutati o ostacolati dagli dèi e dai loro emissari, e forse anche nelle loro vene c'è una goccia di sangue divino. I mostri e i nemici che affrontano probabilmente hanno origini simili. Il minotauro che si aggira nel dungeon non è un umanoide dalla testa di toro come tanti: è *il* minotauro, il figlio illegittimo di un dio libertino. Le avventure



potrebbero sottoporre gli eroi a una serie di prove per accedere ai regni degli dèi in cerca di un dono o di un favore.

Una campagna del genere può attingere ai miti e alle leggende di qualsiasi cultura, senza limitarsi ai più familiari miti greci.

Fantasy Dark

Un vampiro medita cupamente sugli spalti del suo castello maledetto. Nel cuore di un oscuro dungeon, un necromante è impegnato nella creazione di orrendi servitori fatti di carne morta. I diavoli corrompono le anime dei mortali e le notti sono infestate dai lupi mannari che si aggirano a caccia di prede. Tutti questi elementi evocano gli aspetti più spaventosi del genere fantasy.

Chi desidera impartire una svolta horror alla propria campagna ha materiale in abbondanza a cui attingere. Il *Monster Manual* è pieno di creature che si adattano alla perfezione a una storia incentrata sugli orrori soprannaturali. L'elemento più importante di una campagna di questo tipo, tuttavia, non è coperto dalle regole. Un'ambientazione fantasy dark richiede un'atmosfera di terrore crescente, creata attraverso una gestione meticolosa dei tempi e un ampio uso di descrizioni evocative. Anche i giocatori possono contribuire, dimostrandosi disposti ad abbracciare l'atmosfera che il DM tenta di evocare. Che si tratti di condurre un'intera campagna dalle atmosfere fantasy dark o una singola avventura dai toni inquietanti, il DM dovrà illustrare le sue intenzioni ai giocatori in anticipo per assicurarsi che tutti siano d'accordo. L'horror è un genere intenso che tocca corde personali e alcuni giocatori potrebbero non sentirsi del tutto a loro agio in questo genere di gioco.

I romanzi e i prodotti di gioco ambientati a Ravenloft, il Semipiano del Terrore, esplorano gli elementi fantasy dark in un contesto di D&D.

Intrigo

Un visir corrotto trama con la figlia maggiore del barone per assassinare il barone stesso. Un esercito di hobgoblin invia un gruppo di spie doppelganger per infiltrarsi in città prima che l'invasione abbia inizio. Al ballo dell'ambasciata, la spia della corte reale entra in contatto con il suo datore di lavoro.

Intrighi politici, spionaggio, sabotaggio e simili attività rocambolesche possono costituire la base di un'entusiasmante campagna di D&D. In questo tipo di gioco, i personaggi potrebbero essere più interessati all'addestramento nelle abilità e ai contatti che stringono che non agli attacchi con incantesimi e alle armi magiche. L'interpretazione e le interazioni sociali sono più importanti dei combattimenti e il gruppo potrebbe partecipare a varie sessioni di fila senza incontrare mai un mostro.

Anche in questo caso, il DM dovrà assicurarsi che i giocatori sappiano in anticipo che ha intenzione di condurre una campagna del genere. Altrimenti, un giocatore potrebbe creare un nano paladino incentrato sulle tecniche di difesa soltanto per scoprire di essere completamente fuori posto in mezzo ai mezzelfi diplomatici e ai tiefling spie.

I romanzi dei Brimstone Angels di Erin M. Evans sono incentrati sugli intrighi dell'ambientazione di Forgotten Realms, dalle politiche doppiogiochiste dei Nove Inferi alla sofferta lotta per la successione tra gli esponenti del casato reale del Cormyr.

Giallo

Chi ha rubato tre leggendarie armi magiche e le ha nascoste in un remoto dungeon, lasciando soltanto un enigmatico indizio sulla loro ubicazione? Chi ha fatto sprofondare il duca in un sonno magico e in che modo è possibile risvegliarlo? Chi ha ucciso il maestro di gilda e in che modo l'assassino è riuscito a entrare nel caveau chiuso a chiave della gilda?

Una campagna strutturata come un giallo vede i giocatori nei panni degli investigatori, magari impegnati a viaggiare da un paese all'altro per risolvere quei casi più complicati che le autorità locali non riescono a sbrogliare. Una campagna di questo tipo mette in primo piano i rompicapi e la risoluzione dei problemi oltre alla perizia in combattimento.

La trama portante dell'intera campagna potrebbe avere l'impostazione di un romanzo giallo. Perché qualcuno ha ucciso il mentore dei personaggi, avviandoli sulla strada dell'avventura? Chi muove i fili del Culto della Mano Rossa? In questo caso, i personaggi potrebbero scoprire un nuovo indizio collegato al mistero principale soltanto di tanto in tanto; le singole avventure saranno nel migliore dei casi correlate soltanto marginalmente a quel tema. Una dieta fatta interamente di rompicapi può risultare frustrante, quindi il DM farà bene ad assicurarsi di variare i tipi di incontri che presenta ai giocatori.

Esistono vari romanzi delle ambientazioni di D&D che hanno esplorato il genere del giallo con un'impronta fantasy. Tra questi vale la pena di citare *Murder in Cormyr* (di Chet Williamson), *Murder in Halruaa* (di Richard S. Meyers) e *Spellstorm* (di Ed Greenwood), tre gialli ambientati nei Forgotten Realms. *Murder in Tarsis* (di John Maddox Roberts) tenta un approccio simile nell'ambientazione di Dragonlance.

Cappa e Spada

Marinai armati di stocco combattono per respingere un abbordaggio dei sahuagin. Un gruppo di ghoul si nasconde nel relitto di una nave, in attesa di divorare i cacciatori di tesori. Canaglie galanti e paladini affascinanti, in fuga da un intrigo di palazzo, balzano da un tetto in sella ai cavalli che li attendono nella strada sottostante.

Le avventure di cappa e spada di pirati e moschettieri offrono ampie opportunità per una campagna incentrata sui ritmi dinamici. I personaggi solitamente passano più tempo in città, nelle corti reali e sui vascelli marittimi che non nei dungeon sotterranei. Le abilità di interazione sono importanti (anche se non quanto lo sono in una campagna di puro intrigo), ma gli eroi possono comunque ritrovarsi in classiche situazioni da dungeon, per esempio addentrandosi nella rete di fognature che arriva fin sotto il palazzo per raggiungere le stanze nascoste del malvagio duca.

Un buon esempio di eroe in una storia di cappa e spada è Jack Ravenwild dell'ambientazione di Forgotten Realms, che compare nei romanzi di Richard Baker (*City of Ravens* e *Prince of Ravens*).



Guerra

Un esercito di hobgoblin marcia verso la città, spronando le sue schiere di elefanti e di giganti ad abbattere le mura e i bastioni della roccaforte. I draghi volano in cerchio sopra le teste di un'orda barbarica, mettendo in fuga i nemici, mentre i guerrieri infuriati avanzano a passo di carica attraverso i campi e le foreste. Un esercito di salamandre risponde alla chiamata di un efreeti e si prepara ad assaltare una fortezza astrale.

La guerra in un mondo fantasy offre numerose opportunità di avventura. Una campagna di guerra solitamente non si cura troppo in dettaglio degli spostamenti specifici delle truppe; si concentra invece sugli eroi le cui azioni possono sovvertire le sorti della battaglia. I personaggi svolgono missioni specifiche: catturare uno stendardo magico che infonde potenza agli eserciti dei non morti, chiedere rinforzi per sbaragliare le forze assedianti o farsi strada tra i ranghi nemici per arrivare a un comandante demoniaco. In altre situazioni, il gruppo potrebbe aiutare il resto dell'esercito a difendere una postazione strategica fino all'arrivo dei rinforzi, uccidere gli esploratori nemici prima che possano tornare a fare rapporto o interrompere le linee di rifornimento nemiche. La raccolta di informazioni e le missioni diplomatiche possono alternarsi alle avventure incentrate sul combattimento.

La Guerra delle Lance nei romanzi delle Cronache di Dragonlance e la Guerra della Regina dei Ragni nella serie di romanzi omonimi sono tra i principali esempi di guerre che si svolgono nei romanzi di D&D.

Wuxia

Quando una sensei scompare misteriosamente, i suoi giovani studenti devono prendere il suo posto e dare la caccia all'oni che terrorizza il loro villaggio. Una volta diventati eroi a pieno titolo e padroneggiate le loro rispettive arti marziali, tornano a casa per liberare il loro villaggio da un malvagio signore della guerra hobgoblin. Il maestro rakshasa di un monastero vicino celebra rituali con cui strappare i fantasmi irrequieti al loro riposo.

Una campagna che attinge agli elementi dei film di arti marziali asiatici è una scelta perfetta per D&D. I giocatori possono definire l'aspetto dei loro personaggi e del loro equipaggiamento come preferiscono per adattarli alla campagna e gli incantesimi hanno soltanto bisogno di qualche ritocco estetico per rispecchiare meglio questa ambientazione. Per esempio, quando i personaggi usano degli incantesimi o delle capacità speciali per teletrasportarsi di una breve distanza, in realtà compiono dei balzi acrobatici mirabolanti. Le prove di caratteristica per scalare non rappresentano un'attenta ricerca di appigli, bensì i personaggi che saltano da un muro all'altro o da un albero all'altro. I guerrieri stordiscono i loro avversari colpendo punti di pressione. Le descrizioni di queste azioni esotiche nel corso del gioco non cambiano le meccaniche basilari delle regole, ma sono fondamentali nel creare un'atmosfera diversa per la campagna.

Analogamente, non è necessario aggiungere nuove regole a una classe per rappresentare un'influenza culturale; a volte è sufficiente semplicemente un nuovo nome. Un tradizionale eroe wuxia cinese potrebbe essere un paladino dotato di una spada chiamata Giuramento di Vendetta, mentre un samurai giapponese potrebbe essere un paladino con un particolare Giuramento di Devozione (*bushido*) che include la fedeltà a un lord (*daimyo*) tra i suoi dettami. Un ninja è un monaco che segue la Via dell'Ombra. Che sia chiamato wu jen, tsukai o swami, un personaggio mago, stregone o warlock funziona altrettanto bene in una campagna ispirata alle culture asiatiche medievali.

Nomi Wuxia delle Armi

Se i giocatori si riferiscono a un *tetsubo* o a una *katana* anziché a un randello pesante o a una spada lunga, rafforzano l'atmosfera di una campagna wuxia. La tabella "Nomi Wuxia delle Armi" elenca i nomi alternativi per le armi comuni descritte nel *Player's Handbook* e indica le loro origini culturali nel mondo reale. L'uso del nome alternativo non comporta alcun cambiamento delle proprietà dell'arma come descritte nel *Player's Handbook*.

Mescolare i Generi

Il rinomato paladino Murlynd, proveniente dal mondo di Oerth (usato nei romanzi e nei prodotti di gioco di Greyhawk), indossa gli abiti tipici del Vecchio West terrestre e circola sfoggiando un paio di Colt al suo cinturone. La Mazza di St. Cuthbert, un'arma sacra appartenuta al dio della giustizia di Greyhawk, è rinvenuta nel Victoria and Albert Museum di Londra nel 1985. Si dice che da qualche parte sui Picchi Barriera di Oerth sia nascosto il relitto di un vascello spaziale, popolato da strane forme di vita e pieno di insolite apparecchiature tecnologiche. E pare che il famoso mago Elminster di Forgotten Realms faccia capolino di tanto in tanto nella cucina dell'autore canadese Ed Greenwood, dove a volte viene raggiunto dai maghi dei mondi di Oerth e Krynn (il mondo della saga di Dragonlance).

Alle radici di D&D sono presenti anche degli elementi di fantascienza e fantasy scientifico, fonti a cui ogni campagna di gioco può attingere. Perché non scagliare i personaggi oltre uno specchio magico che li porterà nel Paese delle Meraviglie di Lewis Carroll, farli salire a bordo di una nave in grado di viaggiare tra le stelle o ambientare la campagna in un futuro remoto dove le pistole blaster e i *dardi incantati* convivono fianco a fianco? Le possibilità sono sconfinate. Il capitolo 9, "Il Laboratorio del Dungeon Master" offre gli strumenti necessari per esplorare queste possibilità.

Nomi Wuxia delle Armi

Arma	Altri Nomi (Cultura)
Alabarda	*ji* (Cina); *kamayari* (Giappone)
Arco corto	*hankyu* (Giappone)
Arco lungo	*daikyu* (Giappone)
Ascia	*ono* (Giappone)
Ascia da battaglia	*fu* (Cina); *masakari* (Giappone)
Bastone ferrato	*gun* (Cina); *bo* (Giappone)
Dardo	*shuriken* (Giappone)
Falcetto	*kama* (Giappone)
Falcione	*guandao* (Cina); *bisento, naginata* (Giappone)
Giavellotto	*mau* (Cina); *uchi-ne* (Giappone)
Lancia	*qiang* (Cina); *yari* (Giappone)
Lancia da cavaliere	*umayari* (Giappone)
Mazza	*chui* (Cina); *kanabo* (Giappone)
Mazzafrusto	*nunchaku* (Giappone)
Picca	*mao* (Cina); *nagaeyari* (Giappone)
Piccone da guerra	*fang* (Cina); *kuwa* (Giappone)
Pugnale	*bishou, tamo* (Cina); *kozuka, tanto* (Giappone)
Randello	*bian* (Cina); *tonfa* (Giappone)
Randello pesante	*tetsubo* (Giappone)
Scimitarra	*liuyedao* (Cina); *wakizashi* (Giappone)
Spada corta	*shuangdao* (Cina)
Spada lunga	*jian* (Cina); *katana* (Giappone)
Spadone	*changdao* (Cina); *nodachi* (Giappone)
Tridente	*cha* (Cina); *magariyari* (Giappone)



Capitolo 2: Creare un Multiverso

Quando gli avventurieri arrivano ai livelli più alti, il loro cammino li porta verso le altre dimensioni della realtà: i piani di esistenza che formano il multiverso. I personaggi potrebbero ritrovarsi a dover salvare un amico dalle orrende profondità dell'Abisso o a solcare le acque scintillanti del Fiume Oceanus. Possono tracannare birra assieme agli amichevoli giganti di Ysgard o affrontare il caos del Limbo per contattare un venerabile sapiente githzerai.

I piani di esistenza sono ambienti strani e spesso pericolosi, caratterizzati da tratti estremi. I luoghi più insoliti offrono scenari che nel mondo naturale nessuno oserebbe sognare. Le avventure planari presentano pericoli e meraviglie ineguagliate. Gli avventurieri possono aggirarsi su strade fatte di fuoco solido o mettere alla prova il loro valore su un campo di battaglia dove i caduti tornano in vita ogni mattino all'alba.

I Piani

I vari piani di esistenza sono i reami del mito e del mistero. Non sono semplicemente altri mondi, bensì dimensioni composte e governate dai principi spirituali ed elementali.

I Piani Esterni sono reami dello spirito e del pensiero. Sono le sfere dove risiedono i celestiali, gli immondi e le divinità. Il piano dell'Elysium, per esempio, non è soltanto un luogo popolato dalle creature buone e nemmeno soltanto il luogo dove si recano gli spiriti delle creature buone quando muoiono. È il piano della bontà stessa, un reame spirituale dove il male non può prosperare. È sia uno stato della mente che un luogo fisico.

I Piani Interni esemplificano l'essenza fisica e la natura elementale di acqua, aria, fuoco e terra. Il Piano Elementale del Fuoco, per esempio, incarna l'essenza del fuoco. L'intera sostanza del piano è pervasa dalla natura fondamentale del fuoco: energia, passione, trasformazione e distruzione. Le fiamme sembrano danzare perfino all'interno degli oggetti di solido ottone o di basalto, in una manifestazione visibile e palpabile della vitalità del dominio del fuoco.

In questo contesto, il Piano Materiale è il fulcro dove tutte queste forze filosofiche ed elementali collidono nell'esistenza unificata di materia e forme di vita mortali. I mondi di D&D esistono sul Piano Materiale, che funge da punto di partenza per la maggior parte delle campagne e delle avventure. Il resto del multiverso è definito in relazione al Piano Materiale.

Categorie Planari

I piani della cosmologia di default di D&D sono raggruppati nelle categorie seguenti:

Il Piano Materiale e i Suoi Echi. La Selva Fatata e la Coltre Oscura sono riflessi del Piano Materiale.

I Piani di Transizione. Il Piano Etereo e il Piano Astrale sono piani quasi privi di tratti distintivi che fungono essenzialmente da vie di collegamento da un piano all'altro.

I Piani Interni. I quattro Piani Elementali (Acqua, Aria, Fuoco e Terra) e il Caos Elementale che li circonda sono i Piani Interni.

I Piani Esterni. I sedici Piani Esterni corrispondono agli otto allineamenti non neutrali e ad altrettante sfumature di differenze filosofiche tra di essi.

Il Piano Negativo e il Piano Positivo. Questi due piani abbracciano il resto della cosmologia, alimentandola con le forze allo stato puro della vita e della morte che costituiscono il sostrato dell'esistenza nel resto del multiverso.

Mettere Assieme i Piani

Come descritto nel *Player's Handbook*, la presunta cosmologia di D&D include più di due dozzine di piani. Il DM può decidere liberamente quali piani includere nella sua campagna, traendo ispirazione dai piani standard delle mitologie terrestri o affidandosi alla propria immaginazione.

I requisiti minimi di buona parte delle campagne di D&D includono gli elementi seguenti:

- Un piano d'origine per gli immondi
- Un piano d'origine per i celestiali
- Un piano d'origine per gli elementali
- Un luogo dove dimorano le divinità, che potrebbe includere alcuni o tutti e tre i piani precedenti
- Un luogo dove si recano gli spiriti mortali dopo la morte, che potrebbe includere alcuni o tutti e tre i primi piani
- Un modo per transitare da un piano all'altro
- Un modo che consenta agli incantesimi e ai mostri che fanno uso del Piano Astrale e del Piano Etereo di funzionare

Una volta deciso quali piani utilizzare nella propria campagna, organizzarli in una cosmologia coerente è un passo facoltativo. Poiché il modo principale per spostarsi da un piano all'altro, anche usando i Piani di Transizione, è la rete di portali magici che collega un piano all'altro, il rapporto esatto che collega un piano all'altro è essenzialmente una questione teoretica. Nessun essere del multiverso è in grado di guardare i piani dall'alto in basso e di studiare la loro disposizione come farebbe un lettore che osserva un diagramma in un libro. Nessun mortale può verificare se il Monte Celestia è effettivamente stretto tra Bytopia e Arcadia: si tratta solo di una conveniente concezione teoretica basata sulle sfumature filosofiche che differenziano i tre piani e la relativa importanza che essi assegnano alla legge e al bene.

I sapienti hanno delineato alcuni modelli teoretici allo scopo di dare un senso al groviglio di piani, specialmente nel caso dei Piani Esterni. I tre più comuni sono la Grande Ruota, l'Albero del Mondo e l'Asse del Mondo, ma il DM può creare o adattare il modello che ritiene più appropriato ai piani che desidera usare nelle sue partite.

Inventare i Propri Piani

Ognuno dei piani descritti in questo capitolo esercita almeno un effetto significativo sui viaggiatori che lo visitano. Quando il DM crea i propri piani, dovrebbe aderire a questo modello, definendo un semplice tratto che i giocatori possano notare, che non crei troppe complicazioni al tavolo di gioco e che sia facile da ricordare. Se possibile, il tratto dovrebbe riflettere la filosofia e l'atmosfera del posto, e non semplicemente le sue caratteristiche fisiche.

La Grande Ruota

La disposizione cosmologica di default presentata nel *Player's Handbook* mostra i piani come un gruppo di ruote concentriche dove il Piano Materiale e i suoi echi sono situati al centro. I Piani Interni formano una ruota attorno al Piano Materiale, immersi nel Piano Etereo. Poi i Piani Esterni formano un'altra ruota attorno e dietro (o sopra o sotto) a quella, disposti in base all'allineamento, con le Terre Esterne che li collegano tutti.

In questa disposizione il Fiume Stige scorre attraverso tutti i Piani Inferiori, collegando Acheronte, i Nove Inferi, Gehenna, Ade, Carceri, l'Abisso e Pandemonium come perle lungo un filo, anche se questa non è l'unica spiegazione possibile del corso del fiume.

L'Albero del Mondo

Una disposizione planare diversa vede i piani collocati tra le radici e i rami di un enorme albero cosmico, nel senso figurativo o letterale del termine.

Per esempio, la cosmologia norrena è incentrata sull'Albero del Mondo chiamato Yggdrasil. Le tre radici dell'Albero del Mondo toccano tre reami: Asgard (un Piano Esterno che include Valhalla, Vanaheim, Alfheim e altre regioni), Midgard (il Piano Materiale) e Niflheim (l'oltretomba). Il Bifrost, il ponte dell'arcobaleno, è un piano di transizione unico che collega Asgard a Midgard.

Analogamente, in una visione dei piani dove risiedono le divinità di Forgotten Realms, numerosi piani celestiali sono situati tra i rami di un Albero del Mondo, mentre i piani immondi sono collegati da un Fiume di Sangue. I piani neutrali si distinguono da tutti gli altri. Ognuno di quei piani funge principalmente da dominio di una o più divinità, nonché da dimora delle creature celestiali o immonde.

L'Asse del Mondo

In questa visione del cosmo, il Piano Materiale e i suoi echi sono situati tra due reami contrapposti. Il Piano Astrale (o Mare Astrale) fluttua al di sopra di essi, abbracciando un qualsiasi numero di domini divini (i Piani Esterni). Sotto il Piano Materiale è situato il Caos Elementale, un singolo piano elementale indifferenziato dove tutti gli elementi si mescolano assieme. In fondo al Caos Elementale c'è l'Abisso, una sorta di squarcio nella trama del cosmo.

Altre Visioni

Se il DM desidera costruire una sua cosmologia personale, può prendere in considerazione le alternative seguenti.

L'Omniverso. Questa semplice cosmologia include lo stretto indispensabile: un Piano Materiale, i Piani di Transizione, un singolo Caos Elementale, un Paradiso Superno, dove vivono i celestiali e le divinità buone, e l'Oltretomba, dove vivono gli immondi e le divinità malvagie.

Miriade di Piani. In questa cosmologia innumerevoli piani sono ammassati l'uno accanto all'altro come delle bolle, intersecandosi tra loro in modo più o meno casuale.

Il Planetario. Tutti i Piani Interni ed Esterni orbitano attorno al Piano Materiale, esercitando un'influenza più o meno forte sul mondo quando si avvicinano o si allontanano. Il mondo di Eberron usa questo modello cosmologico.

La Strada Tortuosa. In questa cosmologia, ogni piano è una tappa lungo una strada infinita. Ogni piano è adiacente ad altri due piani, ma non esiste alcuna coesione obbligatoria tra due piani adiacenti; un viaggiatore che parte dai pendii del Monte Celestia potrebbe arrivare sui pendii della Gehenna.

Monte Olimpo. Nella cosmologia greca, il Monte Olimpo si erge al centro del mondo (il Piano Materiale) e il suo picco è talmente alto da diventare a tutti gli effetti un altro piano d'esistenza: l'Olimpo, la dimora di tutti gli dèi. Tutte le divinità greche eccetto Ade possiedono un dominio all'interno dell'Olimpo. Nell'Ade, che trae il nome dal suo sovrano, le anime dei mortali aleggiano come ombre inconsistenti finché non svaniscono nell'oblio. Il Tartaro, dove i titani sono imprigionati nell'oscurità, si trova al di sotto dell'Ade. All'estremo occidente del mondo conosciuto sul Piano Materiale si trova la dimora dei beati, i Campi Elisi, dove risiedono le anime dei grandi eroi.

Barca Solare. La cosmologia egiziana è definita dal percorso giornaliero del sole attraverso il cielo del Piano Materiale, fino ai lucenti Campi delle Offerte a ovest, dove le anime dei giusti vivono nell'eterna beatitudine, e poi sotto il mondo, nelle lugubri Dodici Ore della Notte. La Barca Solare è un minuscolo Piano Esterno a sé stante, anche se esiste all'interno del Piano Astrale e degli altri Piani Esterni nelle varie fasi della giornata.

Un Solo Mondo. In questo modello non c'è nessun altro piano d'esistenza, ma il Piano Materiale include luoghi come l'Abisso senza fondo, lo splendente Monte Celestia, la strana città di Mechanus, la fortezza di Acheronte e così via. Tutti i piani sono vari luoghi del mondo, raggiungibili tramite mezzi di trasporto comuni (anche se a volte serviranno sforzi straordinari, per esempio per attraversare tutto il mare fino a raggiungere le isole benedette dell'Elysium).

Altromondo. In questo modello, al Piano Materiale è affiancato un reame gemello che svolge il ruolo di tutti gli altri piani. Proprio come la Selva Fatata, questo piano si sovrappone al Piano Materiale e può essere raggiunto attraverso i "luoghi più sottili" dove i mondi sono particolarmente vicini: attraversando una caverna, veleggiando oltre il mare o nei cerchi fatati nascosti nelle foreste più remote. Include regioni oscure e malvagie (dove dimorano gli immondi e gli dèi malvagi), isole sacre (dove dimorano i celestiali e gli spiriti dei morti benedetti) e i reami dove la furia elementale regna sovrana. Questo altromondo a volte è presieduto da una città eterna o da quattro città che rappresentano ognuna un diverso aspetto della realtà. La cosmologia celtica parla di un altromondo chiamato Tír na nÓg e le cosmologie di alcune religioni ispirate ai miti asiatici parlano di un analogo Mondo degli Spiriti.

Viaggi Planari

Quando gli avventurieri viaggiano da un piano d'esistenza all'altro, intraprendono un viaggio leggendario che potrebbe obbligarli ad affrontare numerosi guardiani soprannaturali e a sopportare varie traversie. La natura di quel viaggio e le prove da superare dipendono in parte dal metodo di viaggio e dal fatto che gli avventurieri trovino un portale magico o usino un incantesimo per spostarsi.



Portali Planari

Gli occhi di Raistlin esaminarono il portale, studiando intensamente ogni dettaglio... anche se in realtà non era necessario. L'aveva visto una miriade di volte nei suoi sogni, sia dormendo che a occhi aperti. Gli incantesimi per aprirlo erano semplici, nulla di troppo elaborato o complicato. Ogni testa di drago che circondava e proteggeva il portale doveva essere propiziata con la frase giusta. E ogni frase doveva essere pronunciata nell'ordine esatto. Ma una volta fatto questo, e una volta che la Chierica dalle Vesti Bianche avesse esortato Paladine a intercedere e a mantenere il portale aperto, sarebbero entrati. Il portale si sarebbe richiuso alle loro spalle.

E lui avrebbe affrontato la sua sfida più grande.

—Margaret Weis e Tracy Hickman, *War of the Twins*

"Portale" è un termine generico per un collegamento interplanare stazionario che unisce un luogo specifico di un piano a un luogo specifico di un altro. Alcuni portali funzionano come una soglia: sono simili a una finestra aperta o a un passaggio velato di nebbia e per compiere il viaggio interplanare è sufficiente varcare quella soglia. Altri sono dei luoghi: cerchi di pietre verticali, torri svettanti, navi a vela o perfino intere città, che esistono su più piani simultaneamente o traslano da un piano all'altro. Altri ancora sono dei vortici che uniscono un Piano Elementale a un luogo molto simile sul Piano Materiale, come il cuore di un vulcano (che conduce al Piano del Fuoco) o un abisso oceanico (che conduce al Piano dell'Acqua).

Attraversare un portale planare può essere il modo più semplice per spostarsi dal Piano Materiale a un luogo desiderato situato su un altro piano. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, l'uso di un portale costituisce già di per sé un'avventura.

Per prima cosa, gli avventurieri devono trovare un portale che conduca esattamente dove vogliono recarsi. La maggior parte dei portali si trova in luoghi remoti, caratterizzati da somiglianze tematiche con il piano a cui conducono. Per esempio, un portale che conduce alla montagna paradisiaca di Celestia potrebbe essere situato in cima a un picco montano.

Inoltre, i portali sono spesso sorvegliati da guardiani che hanno il compito di impedire ai soggetti indesiderati di attraversarli. In base alla destinazione del portale, i "soggetti indesiderati" potrebbero includere personaggi malvagi, personaggi buoni, codardi, ladri, chiunque indossi una tunica o qualsiasi creatura mortale. Il guardiano di un portale è solitamente una potente creatura magica, come un genio, una sfinge, un titano o una creatura originaria del piano di destinazione del portale.

Infine, molti portali non restano sempre aperti: spesso si aprono in alcune situazioni particolari o quando un certo requisito è soddisfatto. Un portale può richiedere qualsiasi requisito concepibile, ma quelli che seguono solitamente sono i più comuni:

Temporale. Il portale funziona soltanto in alcuni momenti particolari: durante una luna piena sul Piano Materiale, ogni dieci giorni o quando le stelle si trovano in una posizione particolare. Quando si apre, un portale del genere resta aperto per un periodo di tempo limitato, come per tre giorni dopo la luna piena, per un'ora o per 1d4 + 1 round.

Situazionale. Il portale funziona soltanto quando viene soddisfatta una condizione particolare. Un portale ad apertura situazionale può aprirsi in una notte limpida, quando piove o quando un certo incantesimo viene lanciato nelle sue vicinanze.

Casuale. Un portale casuale funziona per un periodo casuale, poi si disattiva per una durata analogamente casuale. Solitamente un portale del genere consente a 1d6 + 6 viaggiatori di passare, poi si richiude per 1d6 giorni.

Parola d'Ordine. Il portale funziona soltanto se viene pronunciata una particolare parola d'ordine. A volte la parola deve essere pronunciata quando un personaggio attraversa il portale (che altrimenti rimane una comune soglia, finestra o apertura analoga). Altri portali si aprono quando la parola d'ordine viene pronunciata e restano aperti soltanto per breve tempo.

Chiave. Il portale funziona se il viaggiatore impugna un oggetto in particolare, che funge da chiave per quella porta. Questo oggetto chiave può essere un oggetto comune o un oggetto chiave speciale creato per quel portale. La città di Sigil che sovrasta le Terre Esterne è nota come la Città delle Porte perché ospita una miriade abbacinante di questi portali dal funzionamento a chiave.

Per scoprire e soddisfare i requisiti di un portale i personaggi potrebbero essere coinvolti in ulteriori avventure, dando la caccia a un oggetto chiave, setacciando vecchie biblioteche alla ricerca della parola d'ordine giusta o consultando i sapienti per scoprire il momento giusto in cui varcare un portale.





Incantesimi

Sarya alzò le mani e iniziò a declamare le parole di un incantesimo molto potente, uno dei più pericolosi che conoscesse, un incantesimo concepito per infrangere le barriere tra i piani e creare un ponte magico fino a un altro reame d'esistenza. Il mythal reagì iniziando a pulsare al ritmo intangibile di un vecchio congegno che passa a una nota nuova e diversa. Sarya ignorò il mutamento della pietra del mythal e continuò a concentrarsi, completando l'incantesimo del portale con abilità e sicurezza.

"Il portale è aperto!" gridò. "Malkizid, io ti evoco!"

Davanti a Sarya un grande cerchio magico dorato si materializzò dal nulla. Al di là, la donna scorse il reame di Malkizid, una desolata terra infernale di deserti inariditi, crepacci spazzati dal vento e cieli neri tempestosi attraversati da fulmini scarlatti. Poi nel portale comparve l'arcidiavolo Malkizid, che senza esitare mosse un passo e abbandonò il suo piano infernale per entrare nella camera del mythal.

—Richard Baker, *Farthest Reach*

Esistono vari incantesimi che consentono di accedere direttamente o indirettamente agli altri piani di esistenza. *Spostamento planare* e *portale* possono trasportare gli avventurieri direttamente su un altro piano, con gradi variabili di precisione. *Forma eterea* consente agli avventurieri di entrare nel Piano Etereo e *proiezione astrale* permette loro di proiettarsi sul Piano Astrale e da lì di raggiungere i Piani Esterni.

Spostamento Planare. L'incantesimo *spostamento planare* ha due limiti importanti. Il primo è la sua componente materiale: una piccola verga biforcuta di metallo (simile a un diapason) in sintonia con la destinazione planare desiderata. L'incantesimo richiede una frequenza risonante appropriata per focalizzarsi sul luogo corretto e la verga biforcuta deve essere fatta del materiale giusto (a volte una lega complessa) per focalizzare la magia dell'incantesimo in modo adeguato. Fabbricare la verga è costoso (servono almeno 250 mo), ma anche il compito di reperire le giuste componenti specifiche può essere oggetto di un'avventura. Dopotutto, ben pochi individui desiderano recarsi volontariamente nelle profondità di Carceri, quindi saranno in pochi a sapere quale tipo di verga biforcuta è richiesto per recarsi laggiù.

Inoltre, l'incantesimo non invia l'incantatore in un luogo specifico, a meno che egli non sia in possesso di informazioni specializzate. La sequenza di simboli di un cerchio di teletrasporto situata su un altro piano consente all'incantatore di raggiungere direttamente quel cerchio, ma tali conoscenze sono ancora più difficili da reperire delle componenti specifiche della verga biforcuta richiesta. Altrimenti, l'incantesimo trasporta l'incantatore in un luogo indefinito nelle vicinanze del punto desiderato. Ovunque gli avventurieri arrivino, probabilmente dovranno comunque intraprendere un viaggio per raggiungere l'obiettivo della loro missione planare.

Portale. L'incantesimo *portale* apre un portale collegato a un punto specifico su un altro piano di esistenza. L'incantesimo offre una scorciatoia verso una destinazione planare, aggirando buona parte dei guardiani e delle traversie che normalmente ostacolerebbero un viaggio del genere. Ma questo incantesimo di 9° livello è fuori dalla portata di molti personaggi ad eccezione dei più potenti e non fa nulla per negare gli ostacoli che attendono gli avventurieri a destinazione.

Inoltre, l'incantesimo *portale* è potente, ma non infallibile. Una divinità, un signore dei demoni o un'altra potente entità può impedire a un portale del genere di aprirsi all'interno del suo dominio.

Piano Astrale

Halisstra aprì gli occhi e si ritrovò a fluttuare in un vasto mare argentato. Tenui nubi grigiastre scorrevano lentamente all'orizzonte, mentre strane striature oscure solcavano con violenza il cielo, ancorate a estremità talmente distanti da risultare impercettibili mentre la loro parte centrale si contorceva collericamente su se stessa come un nastro annodato tra le dita di un bambino. Quando abbassò lo sguardo, chiedendosi cosa la sorreggesse, non vide altro che lo stesso cielo perlato, sotto i suoi piedi e tutt'intorno a lei.

Trasse un profondo respiro, sorpresa da quella vista, e sentì i suoi polmoni riempirsi di qualcosa di più dolce e forse leggermente più solido dell'aria, ma invece di risputarla fuori o sentirsi soffocata, riuscì ad acclimatarsi alla perfezione a ciò che respirava. Fu scossa da un sottile formicolio elettrico quando si accorse di essere affascinata dal semplice atto di respirare.

—Richard Baker, *Condemnation*

Il Piano Astrale è il regno dei pensieri e dei sogni, il luogo dove i visitatori si recano in forma di anime disincarnate per raggiungere i Piani Esterni. È un vasto mare argentato, identico in alto e in basso, con sbuffi turbinanti di nebbia



bianca e grigiastra che si agitano tra scintille di luce che sembrano stelle lontane. La maggior parte del Mare Astrale è una distesa vasta e vuota. I visitatori di tanto in tanto possono imbattersi nel cadavere pietrificato di una divinità defunta o altri frammenti di roccia che fluttuano in eterno nel vuoto argentato. Molto più comuni sono le pozze di colore, pozze magiche di luce colorata che risplendono come monete radiose che girano su se stesse.

Le creature sul Piano Astrale non invecchiano e non soffrono la fame o la sete. Per questo motivo, gli umanoidi che vivono sul Piano Astrale (come i githyanki) fondano avamposti sugli altri piani, spesso sul Piano Materiale vero e proprio, in modo che i loro figli possano crescere fino alla maturità.

Un viaggiatore sul Piano Astrale può muoversi semplicemente pensando di muoversi, ma la distanza significa poco. In combattimento, tuttavia, la velocità base sul terreno di una creatura è pari a 90 cm x il suo punteggio di Intelligenza. Più una creatura è intelligente, più facilmente riuscirà a controllare i suoi movimenti tramite un atto di volontà.

Proiezione Astrale

Attraversare il Piano Astrale tramite l'incantesimo *proiezione astrale* richiede che la coscienza del viaggiatore sia proiettata su quel piano, solitamente in cerca di un portale che conduca al Piano Esterno da visitare. Dal momento che i Piani Esterni sono sia stati spirituali di esistenza che luoghi fisici, questo consente a un personaggio di manifestarsi in un Piano Esterno come se avesse viaggiato fisicamente fino a quel luogo, ma in un sogno. La morte di un personaggio (sul Piano Astrale o sul piano di destinazione) non infligge danni veri e propri. Soltanto l'atto di recidere il cordone argentato di un personaggio mentre si trova sul Piano Astrale (o la morte del suo corpo fisico inerme sul Piano Materiale) può provocare veramente la morte del personaggio. Di conseguenza, i personaggi di alto livello spesso si recano sui Piani Esterni tramite una *proiezione astrale* anziché un portale o un incantesimo più diretto.

Soltanto pochi oggetti possono recidere il cordone argentato di un viaggiatore: uno degli effetti più comuni in grado di farlo è il vento psichico (descritto successivamente). Anche le leggendarie spade d'argento dei githyanki possiedono questa capacità. Un personaggio che si reca fisicamente sul Piano Astrale (tramite un incantesimo *spostamento planare* o uno dei rari portali che conducono direttamente laggiù) non ha alcun cordone argentato.

Pozze di Colore

I portali che conducono dal Piano Astrale agli altri piani hanno la forma di pozze bidimensionali dai colori sgargianti e dal diametro pari a 1d6 x 3 metri. Per viaggiare fino a un altro piano è necessario trovare una pozza di colore che sia collegata al piano desiderato. Questi portali verso gli altri piani possono essere identificati dai colori, come indicato nella tabella "Pozze di Colore Astrali". Trovare la pozza di colore giusta dipende soprattutto dal caso: per individuare quella che si desidera servono 1d4 × 10 ore di viaggio.

Pozze di Colore Astrali

d20	Piano	Pozza di Colore
1	Ysgard	Indaco
2	Limbo	Nero pece
3	Pandemonium	Magenta
4	L'Abisso	Ametista
5	Carceri	Oliva
6	Ade	Ruggine
7	Gehenna	Marrone rossastro
8	I Nove Inferi	Rubino
9	Acheronte	Rosso fuoco
10	Mechanus	Azzurro diamante
11	Arcadia	Zafferano
12	Monte Celestia	Oro
13	Bytopia	Ambra
14	Elysium	Arancione
15	Terre Bestiali	Verde smeraldo
16	Arborea	Blu zaffiro
17	Terre Esterne	Cuoio
18	Piano Etereo	Spirale bianca
19–20	Piano Materiale	Argento

Vento Psichico

Un vento psichico non è un vento fisico come quello che soffia sul Piano Materiale, bensì una tempesta del pensiero che flagella le menti dei viaggiatori anziché i loro corpi. Un vento psichico è composto da ricordi perduti, idee dimenticate, riflessioni distratte e paure inconsce che sono fuggite sul Piano Astrale per fondersi a questa potente forza.

Un vento psichico è annunciato per prima cosa da un rapido oscurarsi del cielo argenteo-grigiastro. Dopo qualche round, l'area si fa buia come una notte senza luna. Man mano che il cielo si oscura, il viaggiatore si sente scosso e sferzato come se il piano stesso si stesse ribellando alla tempesta. Il vento psichico se ne va con la stessa rapidità con cui è venuto e il cielo torna alla normalità nel giro di pochi round.

Il vento psichico ha due tipi di effetti: un effetto locale e un effetto mentale. Un gruppo di viaggiatori che rimane unito subisce lo stesso effetto locale. Ogni viaggiatore influenzato dal vento deve effettuare anche un tiro salvezza su Intelligenza con CD 15; se lo fallisce, subisce anche l'effetto mentale. Si tira un d20 per due volte e si consulta la tabella "Effetti del Vento Psichico" per determinare l'effetto locale e quello mentale.

Effetti del Vento Psichico

d20	Effetto Locale
1–8	Deviazione; si aggiungono 1d6 ore al tempo di viaggio
9–12	Spinto fuori percorso; si aggiungono 3d10 ore al tempo di viaggio
13–16	Smarrito; alla fine del tempo di viaggio, i personaggi arrivano a un luogo diverso dalla destinazione desiderata
17–20	Spinto attraverso una pozza di colore su un piano casuale (si tira sulla tabella "Pozze di Colore Astrali")
d20	**Effetto Mentale**
1–8	Stordito per 1 minuto; il viaggiatore può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno per terminare l'effetto su se stesso
9–10	Follia temporanea (vedi il capitolo 8)
11–12	11 (2d10) danni psichici
13–16	22 (4d10) danni psichici
17–18	Follia duratura (vedi il capitolo 8)
19–20	Privo di sensi per 5 (1d10) minuti; l'effetto sul viaggiatore termina se egli subisce danni o se un'altra creatura usa un'azione per risvegliarlo scuotendolo

Incontri sul Piano Astrale

Molti viaggiatori e profughi planari vagano per le distese del Piano Astrale. Gli abitanti più comuni del Piano Astrale sono i githyanki, una razza di predoni rinnegati che viaggiano a bordo di agili navi astrali per massacrare i viaggiatori e saccheggiare i piani sfiorati dal Piano Astrale. La loro città, Tu'narath, fluttua nel Piano Astrale su un frammento di roccia che in realtà è il cadavere di un dio.

Celestiali, immondi ed esploratori mortali di ogni genere spesso setacciano il Piano Astrale alla ricerca di pozze di colore che conducano alle destinazioni desiderate. Quei personaggi che si trattengono troppo a lungo potrebbero incontrare uno o più angeli, demoni, diavoli, megere notturne, yugoloth o altri viaggiatori planari che vagano per il piano.



Piano Etereo

Tamlin sentì una mano posarsi su di lui e il suo corpo svanì in una nebbia scintillante. Il frastuono e le urla gli giunsero improvvisamente attutiti. Le pareti attorno a lui sembravano soltanto ombre grigie. Rivalen e Brennus erano in piedi accanto a lui.

"Il piano etereo", spiegò Rivalen. "Il soffio del drago non può raggiungerci qui."

—Paul S. Kemp, *Shadowstorm*

Il Piano Etereo è una dimensione indistinta e immersa nella nebbia. Le sue "rive", chiamate il Confine Etereo, si sovrappongono al Piano Materiale e ai Piani Interni facendo in modo che a ogni luogo su quei piani corrisponda un luogo sul Piano Etereo. La visibilità sul Confine Etereo è limitata a 18 metri. Le profondità del piano includono una regione di foschia e nebbia turbinante chiamata il Profondo Etereo, dove la visibilità è limitata a 9 metri.

I personaggi possono usare l'incantesimo *forma eterea* per entrare nel Confine Etereo. L'incantesimo *spostamento planare* consente il trasporto al Confine Etereo o al Profondo Etereo, ma se la destinazione intesa non è un luogo o un cerchio di teletrasporto specifico, il punto di arrivo potrebbe essere un qualsiasi punto del piano.

Confine Etereo

Dal Confine Etereo, un viaggiatore può osservare qualsiasi piano a cui esso si sovrapponga, ma quel piano appare confuso e indistinto, i colori si sovrappongono gli uni agli altri e i bordi appaiono sfocati. Gli abitanti eterei osservano il piano come se scrutassero oltre un vetro ghiacciato e deformato, ma non possono vedere nulla di ciò che si trova oltre 9 metri di distanza sull'altro piano. Al contrario, il Piano Etereo solitamente risulta invisibile ai piani a cui si sovrappone, a meno che qualcuno non faccia uso di magia.

Normalmente le creature sul Confine Etereo non possono attaccare le creature sul piano sovrapposto e viceversa. Un viaggiatore sul Piano Etereo risulta invisibile e totalmente silenzioso a chi si trova sul piano sovrapposto e gli oggetti solidi sul piano sovrapposto non ostacolano il movimento di una creatura sul Confine Etereo. Fanno eccezione certi effetti magici (incluso qualsiasi oggetto fatto di forza magica) e gli esseri viventi. Questo rende il Piano Etereo ideale per condurre ricognizioni, spiare gli avversari e muoversi senza essere individuati. Inoltre, il Piano Etereo non rispetta le leggi della gravità; una creatura su quel piano può muoversi in alto e in basso con la stessa facilità con cui cammina.

Profondo Etereo

Per raggiungere il Profondo Etereo è necessario un incantesimo *spostamento planare*, un portale magico o un incantesimo *portale* che conduca fin laggiù. I visitatori del Profondo Etereo sono avviluppati da un'intensa coltre di nebbia. Per tutto il piano sono disseminati dei sipari dai colori vaporosi che, una volta attraversati, conducono a una regione del Confine Etereo collegata a uno specifico Piano Interno, al Piano Materiale, alla Selva Fatata o alla Coltre Oscura. Il colore del sipario indica il piano il cui Confine Etereo si cela dietro di esso; vedi la tabella "Sipari Eterei".

Sipari Eterei

d8	Piano	Colore del Sipario
1	Piano Materiale	Turchese chiaro
2	Coltre Oscura	Grigio cenere
3	Selva Fatata	Bianco opalescente
4	Piano dell'Aria	Azzurro pallido
5	Piano della Terra	Marrone rossastro
6	Piano del Fuoco	Arancione
7	Piano dell'Acqua	Verde
8	Caos Elementale	Miscuglio turbinante di colori

Attraversare il Profondo Etereo per viaggiare da un piano all'altro è diverso dal viaggiare fisicamente. Le distanze sono irrilevanti, quindi anche se i viaggiatori hanno l'impressione di muoversi con un semplice atto di volontà, è impossibile misurare la velocità ed è molto difficile tenere conto del trascorrere del tempo. Un viaggio tra i piani attraverso il Profondo Etereo richiede 1d10 × 10 ore, a prescindere dalla partenza e dalla destinazione. In combattimento, tuttavia, si presume che le creature si muovano alle loro velocità normali.

Cicloni Eterei

Un ciclone etereo è una colonna serpentina che si aggira turbinando per il piano. Il ciclone compare bruscamente, distorcendo e sradicando le forme eteree che incontra sul suo cammino e trascinando i detriti per chilometri. I viaggiatori con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 15 ricevono 1d4 round di preavviso in forma di un profondo ronzio che si diffonde per la materia eterea. I viaggiatori che non riescono a raggiungere un sipario o un portale che conduca altrove subiscono l'effetto del ciclone. Si tira un d20 e si consulta la tabella "Ciclone Etereo" per determinare l'effetto su tutte le creature nelle vicinanze.

Ciclone Etereo

d20	Effetto
1–12	Viaggio prolungato
13–19	Spinto sul Confine Etereo di un piano casuale (si tira sulla tabella "Sipari Eterei")
20	Scagliato sul Piano Astrale

L'effetto più comune di un ciclone etereo è quello di prolungare la durata di un viaggio. Ogni personaggio di un gruppo che viaggia unito deve effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 15. Se almeno metà del gruppo lo supera, il viaggio subisce un ritardo di 1d10 ore. Altrimenti, il tempo di viaggio del gruppo è raddoppiato. In casi più rari, un gruppo viene sospinto sul Confine Etereo di un piano casuale. In casi molto rari, il ciclone apre uno squarcio nella trama del piano e scaglia il gruppo sul Piano Astrale.

Incontri sul Piano Etereo

La maggior parte degli incontri sul Confine Etereo coinvolge le creature del Piano Materiale i cui sensi o capacità si proiettano sul Piano Etereo (come i ragnifase, per esempio). Anche i fantasmi possono muoversi liberamente tra il Piano Etereo e quello Materiale.

Nel Profondo Etereo, la maggior parte degli incontri coinvolge altri viaggiatori, specialmente quelli provenienti dai Piani Interni (come gli elementali, i geni e le salamandre), nonché qualche sporadico celestiale, immondo o folletto.

La Selva Fatata

Varcare il portale fu come immergersi in un bagno caldo, sebbene l'aria fosse fresca e frizzante. Per un istante tutto fu immerso nel silenzio: il rombo del fiume che si tuffava tra le rocce sottostanti, il gracidare delle rane e il frinire dei grilli sulle rive, il brusio frenetico della città alle sue spalle... Un istante dopo, il mondo intero proruppe in un'esplosione di vita. Le rane e gli uccelli notturni intonarono un coro, l'aria si fece satura dei profumi autunnali, la luce della luna tinse i fiori di tonalità azzurre iridescenti, argentate e purpuree e lo scorrere del fiume divenne una sontuosa sinfonia.

—James Wyatt, *Oath of Vigilance*

La Selva Fatata, nota anche come Piano di Faerie, è una terra di luce tenue e di mille meraviglie, un luogo di musica e di pericoli letali. È un reame di eterno crepuscolo, dove luci fatate scintillanti danzano sospinte da una dolce brezza ed enormi lucciole volano ronzando tra boschi e campi. Il cielo è illuminato dai colori sbiaditi dell'eterno tramonto di un sole che non scompare mai (e non sorge nemmeno, in verità); rimane fisso all'orizzonte, proiettando una soffusa luce rossastra. Le terre lontane dalle aree civilizzate, governate dai folletti seelie che fanno parte della Corte dell'Estate, sono un groviglio di roveti pungenti e acquitrini viscosi, il territorio di caccia perfetto per i folletti unseelie in cerca di prede.

La Selva Fatata esiste parallelamente al Piano Materiale, in una dimensione alternativa che occupa lo stesso spazio cosmologico. I territori della Selva Fatata rispecchiano quelli del mondo naturale, ma trasformano i suoi tratti in forme più spettacolari. Là dove sul Piano Materiale si erge un vulcano, nella Selva Fatata potrebbe sorgere una montagna sormontata da cristalli alti quanto grattacieli al cui interno arde una fiamma magica. Un fiume largo e fangoso sul Piano Materiale potrebbe essere rispecchiato da un magnifico ruscello limpido e tortuoso. Una palude potrebbe corrispondere a un vasto acquitrino nero dall'atmosfera sinistra. E chi raggiunge la Selva Fatata da un vecchio complesso di rovine sul Piano Materiale potrebbe ritrovarsi alle porte del castello di un signore fatato.

La Selva Fatata è popolata da creature silvane come elfi, driadi, satiri, pixie e spiritelli, nonché da centauri e creature magiche come cani intermittenti, draghi fatati, treant e unicorni. Nelle regioni più oscure del piano vivono creature malevole come megere, maligni, goblin, ogre e giganti.

Folletti Seelie e Unseelie

La Selva Fatata ospita le corti di due regine e la maggior parte dei folletti giura fedeltà all'una o all'altra. La Regina Titania e la sua Corte dell'Estate regnano sui folletti seelie, mentre la Regina dell'Aria e dell'Oscurità, sovrana della Corte del Crepuscolo, regna sui folletti unseelie.

I seelie e gli unseelie non corrispondono in modo lineare al bene e al male, anche se molti mortali finiscono per accomunarli a questi concetti. Molti folletti seelie sono buoni e molti unseelie sono malvagi, ma la loro contrapposizione deriva dall'accanita rivalità che vige tra le loro regine e non da preoccupazioni morali astratte. Gli abitanti più brutti della Selva Fatata, come i fomorian e le megere, non appartengono quasi mai ad alcuna delle due corti e i folletti dallo spirito più indipendente rifiutano a prescindere il concetto di corte. Talvolta le corti si muovono guerra, ma spesso competono anche in gare più o meno amichevoli e a volte finiscono per allearsi in qualche circostanza limitata e segreta.



Crocevia Fatati

I crocevia fatati sono luoghi splendidi e misteriosi, situati sul Piano Materiale ma dotati di un corrispondente pressoché identico nella Selva Fatata, e che generano un portale nel punto in cui i due piani si toccano. Un viaggiatore può attraversare un crocevia fatato entrando in una radura, guadando uno stagno, entrando in un cerchio di funghi o strisciando sotto il tronco caduto di un albero. Il viaggiatore avrà semplicemente l'impressione di essere giunto nella Selva Fatata con un passo. A un osservatore sembrerà che il viaggiatore sia scomparso da un momento all'altro.

Come gli altri portali tra i piani, molti crocevia fatati si aprono raramente. Un crocevia potrebbe aprirsi soltanto durante una luna piena, all'alba di un giorno particolare o per chi porta su di sé un certo tipo di oggetto. Un crocevia fatato potrebbe chiudersi permanentemente se il terreno su uno dei due lati viene drasticamente alterato (per esempio, se nella radura del Piano Materiale viene eretto un castello).

Regole Facoltative: Magia della Selva Fatata

Circolano molte storie che parlano di bambini rapiti dalle creature fatate e portate nella Selva Fatata per fare ritorno ai loro genitori anni dopo senza essere invecchiati neanche di un giorno e senza ricordare nulla dei loro rapitori o del reame in cui erano finiti. Analogamente, gli avventurieri che fanno ritorno da un'escursione nella Selva Fatata spesso scoprono con rammarico al loro ritorno che il tempo scorre diversamente sul Piano di Faerie e che i ricordi della loro visita sul piano sono indistinti. Il DM può usare queste regole facoltative per rappresentare la strana magia che pervade questo piano.

Perdita di Memoria

Quando una creatura esce dalla Selva Fatata deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10. Le creature fatate superano automaticamente il tiro salvezza, come anche le creature dotate del tratto Retaggio Fatato, ad esempio gli elfi. Una creatura che fallisce il tiro salvezza non ricorda nulla del tempo trascorso nella Selva Fatata. Se una creatura supera il tiro salvezza, i suoi ricordi restano intatti, anche se un po' vaghi. Qualsiasi incantesimo in grado di porre fine a una maledizione può ripristinare i ricordi perduti della creatura.

Distorsione Temporale

Anche se il tempo sembra passare normalmente nella Selva Fatata, i personaggi che trascorrono un giorno su quel piano potrebbero scoprire, una volta che lo abbiano lasciato, che nel resto del multiverso è passato più o meno tempo.

Ogni volta che una creatura o un gruppo di creature lascia la Selva Fatata dopo avere trascorso almeno 1 giorno su quel piano, il DM può scegliere la distorsione temporale che torna più utile alla sua campagna (se così ritiene) oppure tirare sulla tabella "Distorsione Temporale della Selva Fatata". Un incantesimo *desiderio* può essere usato per rimuovere l'effetto della distorsione su un massimo di dieci creature. Alcuni potenti folletti sono dotati della capacità di conferire tali desideri e possono farlo se i beneficiari accettano di sottoporsi a un incantesimo *costrizione* e di completare una missione dopo che l'incantesimo *desiderio* è stato lanciato.

Distorsione Temporale della Selva Fatata

d20	Risultato	d20	Risultato
1–2	I giorni diventano minuti	14–17	I giorni diventano settimane
3–6	I giorni diventano ore	18–19	I giorni diventano mesi
7–13	Nessun cambiamento	20	I giorni diventano anni

La Coltre Oscura

Riven si trovava nella camera più alta della torre centrale della cittadella, una fortezza di ombre e pietra scura scavata all'interno della parete rocciosa di un aspro picco... La volta del cielo nera e priva di stelle incombeva su una landa grigia e nera dove vivevano soltanto i simulacri oscuri di ciò che esisteva nel mondo reale. Ombre, wraith, spettri, fantasmi e altri non morti aleggiavano attorno alla cittadella o strisciavano tra le colline e le pianure circostanti, ed erano talmente numerosi che i loro occhi scintillanti sembravano un intero sciame di lucciole. Sentiva l'oscurità in ogni cosa che vedeva, la percepiva come parte di se stesso e quella sensazione lo faceva sentire fin troppo grande.

—Paul S. Kemp, *The Godborn*

La Coltre Oscura, nota anche come Piano delle Ombre, è una dimensione di tonalità bianche, nere e grigie dove la maggior parte degli altri colori è svanita da ogni cosa. È un luogo di oscurità che odia la luce, dove il cielo è una volta nera in cui non risplendono né il sole, né le stelle.

La Coltre Oscura si sovrappone al Piano Materiale analogamente alla Selva Fatata. Fatta eccezione per il grigiore dei suoi territori, ha un aspetto simile al Piano Materiale. Gli elementi del territorio presenti sul Piano Materiale sono riconoscibili nella Coltre Oscura, ma sono distorti e deformati, riflessi alterati di ciò che esiste sul Piano Materiale. Là dove sul Piano Materiale si erge una montagna, nella Coltre Oscura si erge un picco roccioso vagamente simile a un teschio, un cumulo di detriti o forse un ammasso di rovine di quello che un tempo era un grande castello. Una foresta della Coltre Oscura è tetra e minacciosa, i suoi rami si protendono per afferrare i mantelli dei viaggiatori e le sue radici si avviluppano o si inarcano per fare inciampare chi passa accanto agli alberi.

Questo tetro piano è infestato da draghi d'ombra e creature non morte di vario tipo, nonché da molte altre creature che prosperano nelle tenebre, come i manti assassini e i mantiscuri.

Crocevia delle Ombre

I crocevia delle ombre, simili ai crocevia fatati, sono luoghi in cui il velo tra il Piano Materiale e la Coltre Oscura si è assottigliato al punto che le creature possono transitare da un piano all'altro. Una massa di ombre nell'angolo di una cripta polverosa o una tomba spalancata potrebbero essere dei crocevia delle ombre. I crocevia delle ombre si formano nei luoghi più tetri, dove aleggiano gli spiriti dei defunti o il fetore della morte, come i campi di battaglia, i cimiteri e le tombe. Si manifestano soltanto nell'oscurità e si richiudono non appena vengono sfiorati dalla luce.

Domini del Terrore

Negli angoli più remoti della Coltre Oscura è facile imbattersi in alcuni orrendi semipiani controllati da creature maledette e completamente votate al male. Il più noto di questi semipiani è la vallata di Barovia, sovrastata dalle torri svettanti del Castello Ravenloft e governata dal Conte Strahd von Zarovich, il primo vampiro. Gli esseri della Coltre Oscura chiamati Poteri Oscuri crearono questi



domini come prigioni per questi "signori oscuri", ma per crudeltà o noncuranza, finirono per intrappolare in questi domini anche dei mortali innocenti.

Regola Facoltativa: Disperazione della Coltre Oscura

La Coltre Oscura è pervasa da un'atmosfera malinconica. Le incursioni prolungate in questo piano possono trascinare i personaggi nella disperazione, come descritto da questa regola facoltativa.

Quando il DM lo ritiene appropriato, anche se generalmente non più di una volta al giorno, può richiedere a un personaggio che non sia originario della Coltre Oscura di effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10. Se lo fallisce, quel personaggio cede alla disperazione. Si tira un d6 per determinare gli effetti, usando la tabella "Disperazione della Coltre Oscura". Il DM può sostituire gli effetti della disperazione con altri effetti di sua creazione.

Disperazione della Coltre Oscura

d6	Effetto
1–3	**Apatia.** Il personaggio subisce svantaggio ai tiri salvezza contro morte e alle prove di Destrezza per l'iniziativa, e ottiene il difetto seguente: "Non credo di poter fare la differenza per niente e per nessuno."
4–5	**Terrore.** Il personaggio subisce svantaggio a tutti i tiri salvezza e ottiene il difetto seguente: "Sono convinto che questo luogo finirà per uccidermi."
6	**Follia.** Il personaggio subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza che usano Intelligenza, Saggezza o Carisma e ottiene il difetto seguente: "Non riesco più a distinguere ciò che è reale da ciò che non lo è."

Se un personaggio è già soggetto a un effetto di disperazione e fallisce un tiro salvezza, il nuovo effetto di disperazione si sostituisce a quello vecchio. Dopo avere completato un riposo lungo, un personaggio può tentare di riscuotersi dalla disperazione superando un tiro salvezza su Saggezza con CD 15. (La CD è più alta in quanto è più difficile riscuotersi dalla disperazione quando essa ha già attecchito.) Se il personaggio supera il tiro salvezza, l'effetto di disperazione per lui termina.

Un incantesimo *calmare emozioni* rimuove la disperazione, come anche qualsiasi incantesimo o effetto magico in grado di rimuovere una maledizione.

Evernight

La città di Neverwinter nel mondo di Forgotten Realms possiede un riflesso oscuro nella Coltre Oscura: la città di Evernight, che è una città di edifici di pietra screpolata e di abitazioni di legno marcito. Le strade sono fatte per lo più di polvere tombale calpestata e le poche vie lastricate che esistono hanno perso talmente tante pietre da apparire piene di buche. Il cielo ha un colore grigio cadaverico e la brezza fredda e umida che soffia in continuazione fa venire i brividi a fior di pelle.

Gli abitanti viventi della città includono necromanti folli, corrotti mercanti di carne umana, veneratori di divinità malvagie e altre figure in grado di rendersi abbastanza utili o abbastanza pazze da voler vivere qui. Ma i vivi sono in minoranza a Evernight: la maggior parte della popolazione è composta da morti che camminano. Zombi, wight, vampiri e altri non morti popolano la città sotto lo sguardo vigile della casta dominante, composta da ghoul intelligenti affamati di carne.

Corre voce che questo luogo orrendo rispecchi una città su ogni mondo.

Piani Interni

Giaceva a terra sulla schiena, su uno strato di pietra annerito e fumigante, e fissava un cielo grigio e fumoso, illuminato da remoti fuochi invisibili. Attorno a lui, un mare di lava esalava sbuffi di gas e colonne di fiamme. Il Piano Elementale del Fuoco.

Sia lode agli oscuri, pensò Vhok. Non avrei mai pensato di essere felice di trovarmi qui.

—Thomas M. Reid, *The Gossamer Plain*

I Piani Interni circondano e avviluppano il Piano Materiale e i suoi echi, fornendo le sostanze elementali grezze di cui sono fatti tutti i mondi. I quattro Piani Elementali (Acqua, Aria, Fuoco e Terra) formano un anello attorno al Piano Materiale, sospeso all'interno di un reame instabile noto come il Caos Elementale. Questi piani sono tutti collegati tra loro e le regioni di confine tra un piano e l'altro sono spesso descritte come piani a sé stanti.

Ai loro margini più interni, dove sono più vicini al Piano Materiale (in senso più concettuale che strettamente geografico), i quattro Piani Elementali assomigliano a certe aree del Piano Materiale. I quattro elementi si mescolano assieme come accade sul Piano Materiale, formando terre, mari e cieli. L'elemento dominante esercita tuttavia una forte influenza sull'ambiente, riflettendone le qualità fondamentali.

Gli abitanti di questo cerchio interno includono aarakocra, azer, testuggini dragone, gargoyle, geni, mephit, salamandre e xorn. Alcuni sono originari del Piano Materiale e tutti possono recarsi su di esso (se possono accedere alle magie necessarie) e sopravvivere su quel piano.

Allontanandosi dal Piano Materiale, i Piani Elementali diventano sempre più alieni e ostili. Nelle regioni più esterne gli elementi esistono nella loro forma più pura: vaste distese di solida terra, fiamme rombanti, acque cristalline e aria incontaminata. Ogni sostanza straniera è estremamente rara; qualche sacca d'aria è reperibile nelle propaggini più lontane del Piano della Terra, mentre la terra è praticamente impossibile da trovare nei tratti più esterni del Piano del Fuoco. Queste aree sono molto meno ospitali delle regioni di confine per un viaggiatore proveniente dal Piano Materiale. Sono anche meno conosciute, quindi quando si parla del Piano del Fuoco, per esempio, ci si riferisce solitamente alla regione di confine.

Le regioni più esterne sono dominate soprattutto da spiriti elementali che sono a malapena riconoscibili come creature. È qui che solitamente risiedono le creature chiamate elementali, tra cui i Principi Elementali del Male (esseri primordiali di pura furia elementale) e gli spiriti elementali che gli incantatori possono vincolare a galeb duhr, golem, cacciatori invisibili, magmin e fatali dell'acqua. Queste creature elementali non hanno bisogno di cibo o altre sostanze sui loro piani d'origine, in quanto sono alimentati dalle stesse energie elementali che saturano quei piani.

Caos Elementale

Alle estremità più remote dei Piani Elementali, gli elementi allo stato puro si dissolvono e si mescolano in un tumulto senza fine di energie contrapposte e di sostanze in collisione chiamato il Caos Elementale. Anche quaggiù è possibile trovare gli elementali, che però di solito non si

trattengono a lungo, preferendo la sicurezza offerta dai loro piani d'origine. C'è però chi parla di strani elementali ibridi originari del Caos Elementale, ma tali creature raramente vengono avvistate sugli altri piani.

Piano del Fuoco

Il fuoco rappresenta il vigore, la passione e il cambiamento. Nei suoi aspetti peggiori può essere crudele, capriccioso e distruttivo, come spesso sono gli efreet, ma nei suoi aspetti migliori il fuoco riflette la luce dell'ispirazione, il calore della compassione e la fiamma del desiderio.

Un sole fiammeggiante risplende allo zenith del cielo dorato che sovrasta il Piano del Fuoco, sorgendo e calando durante un ciclo di 24 ore. Il suo colore varia da un bianco incandescente a mezzogiorno a un rosso scuro a mezzanotte, quindi le ore più buie del piano sono comunque tinte da un rosso scuro crepuscolare. A mezzogiorno, la luce è pressoché accecante. La maggior parte delle attività nella Città d'Ottone (vedi sotto) si svolge durante le ore più buie.

Il tempo atmosferico su questo piano è caratterizzato da venti impetuosi carichi di cenere. Anche se l'aria è respirabile, le creature che non sono originarie del piano devono coprirsi la bocca e gli occhi per evitare il tocco pungente della cenere. Gli efreet usano la magia per tenere le tempeste di cenere lontane dalla Città d'Ottone, ma in altre zone del piano il vento è sempre burrascoso e può raggiungere l'intensità di un uragano durante le tempeste più violente.

Le temperature sul Piano del Fuoco sono paragonabili a quelle di un deserto caldo del Piano Materiale e costituiscono una minaccia analoga per i viaggiatori (vedi "Caldo Estremo" nel Capitolo 5, "Ambienti delle Avventure"). Più ci si addentra nel piano, più l'acqua diventa rara. Da un certo punto in poi, il piano non contiene più alcuna fonte d'acqua, quindi i viaggiatori dovranno portarsi dietro delle scorte o produrre l'acqua tramite la magia.

Il Piano del Fuoco è dominato dalle vaste **Desolazioni di Cenere**, una sterminata distesa di ceneri nere e tizzoni ardenti solcata da fiumi di lava. Le bande di salamandre che vagano per queste pianure si danno battaglia tra loro, depredano gli avamposti degli azer e si tengono a debita distanza dagli efreet. Qua e là per la distesa desertica spuntano antiche rovine, tutto ciò che resta delle civiltà dimenticate del passato.

Una grande catena di picchi vulcanici chiamata le **Fontane della Creazione** funge da dimora per gli azer. Questi picchi rocciosi partono dai confini con il Piano della Terra e costeggiano le Desolazioni di Cenere fino a raggiungere il cuore infuocato del piano. Ai confini del piano, le montagne vengono anche chiamate il Piano del Magma. Qui dimorano numerosi giganti del fuoco e draghi rossi, assieme a varie creature provenienti dai piani vicini.

La lava che sgorga dai vulcani e scorre verso il Piano dell'Aria si riversa in un grande mare di lava chiamato il **Mare di Fuoco**, solcato dalle grandi navi di ottone degli efreet e degli azer. Isole di ossidiana e di basalto spuntano dal mare, disseminate di antiche rovine o utilizzate come tane da potenti draghi rossi. Sulle rive del Mare di Fuoco si erge la **Città d'Ottone**.

La Città d'Ottone

Forse il luogo più conosciuto dei Piani Interni è la Città d'Ottone, sulle rive del Mare di Fuoco. Questa è la leggendaria città degli efreet, le cui eleganti guglie e mura di metallo rispecchiano la sua natura grandiosa e crudele.





Fedele alla natura del Piano del Fuoco, ogni cosa in questa città sembra animata da fiamme guizzanti che rispecchiano l'energia vibrante del luogo.

Molti avventurieri si recano qui per completare una missione e ottenere magie leggendarie. Se è possibile acquistare un certo oggetto magico, la Città d'Ottone è il luogo più probabile dove trovarlo in vendita, anche se il prezzo potrebbe non limitarsi alle monete d'oro. Agli efreet piace molto riscuotere favori, specialmente quando hanno il coltello dalla parte del manico in un negoziato. Forse una malattia o un veleno magici possono essere curati soltanto con qualcosa che può essere acquistato nei bazar della città.

Il cuore della città è occupato dal torreggiante Palazzo di Brace, dove il tirannico sultano degli efreet regna supremo, circondato dai nobili efreet e da una schiera sterminata di schiavi, guardiani e leccapiedi.

Piano dell'Acqua

L'acqua è portata per natura a scorrere, non come un vento fugace o una fiamma guizzante, ma con un flusso stabile e costante. È il ritmo delle onde, il nettare della vita, le lacrime amare del dolore e il balsamo della solidarietà e della guarigione. Col tempo è in grado di erodere tutto ciò che incontra sul suo cammino.

Un tiepido sole risplende nel cielo del Piano dell'Acqua, apparentemente in grado di sorgere e tramontare dall'acqua lungo la linea dell'orizzonte. Varie volte al giorno, tuttavia, il cielo si annuvola e un diluvio vero e proprio si scatena, spesso accompagnato da una spettacolare pioggia di fulmini, prima di schiarirsi di nuovo. Di notte il cielo è illuminato da una schiera scintillante di stelle e aurore boreali.

Il Piano dell'Acqua è un mare sterminato chiamato il **Mare dei Mondi**, da cui spuntano qua e là atolli e isole che poggiano su enormi barriere coralline che sembrano estendersi all'infinito negli abissi. Le tempeste che flagellano il mare a volte creano dei portali temporanei verso il Piano Materiale e trascinano le navi sul Piano dell'Acqua. Questi vascelli sopravvissuti e provenienti da innumerevoli mondi solcano ora le acque del piano nel disperato tentativo di un modo per tornare a casa.

Il clima del piano è un susseguirsi di condizioni estreme: se il mare non è calmo, è agitato da una tempesta. In alcune rare occasioni, un tremito nel firmamento planare genera un'onda anomala che attraversa tutto il piano, sommergendo intere isole e scagliando le navi contro le barriere coralline.

Nella parte del Mare dei Mondi più vicina alla superficie, chiamata il **Mare di Luce**, la vita prospera grazie alla luce solare che filtra nell'acqua. Varie razze di umanoidi acquatici erigono castelli e fortezze nelle barriere coralline. I marid sovrintendono con distacco la vita in questa regione e lasciano le creature inferiori libere di contendersi i territori. Il sedicente imperatore dei marid risiede nella **Cittadella delle Diecimila Perle**, un opulento palazzo fatto di corallo e tempestato di perle.

Le zone più profonde del piano, dove la luce del sole non arriva, sono chiamate le **Profondità Oscure**. Quaggiù vivono creature orrende di ogni genere e il freddo assoluto e la pressione schiacciante eliminano nel giro di pochi istanti le creature abituate alla superficie o al Mare di Luce. Questo reame è dominato dai kraken e da altri possenti leviatani.

Ogni tratto di terra emersa è oggetto di accanite contese tra le poche creature che respirano aria e che vivono sul piano. Quando non c'è nient'altro a disposizione, intere flotte di zattere o di navi legate assieme fungono da tratti

di terraferma. La maggior parte degli abitanti originari del piano non emerge mai in superficie e si limita a ignorare queste abitazioni.

Una delle poche isole vere e proprie del piano è l'**Isola del Terrore**, che è collegata al Piano Materiale attraverso una perenne tempesta che infuria sull'isola. I viaggiatori che conoscono le strane maree e correnti del piano possono viaggiare liberamente da un mondo all'altro, ma le tempeste spesso fanno naufragare le navi del Piano Materiale sulle rive dell'isola.

La regione del Piano dell'Acqua più vicina alla Palude dell'Oblio (sul Piano della Terra) è chiamata i **Pantani di Limo**. Qui l'acqua è appesantita da terriccio e fanghiglia e si trasforma in terreno fangoso prima di cedere il passo alla grande palude che si frappone tra i piani.

All'altra estremità del piano si trova il **Mare di Ghiaccio**, che confina con la Coltre Ghiacciata. Le acque gelide di questo mare pullulano di iceberg e di lastre di ghiaccio e sono infestate dalle creature amanti del freddo che popolano la Coltre Ghiacciata. Gli iceberg, fluttuando, possono trasportare queste creature nel resto del Piano dell'Acqua, dove possono minacciare anche le navi e le isole dei mari più caldi.

La **Coltre Ghiacciata**, nota anche come il Piano del Ghiaccio, segna il confine tra i piani dell'Aria e dell'Acqua ed è un ghiacciaio apparentemente senza fine sferzato in continuazione da una feroce tormenta. Le caverne ghiacciate che si aprono sul Piano del Ghiaccio sono infestate da yeti, remorhaz, draghi bianchi e altre creature del freddo. Gli abitanti del piano sono coinvolti in un'eterna lotta per dimostrare la loro forza e garantirsi la sopravvivenza.

I mostri pericolosi e il freddo intenso rendono la Coltre Ghiacciata un luogo impervio da attraversare. La maggior parte dei viaggiatori planari si mantiene in volo, sfidando i venti più potenti e le tempeste di neve pur di non mettere mai piede sul grande ghiacciaio.

Piano dell'Aria

La natura essenziale dell'aria è movimento, animazione e ispirazione. L'aria è il soffio della vita, il vento di cambiamento, la fresca brezza che spazza via la nebbia dell'ignoranza e l'inerzia delle vecchie idee.

Il Piano dell'Aria è una vasta distesa costantemente attraversata da venti di intensità variabile. Qua e là, qualche frammento di terra fluttua nei cieli aperti: tutto ciò che resta delle fallite invasioni da parte degli abitanti del Piano della Terra. Questi frammenti di terra fungono da dimora per le creature dell'aria elementale e spesso sono coperti di rigogliosa vegetazione. Altre creature vivono sui banchi di nuvole infuse di magia sufficiente a solidificarle e abbastanza forti da sostenere paesi e castelli.

I banchi di nubi fluttuanti possono oscurare la visibilità in qualsiasi direzione del piano. Le tempeste sono frequenti: spesso sono equiparabili a violenti temporali con tanto di tuoni e fulmini, ma di tanto in tanto raggiungono l'intensità di feroci tornado o possenti uragani. L'aria è mite, se si eccettuano le zone nei pressi del Piano dell'Acqua (dove è gelida) e del Piano del Fuoco (dove è rovente). La pioggia e la neve cadono soltanto nelle parti del piano più vicine al Piano dell'Acqua.

La maggior parte del Piano dell'Aria è un complesso reticolo di flussi d'aria, correnti e venti chiamati **Venti del Labirinto**, le cui intensità possono variare da una dolce brezza a una bufera urlante in grado di strappare la carne dalle ossa. Anche le creature volanti più abili devono destreggiarsi con attenzione tra queste correnti e lasciarsi trasportare dai venti anziché tentare di avanzare contro di essi.





Qua e là, tra i Venti del Labirinto, si nascondo dei reami raggiungibili soltanto seguendo una precisa sequenza di venti e quindi ampiamente protetti da ogni tentativo di attacco. Uno di questi reami è il leggendario **Aaqa**, uno splendente dominio di guglie d'argento e giardini rigogliosi situato su un fertile frammento di terra. I Duchi del Vento di Aaqa sono votati al rispetto della legge e del bene, e vigilano attentamente contro le aggressioni del male elementale e l'avanzata del Caos Elementale. Possono contare sui servigi degli aarakocra e di una razza poco nota chiamata vaati.

La regione del Piano dell'Aria più vicina alla Grande Conflagrazione è chiamata gli **Stretti degli Scirocchi**. I venti caldi e asciutti di quest'area sferzano i frammenti di terra fino a trasformarli in blocchi rocciosi spogli e inariditi. I gargoyle e i loro alleati provenienti dal Piano della Terra si radunano qui per lanciare le loro razzie contro il reame di Aaqa.

Tra il Mare di Fuoco (sul Piano del Fuoco) e gli Stretti degli Scirocchi infuria una gigantesca tempesta di fuoco chiamata la **Grande Conflagrazione**, a volte nota anche come il Piano della Cenere. I venti ululanti del Piano dell'Aria si mescolano con le tempeste di cenere e di lava del Piano del Fuoco per creare un perenne fronte tempestoso: un muro di fiamme, fumo e cenere. La fitta coltre di cenere oscura la vista a distanza di qualche metro e i venti sferzanti rendono difficile ogni tentativo di spostarsi. In alcuni punti, la cenere forma dei conglomerati fluttuanti che fungono da rifugi per i fuorilegge e i fuggitivi.

All'estremità opposta del piano, nei pressi della Coltre Ghiacciata (il piano del ghiaccio che confina con il Piano dell'Acqua), si trova una regione di venti gelidi chiamata il **Golfo del Mistral**. Queste burrasche spingono le tempeste di neve all'interno della Coltre Ghiacciata o le allontanano, portandole verso il cuore del piano. I frammenti di terra all'interno del golfo sono ricoperti di neve e di ghiaccio.

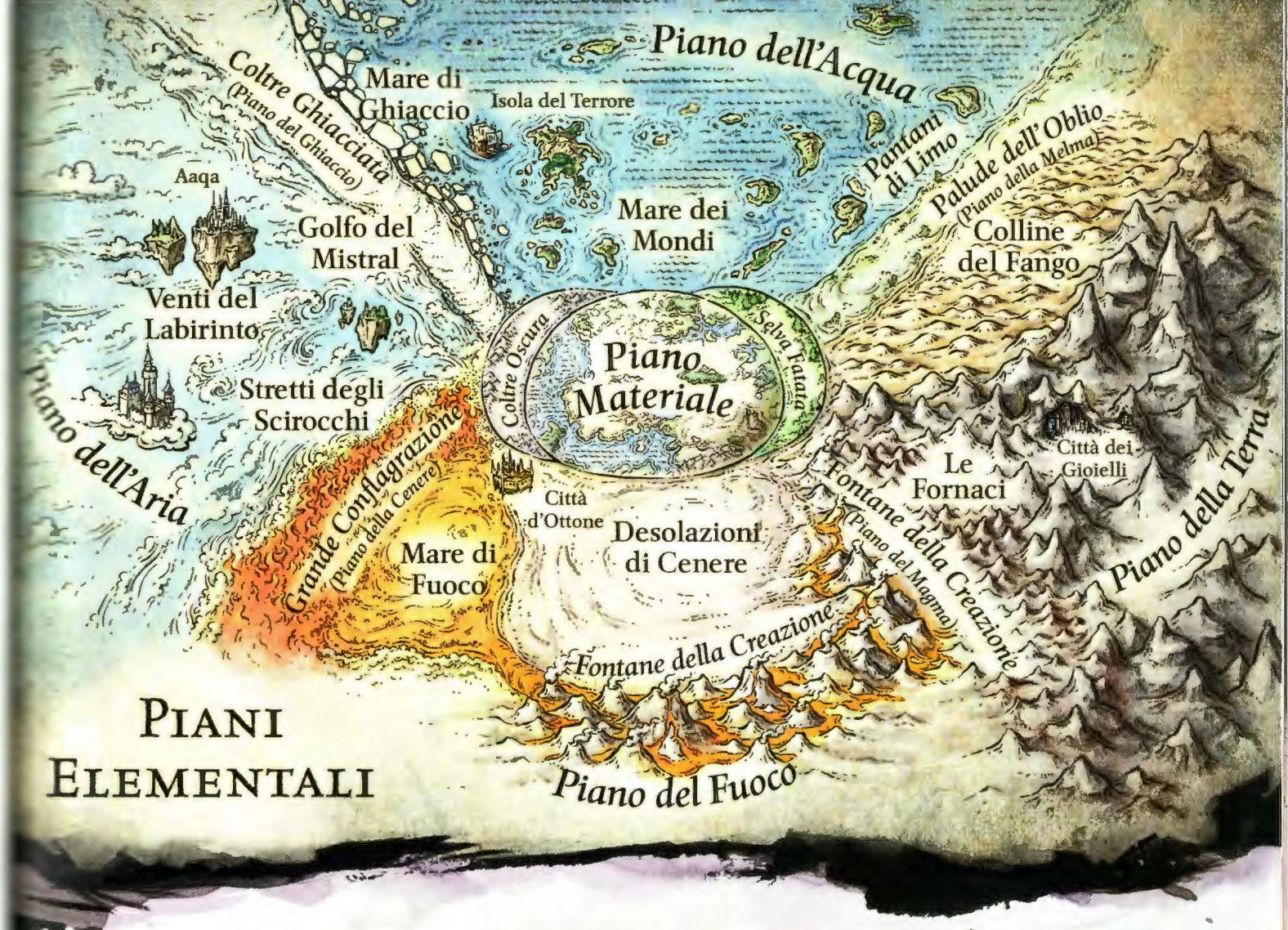
Piano della Terra

La terra simboleggia stabilità, rigidità, ferrea determinazione e tradizione. La posizione del piano, in contrapposizione al Piano dell'Aria nel cerchio dei Piani Elementali, simboleggia la sua opposizione a quasi tutto ciò che l'aria rappresenta.

Il Piano della Terra è una catena di montagne che svetta più in alto di qualsiasi catena montuosa del Piano Materiale. È privo di un sole e non c'è aria attorno ai picchi delle montagne più alte. La maggior parte dei visitatori giunge su questo piano attraverso il reticolo di caverne e cunicoli che attraversa le montagne.

La più grande caverna al di sotto delle montagne, chiamata il Grande Antro Cupo o il Settuplo Labirinto, ospita la capitale dei dao, la **Città dei Gioielli**. I dao vanno molto fieri delle loro ricchezze e inviano in continuazione squadre di schiavi in tutto il piano alla ricerca di nuove gemme e metalli preziosi da estrarre. Grazie ai loro sforzi, ogni edificio e oggetto significativo della città è fatto di pietre preziose e metalli, incluse le esili guglie incastonate di gemme che svettano al di sopra di molti palazzi. La città è protetta da un potente incantesimo che mette in allarme l'intera popolazione dei dao se un visitatore ruba anche una singola pietra. Il furto è punibile con la morte e la punizione si estende anche ai parenti del ladro.

Le montagne più vicine alle Fontane della Creazione (sul Piano del Fuoco) sono note come **Le Fornaci**. Dalle loro caverne fuoriescono fiumi di lava e l'aria puzza di zolfo. I dao hanno stabilito grandi forge e fonderie in quest'area per lavorare le materie prime e plasmare i metalli preziosi.



La regione di confine tra i piani dell'Acqua e della Terra è un'orrida palude dove alberi nodosi e contorti e fitti rampicanti irti di spine acuminate crescono dal terreno viscido e fangoso. Qui, all'interno della **Palude dell'Oblio** (nota anche come Piano della Melma), laghi e acquitrini stagnanti ospitano densi grovigli di erbacce e sciami di zanzare mostruose. I pochi insediamenti presenti sono costituiti da strutture di legno sospese al di sopra del fango. Molte sono costruite su piattaforme sorrette dagli alberi, ma alcune si ergono su palafitte piantate nel fango. Non c'è terra solida sotto lo strato di fango della palude, quindi le case costruite sulle palafitte sprofondano lentamente ma inesorabilmente nella palude.

Si dice che qualsiasi oggetto lanciato nella Palude dell'Oblio non possa più essere trovato per almeno un secolo. Di tanto in tanto, un'anima disperata lancia un potente artefatto in questo luogo, nella speranza di rimuoverlo dal multiverso per qualche tempo. La promessa di potenti magie nascoste nel fango induce molti avventurieri a sfidare gli insetti mostruosi e le megere della palude pur di cercare questi tesori.

La regione del piano più vicina alla Palude dell'Oblio è nota come le **Colline del Fango**. Dai fianchi delle colline partono costantemente degli smottamenti che fanno cadere un'ondata di terra e di pietra nella palude senza fondo. Il Piano della Terra sembra rigenerare costantemente la terra, spingendo nuove colline verso l'alto man mano che quelle vecchie scompaiono per l'erosione.

Piani Esterni

Sbuffi di gas tossici solcavano la volta cremisi come nuvole sporche. Turbinavano e formavano occhi giganteschi nell'atto di scrutare verso il basso, ma che venivano spazzati via prima di mettere a fuoco ciò che vedevano, soltanto per riformarsi in continuazione. Sotto quel bagliore color rubino si stendeva una terra oscura e sinistra, fatta di rocce spoglie, attraversata da mille crepe e punteggiata da scintille e getti di fiamme. Creature indefinite strisciavano furtivamente tra le ombre. Le montagne si protendevano verso il cielo di rubino come artigli. La Terra dei Denti, come un tempo l'aveva definita Azuth con arguzia, si affacciava su questa distesa sterminata di rocce acuminate. Questo era il Territorio dell'Accoglienza, il reame dell'orrore che aveva reclamato le vite di innumerevoli mortali. Stava turbinando al di sopra di Avernus, il primo dei Nove Inferi.

—Ed Greenwood, *Elminster in Hell*

Se i Piani Interni sono le materie prime e le energie pure che compongono il multiverso, i Piani Esterni forniscono la direzione, il pensiero e lo scopo necessari alla sua costruzione. Di conseguenza, molti sapienti definiscono

i Piani Esterni come piani divini, piani spirituali o piani superni, in quanto i Piani Esterni sono noti soprattutto per essere la dimora delle divinità.

Quando si parla di qualsiasi cosa inerente alle divinità, il linguaggio da utilizzare deve essere altamente metaforico. Le loro dimore non sono luoghi nel senso letterale del termine, bensì esemplificazioni del concetto che vede i Piani Esterni come reami del pensiero e dello spirito. Come nel caso dei Piani Elementali, è possibile immaginare la parte percettibile dei Piani Esterni come una regione di confine, mentre le regioni spirituali più estese si trovano oltre le esperienze sensoriali comuni.

Anche nelle regioni percepibili, l'apparenza può ingannare. Inizialmente molti dei Piani Esterni hanno un aspetto ospitale e familiare per chi proviene dal Piano Materiale, ma i territori possono cambiare in virtù di un semplice capriccio delle potenti entità che risiedono su quei piani, entità in grado di ristrutturarli interamente, cancellando e ricostruendo l'esistenza a tutti gli effetti per meglio adattarla alle loro necessità divine.

La distanza è un concetto praticamente irrilevante sui Piani Esterni. Le regioni percepibili dei piani possono sembrare limitate, ma possono anche estendersi apparentemente all'infinito. Gli avventurieri potrebbero prendere parte a una visita guidata dei Nove Inferi dal primo strato al nono nell'arco di una singola giornata... se le potenze infernali lo desiderassero. Oppure potrebbero impiegare settimane intere per completare faticosamente la traversata di un singolo strato.

I Piani Esterni più noti sono un gruppo di sedici piani corrispondenti agli otto allineamenti (esclusa la neutralità pura, rappresentata dalle Terre Esterne e descritta nella sezione "Altri Piani") e alle sfumature che li distinguono gli uni dagli altri.

I Piani Esterni

Piano Esterno	Allineamento
Monte Celestia, i Sette Cieli Ascendenti	LB
Bytopia, i Paradisi Gemelli	NB, LB
Elysium, i Campi Benedetti	NB
Terre Bestiali, le Distese Selvagge	NB, CB
Arborea, le Foreste Olimpie	CB
Ysgard, i Domini Eroici	CN, CB
Limbo, il Caos Mutevole	CN
Pandemonium, le Profondità Ventose	CN, CM
L'Abisso, gli Infiniti Strati	CM
Carceri, le Profondità Tartariche	NM, CM
Ade, le Grigie Distese	NM
Gehenna, la Cupa Eternità	NM, LM
I Nove Inferi (di Baator)	LM
Acheronte, il Campo di Battaglia Infinito	LN, LM
Mechanus, il Nirvana Meccanico	LN
Arcadia, i Pacifici Regni	LN, LB

I piani con un elemento buono nella loro natura sono chiamati **Piani Superiori**, mentre quelli con un elemento malvagio nella loro natura sono noti come **Piani Inferiori**. L'allineamento di un piano costituisce la sua essenza e un personaggio dall'allineamento in contrasto con le esperienze del piano prova un forte senso di disarmonia quando si trova su quel piano. Per esempio, quando una creatura buona visita l'Elysium, si sente in sintonia con quel piano, ma una creatura malvagia si sentirà in contrasto con quel luogo e proverà un certo disagio.

I Piani Superiori sono popolati da creature celestiali come gli angeli, i couatl e i pegasi. I Piani Inferiori sono popolati dagli immondi: demoni, diavoli, yugoloth e creature simili. I piani intermedi ospitano altri abitanti particolari: la razza dei costrutti nota come modron popola Mechanus, mentre le aberrazioni chiamate slaadi prosperano nel Limbo.

Strati dei Piani Esterni

La maggior parte dei Piani Esterni include numerosi ambienti e reami diversi. Questi reami sono spesso immaginati e raffigurati come parti allineate e sovrapposte dello stesso piano, quindi i viaggiatori li chiamano strati. Per esempio, il Monte Celestia assomiglia a una torta a sette piani, i Nove Inferi sono composti da nove strati e l'Abisso sembra includere un numero infinito di strati.

Molti dei portali provenienti dagli altri piani si apre sul primo strato di un piano a più strati. Lo strato in questione può essere raffigurato di volta in volta come lo strato più alto o più basso, in base al piano. In quanto punto di arrivo per la maggior parte dei visitatori, il primo strato funziona come una città di frontiera per quel piano.

Viaggiare tra i Piani Esterni

Viaggiare da un Piano Esterno all'altro non è troppo diverso dal recarsi sui Piani Esterni in primo luogo. I personaggi che viaggiano tramite l'incantesimo *proiezione astrale* possono recarsi da un piano al Piano Astrale e da laggiù trovare una pozza di colore che conduca alla destinazione desiderata. I personaggi possono anche usare *spostamento planare* per raggiungere un piano diverso più direttamente. Solitamente i personaggi usano i portali, sia quelli collegati direttamente a due piani sia un portale che conduce a Sigil, la Città delle Porte, che ospita portali collegati a tutti i piani.

Esistono due percorsi planari che collegano più Piani Esterni tra loro: il Fiume Stige e la Scalinata Infinita. Nella campagna del DM potrebbero esistere altri crocevia planari, come l'Albero del Mondo le cui radici sfiorano i Piani Inferiori e i cui rami si protendono fino ai Piani Superiori, oppure potrebbe essere semplicemente consentito camminare da un piano all'altro.

Il Fiume Stige

Questo fiume ribolle di grasso, fetidi detriti e putridi resti delle battaglie che si combattono lungo le sue rive. Ogni creatura che non sia un immondo e che assaggi o tocchi l'acqua subisce l'effetto di un incantesimo *regressione mentale*. Per resistere all'effetto è necessario un tiro salvezza su Intelligenza con CD 15.

Lo Stige si fa strada tra i primi strati di Acheronte, i Nove Inferi, Gehenna, Ade, Carceri, l'Abisso e Pandemonium. Alcune diramazioni dello Stige spesso si insinuano sugli strati inferiori di quei piani. Per esempio, un ramo dello Stige serpeggia attraverso ogni strato dei Nove Inferi, consentendo il transito da uno strato all'altro di quel piano.

Le acque dello Stige sono solcate da sinistri traghetti manovrati da timonieri che sanno come affrontare le correnti e i flussi imprevedibili del fiume. Al giusto prezzo, questi piloti sono disposti a trasportare i passeggeri da un piano all'altro. Alcuni sono immondi, mentre altri sono anime dei defunti provenienti dal Piano Materiale.

La Scalinata Infinita

La Scalinata Infinita è una scala a chiocciola extradimensionale collegata ai vari piani. Un'entrata della Scalinata Infinita solitamente ha l'aspetto di una comune porta. Oltre quella porta si trova un piccolo pianerottolo e



una fila di scale altrettanto comune che si snoda in salita e in discesa. La Scalinata Infinita cambia aspetto mentre scende o sale, può passare da una semplice scalinata di legno o pietra a un caotico groviglio di scale che si snodano a raggio in ogni direzione, con ogni scalino dotato di un orientamento gravitazionale diverso. Si dice che cercando diligentemente su ogni pianerottolo della Scalinata Infinita sia possibile trovare ciò che il proprio cuore più desidera.

Le porte che danno sulla Scalinata Infinita spesso sono nascoste nei luoghi più polverosi e dimenticati, quelli a cui nessuno presta attenzione. Su un qualsiasi singolo piano potrebbero esistere numerose porte per la Scalinata Infinita, anche se la loro ubicazione è raramente nota e a volte sono sorvegliate da deva, sfingi, yugoloth e altri potenti mostri.

Regole Facoltative

Ognuno dei Piani Esterni ha delle caratteristiche peculiari che rendono unico il transito al suo interno. L'influenza di un piano può avere vari effetti sui visitatori, per esempio sviluppando in loro un tratto caratteriale o un difetto che rifletta la disposizione di quel piano, o perfino un cambio di allineamento che li avvicini a quello delle creature locali. La descrizione di ogni piano include una o più regole facoltative che il DM può usare per rendere memorabili le esperienze degli avventurieri su quel piano.

Regola Facoltativa: Dissonanza Psichica

Ognuno dei Piani Esterni emana una dissonanza psichica che influenza i visitatori di allineamento incompatibile (le creature buone sui Piani Inferiori, quelle malvagie sui Piani Superiori) se trascorrono troppo tempo su quel piano. Il DM può utilizzare la regola facoltativa per rappresentare questo tipo di dissonanza: alla fine di un riposo lungo trascorso su un piano incompatibile, un visitatore deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10; se lo fallisce, la creatura subisce un livello di indebolimento. L'incompatibilità tra gli allineamenti legali e caotici non ha lo stesso effetto, quindi Mechanus e il Limbo sono privi di questa qualità.

Monte Celestia

L'unica grande montagna sacra di Monte Celestia sorge dalle acque di un Mare d'Argento scintillante per raggiungere altezze a malapena visibili e totalmente incomprensibili. Sette altopiani corrispondono ai suoi sette strati celesti. Questo piano è un modello di ordine e giustizia, di grazia celestiale e infinita misericordia, in cui gli angeli e i campioni del bene vigilano attentamente contro ogni incursione del male. È uno dei pochi luoghi tra tutti i piani in cui i viaggiatori possono abbassare la guardia. I suoi abitanti si sforzano costantemente di aderire ai più alti modelli di rettitudine. Innumerevoli creature anelano a raggiungere il più alto e sublime picco della montagna, ma solo le più pure delle anime possono riuscirci. Perfino posare lo sguardo su quel picco riempie di soggezione anche il cuore del più cinico dei viaggiatori.

Regola Facoltativa: Benevolenza Benedetta

In contrasto con la dissonanza che le creature malvagie sperimentano in questo luogo, le creature buone sono letteralmente benedette dalla benevolenza che pervade l'intero piano. Le creature di allineamento buono ottengono i benefici dell'incantesimo *benedizione* per tutto il tempo in cui rimangono sul piano. Inoltre, completare un riposo lungo sul piano conferisce a una creatura buona i benefici di un incantesimo *ristorare inferiore*.

Bytopia

I due strati dei Paradisi Gemelli di Bytopia sono simili eppure contrapposti: uno è una mite distesa pastorale e l'altro è un territorio selvaggio incontaminato, eppure entrambi riflettono la bontà del piano e la sua accettazione della legge e dell'ordine quando è necessario. Bytopia è il paradiso dell'operosità e della soddisfazione di un lavoro ben fatto. La bontà che fluisce nel piano genera sensazioni di buona volontà e di felicità nelle creature che vi dimorano.



Regola Facoltativa: Buona Volontà Pervasiva

Alla fine di ogni riposo lungo completato su questo piano, un visitatore che non sia legale buono o neutrale buono deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10; se lo fallisce, il suo allineamento cambia in legale buono o neutrale buono (in quello dei due più vicino all'attuale allineamento della creatura). Il cambiamento diventa permanente se la creatura non lascia il piano entro 1d4 giorni. Altrimenti, l'allineamento della creatura torna alla normalità dopo un giorno trascorso su un piano che non sia Bytopia. Il suo allineamento originale viene ripristinato anche lanciando l'incantesimo *dissolvi il bene e il male* sulla creatura.

Elysium

L'Elysium è la dimora delle creature di bontà e compassione libere da ogni vincolo e un accogliente rifugio per i viaggiatori planari in cerca di un riparo sicuro. I territori bucolici del piano risplendono di vita e bellezza al loro apice. La tranquillità pervade fino al midollo le creature che si recano su questo piano. Questo è il paradiso del meritato riposo, un luogo dove le lacrime di gioia luccicano su molte guance.

Regola Facoltativa: Gioia Soverchiante

I visitatori che trascorrono qualche tempo su questo piano rischiano di restare intrappolati da una sensazione soverchiante di appagamento e di felicità. Alla fine di ogni riposo lungo completato su questo piano, un visitatore deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10; se lo fallisce, si rifiuta di lasciare il piano prima di avere completato un altro riposo lungo. Dopo tre tiri salvezza falliti, la creatura non lascerà mai più volontariamente il piano e, se allontanata dal piano con la forza, farà tutto ciò che è in suo potere per ritornarvi. Un incantesimo *dissolvi il bene e il male* rimuove questo effetto dalla creatura.

Terre Bestiali

Le Terre Bestiali sono un piano in cui la natura regna sovrana, con foreste di mangrovie muscose e abeti carichi di neve, fitte giungle dove i rami degli alberi si intrecciano senza lasciar filtrare neanche un raggio di sole e vaste pianure in cui il grano e i fiori selvatici si agitano a un vento vibrante di vita. Il piano incarna la bellezza della natura incontaminata, ma risveglia anche gli istinti animali di ogni essere vivente.

Regola Facoltativa: Paradiso del Cacciatore

I visitatori delle Terre Bestiali scoprono che le loro capacità come inseguitori e cacciatori sono migliorate: i personaggi dispongono di vantaggio alle prove di Saggezza (Addestrare Animali), Saggezza (Percezione) e Saggezza (Sopravvivenza) finché rimangono sul piano.

Regola Facoltativa: Trasformazione Bestiale

Ogni volta che un visitatore uccide una bestia originaria del piano, l'uccisore deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 10, altrimenti sarà trasformato (con gli effetti dell'incantesimo *metamorfosi*) nel tipo di bestia che è stata uccisa. In questa forma, la creatura conserva la sua intelligenza e la capacità di parlare. Alla fine di ogni riposo lungo, la creatura sottoposta a metamorfosi può ripetere il tiro salvezza. Se lo supera, torna alla sua vera forma. Dopo tre tiri salvezza falliti, la trasformazione potrà essere invertita soltanto con un incantesimo *rimuovi maledizione* o con una magia analoga.

Arborea

Arborea, dove ogni cosa è vissuta intensamente, è un luogo di emozioni violente e di profondi affetti, di capricci imposti con il pugno di ferro e di passioni che ardono intensamente fino a consumarsi completamente. I suoi abitanti sono di indole buona e sono votati alla lotta contro il male, ma le loro emozioni incontrollate a volte hanno conseguenze

devastanti. La furia è frequente e onorata quanto la gioia in Arborea. Le montagne e le foreste di questo luogo sono gigantesche e magnifiche, ogni radura e ogni corso d'acqua è popolato da spiriti della natura che non tollerano gli intrusi, quindi i viaggiatori devono muoversi con prudenza.

Arborea è la dimora di molti elfi e divinità elfiche. Gli elfi nati su questo piano possiedono il tipo celestiale, hanno un'indole selvaggia e sono pronti a impugnare le armi contro il male in un batter d'occhio. Sotto ogni altro aspetto, si comportano e appaiono come elfi normali.

Regola Facoltativa: Bramosia Struggente

Ogni visitatore deve tenere il conto di quanti giorni trascorre su Arborea. Quando se ne va, deve effettuare un tiro salvezza su Carisma con una CD pari a 5 più 1 per ogni giorno trascorso sul piano. Se lo fallisce, la creatura è soggetta a uno struggente desiderio di tornare su Arborea. Fintanto che questo effetto permane, la creatura subisce svantaggio alle prove di caratteristica. Alla fine di ogni riposo lungo, la creatura può ripetere il tiro salvezza, terminando l'effetto in caso di successo. Un incantesimo *dissolvi il bene e il male* rimuove questo effetto dalla creatura.

Ysgard

Ysgard è un aspro reame di montagne svettanti, fiordi scoscesi e campi di battaglia sferzati dal vento. Le estati sono lunghe e calde e gli inverni sono freddi, crudeli e spietati. I continenti fluttuano sopra a oceani di rocce vulcaniche, nelle cui viscere si aprono gelide caverne talmente enormi da ospitare interi regni di giganti, umani, nani, gnomi e altre creature. Gli eroi si recano a Ysgard per mettere alla prova il loro valore non solo contro il piano stesso, ma anche contro giganti, draghi e altre terribili creature che imperversano nei vasti territori di Ysgard.

Regola Facoltativa: Collera Immortale

Ysgard è la dimora degli eroi uccisi che guerreggiano in eterno su un glorioso campo di battaglia. Qualsiasi creatura che non sia un costrutto o un non morto e che venga uccisa da un attacco o da un incantesimo mentre si trova su Ysgard torna in vita all'alba del giorno successivo. La creatura recupera tutti i punti ferita e perde tutte le condizioni e le afflizioni a cui era soggetta prima della morte.

Limbo

Il Limbo è un piano di caos allo stato puro, un miscuglio ribollente di materie ed energie instabili. La pietra si scioglie in acqua, che si congela in metallo, che si trasforma in diamante, che brucia e diventa fumo, che si cristallizza in neve e così via, in una sequenza eterna di mutamenti imprevedibili. Alcuni frammenti di territori più ordinari (tratti di foreste, prati, castelli in rovina e perfino ruscelli zampillanti) fluttuano in mezzo alla confusione. L'intero piano è un incubo tumultuoso.

Nel Limbo la gravità non esiste, quindi le creature che visitano il piano fluttuano sul posto. Una creatura può muoversi a una velocità pari alla sua velocità base sul terreno semplicemente pensando alla direzione in cui desidera spostarsi.

Il Limbo si conforma alla volontà delle creature che lo popolano. Le menti più disciplinate e potenti possono creare intere isole di loro invenzione all'interno del piano, a volte mantenendo quei luoghi stabili per molti anni. Una creatura dalla mente semplice come un pesce resisterebbe invece meno di un minuto prima che la sacca d'acqua attorno ad essa si congelasse, svanisse o si trasformasse in vetro. Gli slaadi vivono e nuotano qui, in mezzo al caos, senza creare nulla, mentre i monaci githzerai erigono interi monasteri con la forza del pensiero.

Regola Facoltativa: Il Potere della Mente

Con un'azione, una creatura nel Limbo può effettuare una prova di Intelligenza per muovere mentalmente un oggetto situato sul piano entro 9 metri da lei e che essa sia in grado di vedere. La CD dipende dalla taglia dell'oggetto: CD 5 se è Minuscolo, CD 10 se è Piccolo, CD 15 se è Medio, CD 20 se è Grande e CD 25 se è Enorme o di taglia superiore. Se la prova ha successo, la creatura sposta l'oggetto di una distanza pari a 1,5 metri più 30 cm per ogni punto di cui ha superato la CD.



Una creatura può anche usare un'azione per effettuare una prova di Intelligenza al fine di alterare un oggetto non magico che non sia indossato o trasportato. Si applicano le stesse regole relative alla distanza e la CD dipende dalla taglia dell'oggetto: CD 10 se è Minuscolo, CD 15 se è Piccolo, CD 20 se è Medio e CD 25 se è Grande o di taglia superiore. Se la prova ha successo, la creatura trasforma l'oggetto in un'altra forma non vivente della stessa taglia, per esempio trasformando un macigno in una palla di fuoco.

Infine, una creatura può usare un'azione per effettuare una prova di Intelligenza al fine di stabilizzare un'area sferica incentrata sulla creatura. La CD dipende dal raggio della sfera. La CD base è 5 per una sfera del raggio di 3 metri; per ogni 3 metri aggiuntivi di raggio, la CD aumenta di 5. In caso di prova effettuata con successo, la creatura impedisce al piano di alterare l'area per 24 ore o finché essa non usa di nuovo questa capacità.

Pandemonium

Pandemonium è un piano di follia, un vasto ammasso roccioso attraversato da tunnel scavati da venti impetuosi. È un luogo freddo, rumoroso e oscuro dove non brilla alcuna luce naturale. Il vento spegne rapidamente le fiamme comuni libere, come quelle delle torce e dei fuochi da accampamento. Il vento rende inoltre impossibile ogni conversazione che non sia urlata e comunque non a più di 3 metri di distanza. Le creature subiscono svantaggio a qualsiasi prova di caratteristica basata sull'udito.

Buona parte degli abitanti del piano è costituita da creature esiliate quaggiù senza speranza di fuga, molte delle quali sono state private della ragione dall'urlo incessante del vento o costrette a trovare riparo in quei luoghi dove l'urlo del vento è attutito quanto basta da sembrare soltanto un lontano grido di tormento.

Regola Facoltativa: Venti della Follia

Un visitatore deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10 dopo ogni ora trascorsa tra i venti urlanti; se lo fallisce, subisce un livello di indebolimento. Una creatura che raggiunge sei livelli di indebolimento mentre si trova su questo piano non muore. Sviluppa invece una forma di follia indeterminata, come descritto nel capitolo 8, "Condurre il Gioco". Completare un riposo lungo non riduce i livelli di indebolimento della creatura, a meno che essa non riesca in qualche modo a sottrarsi ai venti della follia.

L'Abisso

L'Abisso incarna tutto ciò che è perverso, macabro e caotico. I suoi strati, teoricamente infiniti, si fanno più orrendi man mano che sprofondano in una spirale discendente.

Ogni strato dell'Abisso vanta un suo specifico ambiente terrificante. Anche se ognuno è diverso dagli altri, tutti sono aspri e inospitali. Inoltre, ogni strato riflette la natura entropica dell'Abisso: gran parte di ciò che un viaggiatore vede o tocca su questo piano sembra eroso e fatiscente.

Regola Facoltativa: Corruzione Abissale

Un visitatore non malvagio che completi un riposo lungo nell'Abisso deve effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 10; se fallisce, diventa corrotto. La tabella "Corruzione Abissale" determina gli effetti della corruzione, ma il DM può sostituire gli effetti della tabella con altri effetti di sua creazione come meglio crede.

Dopo avere completato un riposo lungo, una creatura corrotta può effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 15; se lo supera, l'effetto di corruzione termina. Anche grazie a un incantesimo *dissolvi il bene e il male* o a una qualsiasi magia in grado di rimuovere una maledizione l'effetto termina.

Se una creatura corrotta non esce dal piano entro 1d4 + 2 giorni, il suo allineamento cambia in caotico malvagio. Lanciando l'incantesimo *dissolvi il bene* e *il male* sulla creatura, il suo allineamento originale viene ripristinato.

Corruzione Abissale

d10	Risultato
1–4	**Tradimento.** Il personaggio ottiene il difetto seguente: "Posso raggiungere i miei obiettivi soltanto assicurandomi che i miei compagni non raggiungano i loro."
5–7	**Frenesia di Sangue.** Il personaggio ottiene il difetto seguente: "Mi piace uccidere senza alcun motivo e quando inizio a farlo non riesco più a smettere."
8–9	**Ambizione Delirante.** Il personaggio ottiene il difetto seguente: "Sono destinato a regnare sull'Abisso e i miei compagni sono un mezzo per raggiungere questo fine."
10	**Possessione Demoniaca.** Il personaggio è posseduto da un'entità demoniaca finché non viene liberato da *dissolvi il bene e il male* o da una magia simile. Ogni volta che il personaggio posseduto ottiene un 1 in un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza, il demone assume il controllo del personaggio e determina il comportamento del personaggio. Alla fine di ogni suo turno, il personaggio posseduto può effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 15; se lo supera, il personaggio riprende il controllo di se stesso finché non ottiene un altro 1.

Strati Importanti

Gli strati dell'Abisso sono definiti dai signori dei demoni che li governano, come mostrato dagli esempi seguenti. Ulteriori informazioni sui signori dei demoni sono contenute nel *Monster Manual*.

Le Fauci Spalancate. Lo strato dell'Abisso controllato da Demogorgon è una vasta distesa dove dominano la ferocia e la follia nota come le Fauci Spalancate: quaggiù, perfino i demoni più potenti possono impazzire dalla paura. Rispecchiando la natura dualistica di Demogorgon, le Fauci Spalancate sono composte da uno sconfinato continente primordiale ricoperto di fitte giungle, circondato da una distesa senza fine di oceani e pianure salmastre. Il Principe dei Demoni regna su questo strato dall'alto delle sue due torri serpentiformi, che svettano al di sopra delle acque di un mare torbido. Ogni torre è sormontata da un gigantesco teschio zannuto. Le guglie formano la fortezza di Abysm, dove ben poche creature possono avventurarsi senza smarrirsi nella follia.

Thanatos. Se Orcus potesse fare a modo suo, tutti i piani assomiglierebbero al reame senza vita di Thanatos e tutte le creature diventerebbero dei non morti sotto il suo controllo. Thanatos è una terra di tetre montagne, spoglie brughiere, città in rovina e foreste di alberi neri e contorti sovrastate da un cielo completamente nero. Il paesaggio è disseminato di sepolcri, mausolei, lapidi e sarcofagi: non morti di ogni genere si aggirano per il piano, emergendo dalle tombe per fare a pezzi qualsiasi creatura tanto stolta da recarsi fin laggiù. Orcus regna su Thanatos da un vasto palazzo fatto di ossa e ossidiana chiamato Everlost. Il palazzo si erge nel cuore di una desolazione urlante chiamata Fine dell'Oblio ed è circondato da tombe e cimiteri scavati lungo gli erti pendii delle strette vallate circostanti, che formano una metropoli su più strati.

Le Ragnatele Demoniache. Lo strato di Lolth è un'immensa e robusta ragnatela magica composta da passerelle e camere simili a bozzoli. Da tutta la ragnatela pendono edifici, strutture, navi e altri oggetti che sembrano essere caduti per caso nella trappola tessuta da un ragno.

La ragnatela di Lolth è concepita per generare dei portali casuali che si aprono su tutto il piano per attirare tali oggetti dai semipiani e dai mondi del Piano Materiale che finiscono nelle mire della Regina Ragno. I servitori di Lolth costruiscono anche interi dungeon tra i filamenti della ragnatela, intrappolando i nemici più odiati di Lolth all'interno di un reticolato di corridoi di pietra ricoperta di ragnatele e dando loro la caccia in quel labirinto.

Al di sotto di quei dungeon si spalancano le Fosse delle Ragnatele Demoniache, dove dimora la Regina Ragno. Laggiù, Lolth viene accudita dalle sue ancelle, le yochlol, demoni creati per servirla e il cui rango si rivela superiore a quello dei più possenti demoni, fintanto che restano nel reame della Regina Ragno.

Il Labirinto Senza Fine. Lo strato dell'Abisso di Baphomet è un dungeon senza fine al cui centro si erge la ziggurat che funge da palazzo del Re Cornuto. Il palazzo, un confusionario groviglio di corridoi e di una miriade di camere, è circondato da un fossato largo un chilometro e mezzo in cui si nasconde un folle dedalo di scale e tunnel sommersi che conduce nel cuore della fortezza.

Il Triplo Reame. Il Principe Oscuro Graz'zt regna sul reame di Azzagrat, che abbraccia tre strati dell'Abisso. Il suo quartier generale è lo strabiliante Palazzo Argenteo nella città di Zelatar, i cui mercati frenetici e dimore del piacere attirano da tutto il multiverso i visitatori in cerca di conoscenze magiche proibite e piaceri perversi. Per ordine di Graz'zt, i demoni di Azzagrat devono mostrare una facciata di civiltà e cortesia. Tuttavia, il cosiddetto Triplo Reame è pericoloso quanto le altre parti dell'Abisso e un visitatore può svanire senza lasciare traccia nelle sue labirintiche città o nelle sue foreste, dove gli alberi hanno dei serpenti al posto dei rami.

Le Gole della Morte. Yeenoghu regna su uno strato formato di valli e crepacci noto come le Gole della Morte. Laggiù, ogni creatura deve andare a caccia per sopravvivere, persino i vegetali, che afferrano i viaggiatori più imprudenti per bagnare le radici nel loro sangue. I servitori di Yeenoghu, per aiutare il loro padrone a saziare la sua fame mentre si aggira per il regno in cerca di prede, catturano creature del Piano Materiale da sguinzagliare poi nel reame del Signore degli Gnoll.

Carceri

Carceri, il modello a cui si ispirano tutte le altre prigioni del creato, è un piano di desolazione e disperazione. I suoi sei strati racchiudono vasti acquitrini, fetide giungle, deserti spazzati dal vento, montagne scoscese, gelidi oceani e ghiaccio nero. Ognuno di essi funge da tetra dimora per i traditori e i doppiogiochisti intrappolati su questo piano-prigione.

Regola Facoltativa: Il Piano-Prigione

Nessuno può lasciare Carceri facilmente. Ogni tentativo magico per andarsene dal piano tramite un incantesimo che non sia *desiderio* fallisce miseramente. I portali che si aprono sul piano diventano a senso unico. Esistono alcune vie d'uscita segrete dal piano, ma sono nascoste e ben sorvegliate da trappole e mostri micidiali.

Ade

Gli strati dell'Ade sono chiamati le Tre Apatie: luoghi senza gioia, speranza o passione. L'Ade, una terra grigia dal cielo cinereo, è la destinazione di molte di quelle anime che non vengono reclamate dagli dèi dei Piani Superiori o dagli immondi che regnano sui Piani Inferiori. Queste anime diventano larve e trascorrono l'eternità in un luogo privo di sole, luna, stelle o stagioni. Questa apatia, in grado di prosciugare ogni colore e ogni emozione, finisce per sopraffare lo spirito della maggior parte dei visitatori. La regola "Disperazione della Coltre Oscura", descritta in precedenza in questo capitolo, può essere usata per rappresentare la disperazione di un visitatore.

Regola Facoltativa: Orrida Trasformazione

Alla fine di ogni riposo lungo completato sul piano, un visitatore deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10; se lo fallisce, subisce un livello di indebolimento, che non può essere rimosso finché la creatura rimane nell'Ade. Se la creatura arriva a sei livelli di indebolimento, non muore, ma si trasforma permanentemente in una larva; in quel momento, tutti i livelli di indebolimento che la affliggono sono rimossi.

Una larva è un miserabile immondo che conserva i lineamenti facciali della sua forma precedente ma sviluppa il corpo di un verme grassoccio. Una larva possiede soltanto alcuni vaghi ricordi della sua vita precedente e le statistiche descritte nella scheda sottostante.

L'Ade brulica di larve: le megere notturne, i lich e i rakshasa le raccolgono per utilizzarle nei loro infami rituali, mentre gli altri immondi amano cibarsene direttamente.

Larva

Immondo Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 9
Punti Ferita 9 (2d8)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (–1)	9 (–1)	10 (+0)	6 (–2)	10 (+0)	2 (–4)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi Capisce i linguaggi che conosceva in vita ma non li parla
Sfida 0 (10 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +1 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 (1d4-1) danni perforanti.

Gehenna

La Gehenna è il piano del sospetto e dell'avidità. È il luogo di origine degli yugoloth, che popolano le sue distese in grandi numeri. Una montagna vulcanica domina ognuno dei quattro strati delle Gehenna, mentre monticelli vulcanici minori fluttuano nell'aria per schiantarsi prima o poi con le montagne più grandi.

I pendii rocciosi del piano rendono i movimenti difficili e pericolosi. Il terreno ha una pendenza di almeno 45 gradi in ogni punto. In certi luoghi, pareti rocciose scoscese e profondi canyon costituiscono ostacoli ancora più impegnativi. Altri pericoli includono le crepe vulcaniche da cui salgono esalazioni tossiche o fiamme incandescenti.

Nella Gehenna non c'è spazio per la misericordia o la compassione. Gli immondi che vivono quaggiù sono tra i più avidi ed egoisti di tutto il multiverso.

Regola Facoltativa: Avversione Crudele

La natura crudele di questo piano cerca di impedire ai visitatori di aiutarsi a vicenda. Ogni volta che un visitatore lancia un incantesimo con un effetto benefico, come un

incantesimo che ripristina i punti ferita o rimuove una condizione, l'incantatore deve prima effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 10; se lo fallisce, anche l'incantesimo fallisce, lo slot incantesimo è consumato e l'azione è sprecata.

I Nove Inferi

I Nove Inferi di Baator infiammano l'immaginazione dei viaggiatori, l'avidità dei cacciatori di tesori e la furia combattiva di tutte le creature morali. Sono il piano supremo della legge e del male e l'apice della crudeltà premeditata. I diavoli dei Nove Inferi sono obbligati a obbedire alle leggi dei loro superiori, ma si ribellano all'interno della loro specifica casta. Molti sono pronti ad attuare qualsiasi genere di complotto pur di avanzare di rango. Al vertice di questa gerarchia siede Asmodeus, che nessuno è ancora riuscito a surclassare. Se mai dovesse esser sconfitto, toccherebbe al vincitore regnare sull'intero piano. Questa è la legge dei Nove Inferi.

Regola Facoltativa: Male Pervasivo

Il male pervade ogni angolo dei Nove Inferi e tutti i visitatori di questo piano ne percepiscono l'influenza. Alla fine di ogni riposo lungo completato su questo piano, un visitatore che non sia malvagio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10; se lo fallisce, il suo allineamento cambia in legale malvagio. Il cambiamento diventa permanente se la creatura non lascia il piano entro 1d4 giorni. Altrimenti, l'allineamento della creatura torna alla normalità dopo un giorno trascorso su un piano diverso dai Nove Inferi. Anche lanciare l'incantesimo *dissolvi il bene* e *il male* sulla creatura ripristina il suo allineamento originale.

I Nove Strati

I Nove Inferi sono composti da nove strati. I primi otto sono retti da altrettanti arcidiavoli che rispondono del loro operato ad Asmodeus, l'Arciduca di Nessus, il nono strato. Per raggiungere lo strato più profondo dei Nove Inferi, un viaggiatore deve attraversare tutti gli otto strati soprastanti nel giusto ordine. Il metodo più rapido per farlo è seguire il corso del Fiume Stige, che si tuffa verso le profondità degli Inferi scorrendo da uno strato all'altro, ma soltanto gli avventurieri più coraggiosi riescono a reggere al tormento e all'orrore di quel viaggio.

Avernus. Per ordine di Asmodeus, nessun portale planare si collega direttamente agli strati inferiori dei Nove Inferi. Di conseguenza, il primo strato di Avernus è il punto d'arrivo di tutti i visitatori del piano. Avernus è una terra desolata e rocciosa, solcata da fiumi di sangue e infestata da nugoli di mosche fameliche. Di tanto in tanto una cometa infuocata cade dal cielo oscurato e genera un cratere fumante all'impatto con il terreno. I campi di battaglia deserti sono disseminati di armi e di ossa, a muta testimonianza degli scontri in cui le legioni dei Nove Inferi hanno affrontato il nemico sul loro territorio natio e hanno trionfato.

Avernus è retto dall'arciduchessa Zariel, che ha preso il posto del suo rivale Bel dopo che quest'ultimo è caduto in disgrazia presso Asmodeus ed è stato obbligato a prestare servizio presso Zariel come suo consigliere. Tiamat, la Regina dei Draghi Malvagi, è prigioniera di questo strato: regna su un suo dominio personale, ma è confinata nei Nove Inferi da Asmodeus a seguito di un antico patto i cui termini sono noti soltanto a lei e ai Signori dei Nove.

Zariel governa da una svettante cittadella di basalto decorata con i cadaveri parzialmente inceneriti di quegli ospiti che non godevano del favore dell'arciduchessa. Zariel ha l'aspetto di un angelo le cui ali e la cui pelle, un tempo splendide, sono state rovinate dal fuoco. Nei suoi occhi arde una furibonda luce bianca che può incenerire le creature che osano fissarla direttamente.

Dis. Dis, il secondo strato dei Nove Inferi, è un labirinto di canyon che si snodano tra erte montagne ricche di giacimenti ferrosi. I canyon sono attraversati da strade di ferro sorvegliate da fortezze di ferro che si ergono sui pinnacoli più alti.

Il secondo strato trae il suo nome dal suo attuale signore, Dispater. Questo arciduca, un manipolatore e un ingannatore, è un essere diabolicamente affascinante, che differisce da un umano soltanto per le sue piccole corna, la coda e uno zoccolo sinistro caprino. Il suo trono cremisi è situato nel cuore della Città di Ferro di Dis, un'orrenda metropoli considerata la più grande dei Nove Inferi. I viaggiatori planari si recano quaggiù per cospirare con i diavoli e per stipulare accordi con megere notturne, rakshasa, incubi, succubi e altri immondi. Dispater guadagna qualcosa da ogni accordo stretto grazie alle clausole speciali che vengono aggiunte ai contratti stipulati su questo strato dei Nove Inferi.

Dispater è uno dei più fedeli e ingegnosi vassalli di Asmodeus e ben pochi esseri in tutto il multiverso sono in grado di superarlo in astuzia. Tra tutti i diavoli, è il più ossessionato dallo stipulare patti con i mortali in cambio delle loro anime e i suoi emissari lavorano senza tregua per portare avanti le sue trame sul Piano Materiale.

Minauros. Il terzo strato dei Nove Inferi è una fetida palude. Dai cieli marroni di Minauros cadono piogge acide che si riversano sui fitti strati di liquame della sua putrida superficie. Sotto il liquame si nascondono numerose pozze senza fondo pronte a inghiottire i viaggiatori meno prudenti. Ciclopiche città elegantemente scolpite in pietra spuntano dalla palude, inclusa la grande città di Minauros da cui lo strato prende il nome.

Le viscide mura della città si innalzano per decine e decine di metri a protezione del palazzo allagato di Mammon. L'arciduca di Minauros ha l'aspetto di un gigantesco serpente la cui parte superiore del torace e la testa sono quelli di un umanoide calvo e cornuto. L'avidità di Mammon è leggendaria: è uno dei pochi arcidiavoli disposti a concedere favori in cambio di oro anziché di anime. La sua tana è strapiena di tesori strappati a coloro che hanno tentato di surclassarlo nelle trattative e hanno fallito.

Flegesto. Flegesto, il quarto strato, è una distesa infuocata sui cui mari di magma fuso infuriano uragani roventi, sbuffi di fumo soffocante e ceneri piroclastiche. All'interno del cratere infuocato del più grande vulcano di Flegesto sorge Abriymoch, una città fortificata fatta di ossidiana e vetro nero. Dalle sue mura esterne si riversano numerosi fiumi di lava fusa che fanno sembrare la città una sinistra opera d'arte, una gigantesca fontana infernale.

Abriymoch è retta da due arcidiavoli che governano su Flegesto assieme: l'arciduca Belial e l'arciduchessa Fierna, sua figlia. Belial è un diavolo affascinante e muscoloso che emana un'aura di civiltà anche quando nelle sue parole serpeggia un velo di minaccia. Sua figlia è una diavolessa statuaria la cui bellezza esteriore cela il cuore più nero dei Nove Inferi. L'alleanza tra Belial e Fierna è indistruttibile, in quanto entrambi gli arcidiavoli sanno che da essa dipende la loro sopravvivenza reciproca.

Stygia. Il quinto strato dei Nove Inferi è un reame di ghiaccio attraversato da fiamme fredde. L'intero strato è circondato da un mare di ghiaccio e il suo livido cielo è continuamente tempestato dai fulmini.

L'arciduca Levistus un tempo tradì Asmodeus e ora è imprigionato nel cuore dei ghiacci di Stygia come

punizione. Continua comunque a governare il suo strato, comunicando telepaticamente con i suoi seguaci e servitori, sia nei Nove Inferi che sul Piano Materiale.

Stygia ospita anche il suo precedente reggente, l'arcidiavolo serpentiforme chiamato Geryon, congedato da Asmodeus per consentire a Levistus, seppur prigioniero, di tornare a governare. La caduta in disgrazia di Geryon è fonte di accaniti dibattiti nelle corti infernali. Nessuno sa dire se Asmodeus abbia avuto dei motivi segreti per congedare l'arcidiavolo o se stia mettendo alla prova la fedeltà di Geryon per qualche motivo superiore.

Malabolgia. Alla guida del sesto strato, Malabolgia, si sono avvicendati numerosi reggenti, tra cui Malagard la Contessa Strega e l'arcidiavolo Moloch. Malagard perse il favore di Asmodeus, che la eliminò in un impeto d'ira, mentre il suo predecessore Moloch si aggira ancora da qualche parte del sesto strato in forma di imp, tramando per riconquistare il favore di Asmodeus. Malabolgia è un pendio apparentemente infinito, come il fianco di una montagna di dimensioni impossibili. Alcuni pezzi dello strato si staccano di tanto in tanto, creando letali e rombanti frane di rocce. Gli abitanti di Malabolgia vivono all'interno di fortezze diroccate e grandi caverne scavate sul fianco della montagna.

L'attuale arciduchessa di Malabolgia è la figlia di Asmodeus, Glasya, che ha l'aspetto di una succube: piccole corna, ali da pipistrello e coda biforcuta. Ha ereditato da suo padre la crudeltà e l'amore per le trame oscure. La cittadella in cui risiede sui pendii di Malabolgia è sostenuta da colonne e contrafforti crepati che sembrano allo stesso tempo solidi e in procinto di sbriciolarsi. Sotto il palazzo si snoda un labirinto disseminato di celle e sale delle torture dove Glasya rinchiude e tortura coloro che la deludono.

Maladomini. Il settimo strato, Maladomini, è una terra desolata ricoperta di rovine. Una lunga serie di città fantasma forma uno spoglio panorama urbano intervallato da cave vuote, strade distrutte, cumuli di macerie, resti diroccati di fortezze abbandonate e sciami di mosche fameliche.

L'arciduca di Maladomini è Belzebù, il Signore delle Mosche. Belzebù è un immondo adiposo, la cui metà inferiore del corpo è quella di una gigantesca lumaca. Ha assunto questa forma quando Asmodeus ha voluto punirlo per la sua fedeltà altalenante. Belzebù è una mostruosità degenerata e disperata che da lungo tempo trama per spodestare Asmodeus, ma continua a fallire miseramente. È afflitto da una maledizione che fa in modo che ogni accordo stipulato con lui si concluda in tragedia. Asmodeus di tanto in tanto concede qualche favore a Belzebù per motivi che nessun altro arciduca può immaginare, anche se qualcuno sospetta che l'Arciduca di Nessus nutra ancora rispetto per il valore dimostrato dal suo avversario caduto.

Cania. Cania, l'ottavo strato dei Nove Inferi, è una distesa gelida le cui tempeste di ghiaccio possono strappare la carne dalle ossa dei viaggiatori. Le città incastonate nel ghiaccio offrono riparo agli ospiti e ai prigionieri del reggente di Cania, il geniale e subdolo arcidiavolo Mefistofele.

Mefistofele risiede nella cittadella di ghiaccio di Mephistar, da dove trama di impadronirsi del Trono di Baator e di conquistare i piani. È il più grande alleato e il più grande nemico di Asmodeus, ma l'Arciduca di Nessus sembra fidarsi dei consigli di Mefistofele, quando questi glieli offre. Mefistofele sa che non può spodestare Asmodeus finché il suo avversario non farà un grosso passo falso, quindi entrambi attendono di vedere quali circostanze potrebbero metterli l'uno contro l'altro.

Mefistofele è anche un padrino di Glasya, cosa che complica ulteriormente i rapporti.

Mefistofele è un diavolo alto e affascinante, dalle corna imponenti e dal comportamento distaccato. Commercia in anime come gli altri arcidiavoli, ma raramente concede il suo tempo alle creature che non ritiene degne della sua attenzione personale. I suoi istinti sono gelidi e taglienti come i venti di Cania e si vocifera che solo Asmodeus sia mai riuscito a ingannarlo o a sconfiggerlo.

Nessus. Lo strato più basso dei Nove Inferi, Nessus, è un reame di fosse oscure lungo le cui pareti spuntano numerose fortezze. Laggiù i diavoli delle fosse che fungono da generali per Asmodeus presidiano le loro diaboliche legioni e tramano per conquistare il multiverso. Al centro dello strato si spalanca un vasto crepaccio dalla profondità ignota da cui spunta la grande cittadella-guglia di Malsheem, la dimora di Asmodeus e della sua corte infernale.

Malsheem assomiglia a una gigantesca stalagmite cava. La cittadella è anche una prigione per le anime che Asmodeus ha imprigionato e desidera tenere al sicuro. Convincerlo a liberare anche una sola di quelle anime è un'impresa che richiede un caro prezzo: corre voce che l'arciduca di Nessus abbia richiesto interi regni in passato in cambio di un favore del genere.

Asmodeus appare generalmente come un affascinante umanoide barbuto, con un paio di piccole corna che spuntano dalla fronte, occhi rossi penetranti e vesti fluenti. Può anche assumere altre forme e quasi sempre impugna il suo scettro dalla punta di rubino. Asmodeus è il più astuto e il più cortese dei diavoli. La sua malvagità assoluta emerge soltanto quando decide di mostrarsi per quello che è o quando si tradisce e cede a un impeto di collera.

Acheronte

L'Acheronte è composto da quattro strati, ognuno fatto di enormi cubi di ferro che fluttuano nel vuoto. A volte i cubi entrano in collisione e gli echi delle collisioni passate rimbombano ancora per tutto il piano, mescolandosi al frastuono degli eserciti che si scontrano. La natura dell'Acheronte è proprio questa: guerra e sofferenza per gli spiriti dei soldati caduti, coinvolti in un'eterna battaglia tra gli orchi devoti a Gruumsh, i goblinoidi fedeli a Maglubiyet e le legioni radunate da altre divinità guerrafondaie.

Regola Facoltativa: Frenesia di Sangue

L'Acheronte ricompensa una creatura che danneggia le altre creature, infondendo in essa la forza di continuare a combattere. Quando una creatura si trova sull'Acheronte, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari alla metà del suo massimo dei punti ferita ogni volta che riduce una creatura ostile a 0 punti ferita.

Mechanus

Su Mechanus la legge è rappresentata da un reame di ingranaggi rotanti, tutti collegati tra loro, che si muovono in proporzione alla loro misura. Gli ingranaggi sembrano impegnati in un calcolo talmente complesso che nessuna divinità è in grado di discernerne lo scopo. Mechanus è l'incarnazione dell'ordine assoluto e la sua influenza è percepibile da tutti coloro che trascorrono del tempo su quel piano.

I modron sono gli abitanti principali di Mechanus, ma il pianeta ospita anche il loro creatore: un'entità dai poteri divini di nome Primus.

Regola Facoltativa: Legge della Media

Finché si trovano su Mechanus, le creature utilizzano sempre il risultato medio dei danni relativi ai loro attacchi e incantesimi. Per esempio, un attacco che normalmente infligge 1d10 + 5 danni infligge sempre 10 danni su Mechanus.

Regola Facoltativa: Imposizione dell'Ordine

Alla fine di ogni riposo lungo completato su questo piano, un visitatore che non sia legale neutrale deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10; se lo fallisce, il suo allineamento cambia in legale neutrale. L'allineamento della creatura torna alla normalità dopo un giorno trascorso su un piano diverso da Mechanus. Anche lanciare l'incantesimo *dissolvi il bene e il male* sulla creatura ripristina il suo allineamento originale.

Arcadia

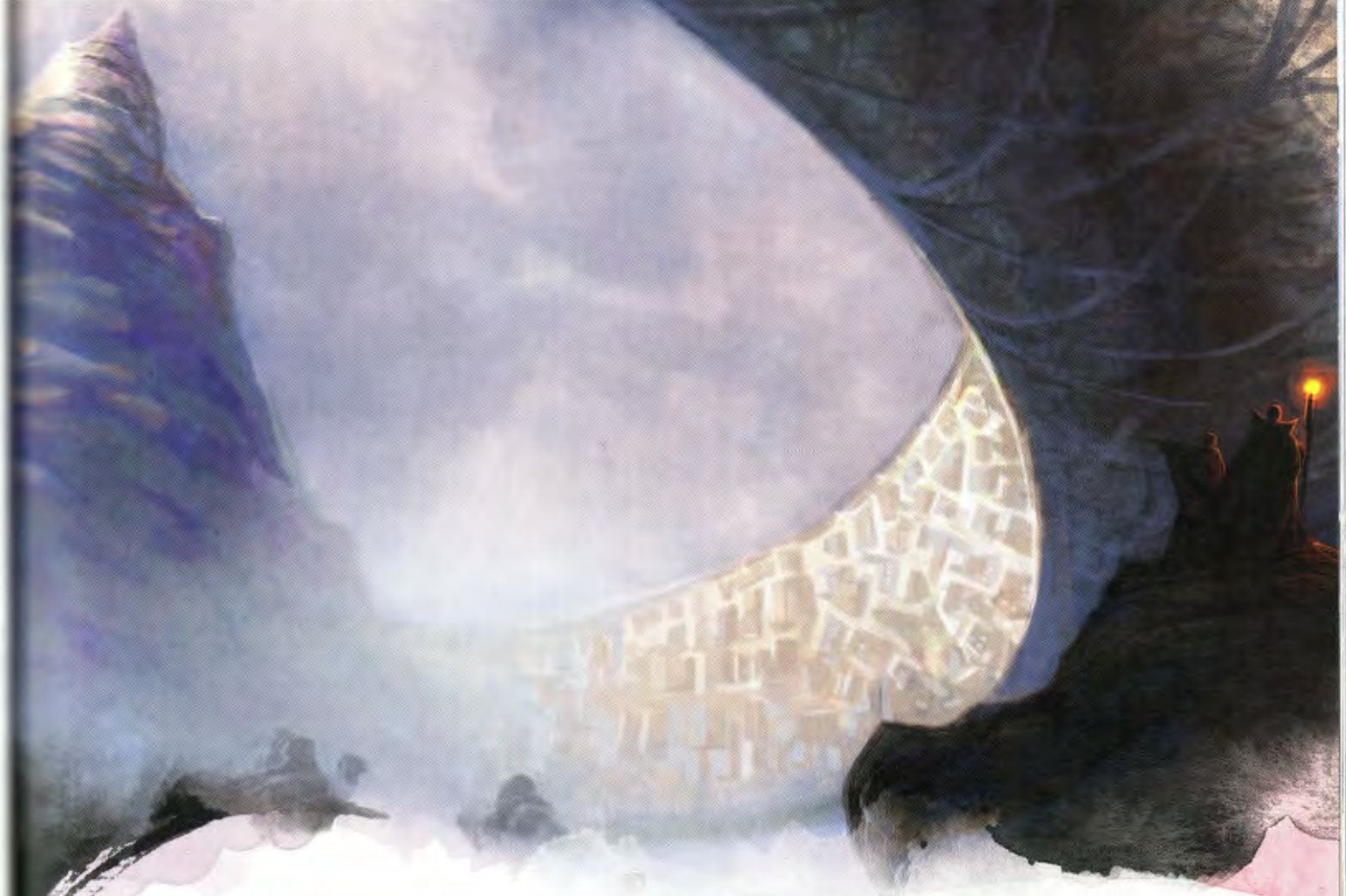
Arcadia è un rigoglioso reame di frutteti perfettamente allineati, corsi d'acqua scavati in linea retta, campi ordinati, strade perfette e città dalla planimetria geometricamente regolare e piacevole. Le montagne non sono alterate dall'erosione. Ogni cosa su Arcadia contribuisce al bene comune e a una forma di esistenza impeccabile. Qui la purezza è eterna e nulla turba l'armonia regnante.

La notte e il giorno sono scanditi da una sfera che fluttua al di sopra del picco più alto di Arcadia. Metà della sfera emana luce solare e scandisce le ore del giorno; l'altra metà emana luce lunare e segna l'avvento delle notti stellate. La sfera ruota infallibilmente a ritmi regolari, scandendo le ore del giorno e della notte equamente su tutto il piano.

Il clima di Arcadia è governato da quattro semidei alleati chiamati i Re delle Tempeste: il Re delle Nuvole, la Regina del Vento, il Re dei Fulmini e la Regina della Pioggia. Ognuno di essi vive in un castello circondato dal tipo di clima che ricade sotto il suo controllo.

Sotto le magnifiche montagne di Arcadia si celano numerosi regni nanici che hanno retto al trascorrere dei





millenni. I nani nati su questo piano possiedono il tipo celestiale e sono sempre coraggiosi e benevoli, ma sotto ogni altro aspetto appaiono e si comportano come dei nani normali.

Regola Facoltativa: Vitalità Planare

Finché si trovano su questo piano, le creature non possono essere spaventate o avvelenate e sono immuni alle malattie e ai veleni.

Altri Piani

Oltre i piani di esistenza noti (o nascosti tra un piano e l'altro) si trovano molti altri reami.

Le Terre Esterne e Sigil

Le Terre Esterne sono il piano che circonda i Piani Esterni: è un piano di neutralità, che incorpora un po' di tutto e preserva ogni aspetto in un paradossale equilibrio, dove ogni cosa vive allo stesso tempo in concordia e in contrapposizione. Il piano contiene territori di ogni genere, dalle praterie alle montagne e ai corsi d'acqua.

Le Terre Esterne sono circolari, come una grande ruota: anzi, chi descrive i Piani Esterni come una ruota spesso porta l'esempio delle Terre Esterne a sostegno della sua teoria, definendole un microcosmo dei piani. Ma questa teoria potrebbe anche essere interpretata in senso inverso, in quanto è possibile che sia stata proprio la disposizione delle Terre Esterne a ispirare in primo luogo l'idea della Grande Ruota.

Lungo il margine esterno del cerchio, a intervalli regolari, sorgono varie città-portale: sedici insediamenti, ognuno costruito attorno a un portale che conduce a uno dei Piani Esterni. Ogni città condivide molte caratteristiche del piano a cui il portale conduce. Spesso in queste città si incontrano emissari planari, quindi non è raro imbattersi in strane coppie come un celestiale e un immondo che discutono in una taverna davanti a una bottiglia di buon vino.

Considerando il fatto che è possibile viaggiare a cavallo nelle Terre Esterne per recarsi da un paradiso a un inferno, una campagna a tema planare potrebbe essere ambientata in questo luogo senza la necessità di introdurre i viaggi planari. Le Terre Esterne sono sui Piani Esterni la cosa più vicina a un mondo del Piano Materiale.

Città-Portale delle Terre Esterne

Città	Destinazione del Portale
Excelsior	I Sette Cieli Ascendenti di Monte Celestia
Tradegate	I Paradisi Gemelli di Bytopia
Ecstasy	I Campi Benedetti dell'Elysium
Faunel	Le Distese Selvagge delle Terre Bestiali
Sylvania	Le Foreste Olimpie di Arborea
Glorium	I Domini Eroici di Ysgard
Xaos	Il Caos Mutevole del Limbo
Bedlam	Le Profondità Ventose del Pandemonium
Plague-Mort	Gli Infiniti Strati dell'Abisso
Curst	Le Profondità Tartariche di Carceri
Hopeless	Le Grigie Distese dell'Ade
Torch	La Cupa Eternità della Gehenna
Ribcage	I Nove Inferi di Baator
Rigus	Il Campo di Battaglia Infinito dell'Acheronte
Automata	Il Nirvana Meccanico di Mechanus
Fortitude	I Pacifici Regni di Arcadia

Sigil, Città delle Porte

Al centro delle Terre Esterne, come il perno di una grande ruota, sorge la Guglia: una montagna a forma di ago che svetta fino al cielo. Sulla stretta sommità di quel picco fluttua la città di Sigil, una città a forma di anello le cui mille strutture sono costruite sul lato interno. Le creature che passeggiano per le strade di Sigil possono intravedere la città incurvarsi verso l'alto e (cosa ancora più sconcertante) il lato opposto della città direttamente sopra le loro teste. Questa frenetica metropoli planare, nota come la Città delle Porte, ospita innumerevoli portali che si aprono su altri piani e altri mondi.

Sigil è il paradiso dei mercanti. Oggetti, merci e informazioni di ogni genere giungono in città da tutti i piani. Il commercio di informazioni relative ai piani è fiorente, specialmente quello che riguarda le parole d'ordine o gli oggetti necessari per attivare certi portali. In città si comprano e vendono chiavi dei portali di ogni genere.

La città è il dominio dell'imperscrutabile Signora del Dolore, un essere antico quanto gli dèi e la cui natura sfugge perfino ai sapienti della città. Sigil è la sua prigione? È la creatrice del multiverso caduta in disgrazia? Nessuno lo sa. O se lo sa, non ne parla.

Semipiani

I semipiani sono spazi extradimensionali che si materializzano nei modi più disparati e sono caratterizzati da leggi fisiche personali. Alcuni sono creati da incantesimi. Altri esistono in natura, come pieghe della realtà estrapolate dal resto del multiverso. In teoria, un incantesimo *spostamento planare* può trasportare i viaggiatori su un semipiano, ma la frequenza giusta richiesta per la verga biforcuta è estremamente difficile da acquisire. L'incantesimo *portale* è più affidabile, presumendo che l'incantatore sappia dell'esistenza del semipiano.

Un semipiano può essere piccolo quanto una singola stanza o abbastanza grande da contenere un intero reame. Per esempio, un incantesimo *reggia meravigliosa di Mordenkainen* crea un semipiano composto da un atrio circondato da varie camere adiacenti, mentre la terra di Barovia (nell'ambientazione di Ravenloft) è interamente contenuta in un semipiano dominato dal signore dei vampiri noto come Strahd von Zarovich. Quando un semipiano è collegato al Piano Materiale o a un altro piano, per entrarvi può essere sufficiente varcare una soglia o oltrepassare un muro di nebbia.

Il Reame Remoto

Il Reame Remoto si trova oltre il multiverso conosciuto. Anzi, potrebbe essere addirittura un universo separato, dotato di leggi fisiche e magiche completamente diverse. Quando le energie incontrollate del Reame Remoto si riversano su un altro piano, la materia viene deformata in forme aliene che sfidano la geometria e la biologia comprensibili. Alcune aberrazioni come i mind flayer e i beholder provengono da questo piano o sono modellati da questa strana influenza.

Le entità che si annidano nel Reame Remoto sono troppo aliene perché una mente normale possa accettarle senza subire danni. Creature titaniche fluttuano nel nulla ed esseri indescrivibili sussurrano orrende verità a coloro che osano ascoltarli. Per un mortale, conoscere il Reame Remoto significa lottare mentalmente per oltrepassare i confini della materia, dello spazio e della sanità mentale. Alcuni warlock abbracciano questa lotta stipulando un patto con le entità di quel luogo. Chiunque abbia intravisto il Reame Remoto mormora frasi sconnesse su occhi, tentacoli e orrori.

Non esistono portali conosciuti che conducano al Reame Remoto o quanto meno che siano ancora funzionanti. Gli elfi dei tempi antichi una volta aprirono un vasto portale collegato a una montagna chiamata il Picco della Tempesta Infuocata, sul Reame Remoto, ma la loro civiltà implose in una catastrofe sanguinaria e l'ubicazione del portale (o addirittura del suo mondo natio) scomparve dalla storia. Alcuni portali perduti potrebbero ancora esistere, contrassegnati da magie aliene che mutano l'area attorno a loro.

Mondi Conosciuti del Piano Materiale

I mondi del Piano Materiale sono infiniti e diversi l'uno dall'altro. Quelli più conosciuti sono i mondi utilizzati come ambientazioni ufficiali delle campagne di D&D nel corso degli anni. Se la campagna di gioco è ambientata in uno di questi mondi, il DM ha il controllo di quel mondo per la durata della campagna e la sua versione di quel mondo potrebbe differire ampiamente rispetto a quella pubblicata.

Su **Toril** (il mondo fantasy eroico dell'ambientazione di Forgotten Realms), città e regni fantastici di ogni genere sorgono sui resti di antichi imperi e reami dimenticati da tempo. Il mondo è molto vasto e i suoi dungeon sono ricchi di storia. Oltre al continente centrale di Faerûn, Toril include le regioni di Al-Qadim, Kara-Tur e Maztica.

Su **Oerth** (il mondo di spada e stregoneria dell'ambientazione di Greyhawk), gli eroi come Bigby e Mordenkainen agiscono spinti dall'avidità o dall'ambizione. Il fulcro della regione nota come Flanaess è la Città Libera di Greyhawk, una città di canaglie e arcimaghi dove le opportunità di avventura abbondano. Un semidio malvagio, Iuz, regna su un reame da incubo al nord, da dove minaccia tutto il mondo civilizzato.

Su **Krynn** (il mondo fantasy epico dell'ambientazione di Dragonlance), sul ritorno degli dèi incombe l'ombra della malvagia regina dei draghi Takhisis, dei suoi draghi e dei suoi eserciti dei draghi, che trascinano in guerra l'intero continente di Ansalon.

Su **Athas** (il mondo di spada e stregoneria dell'ambientazione di Dark Sun), una goccia d'acqua può valere più di una vita umana. Gli dèi hanno abbandonato questo mondo desertico, dove i potenti re-stregoni regnano come tiranni e il metallo è un lusso raro e prezioso.

Su **Eberron** (il mondo fantasy eroico dell'ambientazione di Eberron), una terribile guerra si è appena conclusa per cedere il posto a una guerra fredda combattuta tra mille intrighi politici. Nel continente di Khorvaire la magia è una presenza comune, i casati col marchio del drago rivaleggiano con i regni in termini di potere e i veicoli a propulsione elementale rendono possibili i viaggi fino agli angoli più remoti del mondo.

Su **Aebrynis** (il mondo fantasy eroico dell'ambientazione di Birthright), i discendenti delle dinastie divine si spartiscono il continente di Cerilia. Monarchi, prelati, maestri di gilde e grandi maghi devono destreggiarsi tra i doveri di governo e le minacce degli orrendi abomini nati dal sangue di un dio malvagio.

Su **Mystara** (un mondo fantasy eroico nato dalle prime edizioni del gioco di D&D), varie culture, mostri selvaggi e imperi militari si scontrano tra loro. Il mondo è modellato anche dalle influenze degli Immortali, ex-avventurieri ascesi quasi al rango di divinità.

PARTE 2

Il Maestro delle Avventure





Capitolo 3: Creare le Avventure

Creare le avventure è una delle più grandi ricompense del ruolo di Dungeon Master. È un modo per esprimersi, inventare luoghi fantastici e inscenare incontri con mostri, trappole, enigmi e conflitti. Quando il DM progetta un'avventura, è lui ad avere il controllo di tutto. Ogni cosa funziona esattamente come lui desidera.

Nella sua essenza, un'avventura è una storia. Un'avventura condivide molti elementi dei romanzi, dei film, degli albi a fumetti o delle serie televisive. Le serie a fumetti e i telefilm sono paragoni particolarmente adeguati, in quanto ogni avventura ha una portata limitata ma si fonde alle altre per creare una struttura narrativa più vasta. Se un'avventura può essere considerata un singolo numero o un singolo episodio, una campagna equivale alla serie a fumetti o televisiva nella sua interezza.

Che il DM decida di creare da solo le avventure o di usare quelle pubblicate, in questo capitolo troverà numerosi consigli per offrire un'esperienza divertente e memorabile ai giocatori.

La creazione di un'avventura prevede l'unione di scene di esplorazione, di interazione sociale e di combattimento in un insieme che soddisfi le necessità dei giocatori e della campagna, ma non si limita a questo. Gli elementi base di una buona narrazione dovrebbero guidare il DM nel corso di tutto questo processo, affinché i giocatori percepiscano l'avventura come una storia e non come una serie di incontri scollegati.

Elementi di una Grande Avventura

Tutte le migliori avventure hanno alcuni elementi in comune.

Una Minaccia Credibile

Un'avventura necessita di una minaccia degna dell'attenzione degli eroi. Quella minaccia potrebbe essere un singolo mostro o nemico, un nemico attorniato dai suoi sgherri, vari mostri o un'organizzazione malvagia. Qualunque sia la loro natura, gli antagonisti dovrebbero avere degli obiettivi che gli eroi possano scoprire e contrastare.

Stereotipi Familiari con Varianti Intelligenti

Forse può sembrare banale creare un'avventura incentrata su draghi, orchi e maghi impazziti rinchiusi nelle loro torri, ma questi sono dei capisaldi della narrazione fantasy. Può sembrare trito e ritrito iniziare un'avventura in una taverna, ma si tratta di un concetto radicato nella natura di D&D. Gli elementi narrativi più familiari vanno benissimo, fintanto che il DM e i giocatori li condiscono con qualche variante insolita. Per esempio, la misteriosa figura che affida agli avventurieri una missione da compiere per conto del re potrebbe essere il re in persona, sotto mentite spoglie. Il mago pazzo rinchiuso nella torre potrebbe essere un'illusione creata da una banda di avidi gnomi ladri per proteggere il loro tesoro.

Riflettori Puntati sul Presente

Un'avventura deve essere incentrata sul momento presente. Qualche elemento di storia passata potrebbe essere necessario per dare il via agli eventi e gli avventurieri potrebbero scoprire informazioni interessanti sul passato nel corso dell'avventura, ma in generale la storia del mondo dovrebbe risultare evidente nella situazione presente. Invece di occuparsi di ciò che è accaduto in passato, un'avventura dovrebbe concentrarsi sulla situazione presente, su ciò che hanno in mente i nemici e sul coinvolgimento degli avventurieri nella storia.

Eroi Che Contano

Le azioni e le decisioni degli avventurieri dovrebbero avere un grosso peso nell'economia dell'avventura. Anche se può somigliare a un romanzo o a un episodio televisivo, un'avventura deve prevedere più esiti possibili, altrimenti i giocatori potrebbero avere l'impressione di muoversi in una direzione obbligata, vale a dire di procedere su una strada che porterà a un'unica destinazione per quanto essi si sforzino di cambiare le cose. Per esempio, se un nemico principale entra in scena prima della fine dell'avventura, l'avventura dovrebbe prevedere la possibilità che gli eroi sconfiggano quel nemico.

Qualcosa per Tutti i Tipi di Giocatori

Come descritto nell'introduzione del libro, ogni giocatore si presenta al tavolo da gioco con aspettative diverse. Un'avventura deve tenere conto dei vari giocatori e personaggi che compongono il gruppo, coinvolgendoli nella storia nel modo più efficace possibile.

Per prima cosa, il DM deve pensare alla sua avventura facendo riferimento ai tre tipi base di attività nel gioco: esplorazione, interazione sociale e combattimento. Se l'avventura include tutte e tre le attività in modo equilibrato, probabilmente piacerà a tutti i tipi di giocatori.

Un'avventura creata per la propria campagna non deve interessare in modo astratto ogni tipo di giocatore, bensì soltanto quelli che siedono al tavolo. Se nessun giocatore mette il combattimento prima di ogni altro aspetto, il DM non è affatto obbligato a includere un ammontare eccessivo di combattimento per far progredire l'avventura.

Sorprese

Il DM dovrebbe cercare qualche opportunità di sorprendere e stupire i giocatori. Per esempio, l'esplorazione di un castello in rovina su una collina potrebbe condurre alla scoperta della tomba di un drago nascosta sottoterra. Un viaggio attraverso le terre selvagge potrebbe guidare gli avventurieri fino a una torre che compare solo nelle notti di luna piena. I luoghi di questo tipo rimangono impressi nella mente dei giocatori.

Troppe sorprese possono finire per confondere i giocatori, ma l'aggiunta di tanto in tanto di una svolta inaspettata li spronerà a modificare le loro tattiche e a pensare in modo creativo. Per esempio, una tana di goblin potrebbe diventare più movimentata con l'inclusione di goblin artificieri dotati di barilotti d'olio legati alla schiena. L'attacco alla tenuta nobiliare di un nemico potrebbe complicarsi a seguito dell'arrivo di un ospite speciale.

Al momento di preparare un potenziale incontro di combattimento, il DM può pensare a qualche abbinamento insolito di mostri, come un hobgoblin signore della guerra e la sua manticora addomesticata, o un fuoco fatuo in combutta con un giovane drago nero. Alcuni rinforzi possono giungere a sorpresa o qualche mostro può usare una tattica insolita. L'inclusione di qualche specchietto per le allodole, inganno o colpo di scena contribuirà a tenere i giocatori sul chi vive, ma è sempre meglio non esagerare. A volte un incontro semplice e diretto con un gruppo di orchi di guardia è altrettanto divertente.

Mappe Utili

Una buona avventura ha bisogno di mappe disegnate con attenzione. Le aree delle terre selvagge disseminate di punti di riferimento ed elementi interessanti di altro tipo sono molto meglio di distese sterminate di territorio sempre uguale. I dungeon che contengono diramazioni di corridoi e punti analoghi in cui è necessario prendere una decisione offrono ai giocatori l'opportunità di scegliere in quale direzione i loro personaggi dovranno procedere. Offrire queste opzioni ai personaggi consente ai giocatori di fare delle scelte che renderanno l'avventura imprevedibile.

Se il DM non si sente a suo agio nel disegnare le mappe, Internet è un'ottima fonte dove trovare mappe per avventure disponibili gratuitamente, nonché immagini e planimetrie di edifici del mondo reale che possono fungere da ispirazione per creare altre mappe. Esistono anche vari programmi che consentono di disegnare le proprie mappe.

Avventure Pubblicate

Se il DM non ha il tempo di scrivere le proprie avventure, non se la sente di farlo o vuole provare qualcosa di diverso, può trovare molte avventure pubblicate disponibili per l'acquisto. Un'avventura pubblicata include uno scenario pregenerato comprensivo di mappe, PNG, mostri, tesori e tutto ciò che serve per condurla. Un esempio di avventura pubblicata è incluso nello *Starter Set* di D&D.

Il DM può apportare qualche modifica a un'avventura pubblicata in modo da adattarla meglio alla propria campagna e alle preferenze dei suoi giocatori. Ad esempio, potrebbe sostituire il nemico di un'avventura con uno che i giocatori hanno già incontrato nella loro campagna o aggiungere al background dell'avventura qualcosa che coinvolga i personaggi in modi che il creatore dell'avventura non avrebbe mai potuto immaginare.

Tuttavia, un'avventura pubblicata non può tenere conto di tutte le azioni che i personaggi potrebbero intraprendere. Uno degli aspetti migliori delle avventure pubblicate è il fatto che consentono al DM di dedicare il tempo di preparazione dell'avventura allo sviluppo di quegli elementi della trama che l'avventura non può toccare.

Inoltre, le avventure pubblicate sono fonte di ispirazione. Un DM può sempre non usarle come sono state scritte, ma può trarne idee o estrapolarne una parte e adattarla alle proprie necessità. Per esempio, potrebbe usare la mappa di un tempio ma ripopolarla con i mostri di sua scelta, oppure usare una sequenza di inseguimento come modello per una scena analoga nella propria campagna.

Struttura dell'Avventura

Come tutte le storie, una tipica avventura ha un inizio, una parte centrale e una fine.

Inizio

Un'avventura ha inizio con uno spunto che attira l'interesse dei giocatori. Una buona avventura stuzzica l'interesse dei giocatori e fornisce loro una ragione convincente per lasciarsi coinvolgere. Forse gli avventurieri si imbattono per caso in qualcosa che non dovevano vedere, alcuni mostri li assalgono lungo la strada, un assassino tenta di eliminarli o un drago si presenta alle porte cittadine. Uno spunto per l'avventura di questo tipo può coinvolgere istantaneamente i giocatori nella storia del DM.

L'inizio di una buona avventura dovrebbe essere entusiasmante e concentrarsi su un tema ben preciso. I giocatori dovrebbero tornare a casa impazienti di giocare la sessione successiva, quindi dovrebbero avere una percezione ben precisa di dove la storia è diretta e di quale sarà la loro mossa successiva.

Parte Centrale

La parte centrale di un'avventura è quella che comprende il grosso della storia. A ogni nuova sfida, gli avventurieri prendono decisioni importanti che avranno un effetto ben preciso sulla fine dell'avventura.

Nel corso dell'avventura i personaggi potrebbero scoprire segreti che riveleranno nuovi obiettivi o cambieranno il loro obiettivo originale. La percezione di ciò che accade attorno a loro potrebbe cambiare. Magari le voci che parlavano di un tesoro erano un trucco per attirarli in una trappola mortale. Forse la cosiddetta spia nella corte della regina è in realtà un complotto ordito dalla regina stessa per accrescere ulteriormente il suo potere.

Mentre gli avventurieri si sforzano di sconfiggere gli avversari, quegli avversari cercano di portare avanti i loro piani nefasti. Questi nemici potrebbero anche celare il loro operato, fuorviare i potenziali avversari o affrontare i problemi direttamente, magari cercando di uccidere chi cerca di impicciarsi.

Ciò che conta è ricordare che i personaggi sono gli eroi della storia: non devono mai diventare dei semplici spettatori di eventi che si sviluppano attorno a loro senza che sia possibile influenzare tali eventi.

Fine

La fine di un'avventura include il climax, vale a dire la scena o l'incontro in cui la tensione che è andata in crescendo nel corso di tutta l'avventura giunge all'apice. Un climax potente dovrebbe mettere i giocatori sul chi vive e avere come posta in gioco il destino dei loro personaggi o perfino di qualcosa di molto più grande. L'esito, che dipenderà dalle azioni e dalle decisioni dei personaggi, non dovrebbe mai essere una conclusione scontata.

Non è detto che la fine di un'avventura debba chiudere ogni trama in modo netto. Alcuni elementi narrativi possono restare in sospeso, in attesa di essere risolti in un'avventura successiva. Lasciare qualche conto in sospeso è un ottimo modo per facilitare la transizione da un'avventura a quella successiva.

Tipi di Avventure

Un'avventura può essere basata sui luoghi o sugli eventi, come descritto nelle sezioni seguenti.

Avventure Basate sui Luoghi

Le avventure ambientate nei dungeon diroccati o nei territori selvaggi sono i capisaldi di innumerevoli campagne. Molte delle più grandi avventure di D&D di tutti i tempi sono basate sui luoghi.

La procedura di creazione di un'avventura basata sui luoghi può essere suddivisa in vari passi. Ogni passo include delle tabelle da cui è possibile selezionare gli elementi base dell'avventura. In alternativa è possibile tirare sulle tabelle e scoprire se i risultati casuali ottenuti fungono da ispirazione. È possibile anche mescolare l'ordine dei passi.

1. Identificare gli Obiettivi del Gruppo

La tabella "Obiettivi nei Dungeon" elenca gli obiettivi più comuni che possono spingere o attirare gli avventurieri in un dungeon. La tabella "Obiettivi nelle Terre Selvagge" fornisce analoga ispirazione per un'avventura incentrata sull'esplorazione dei territori esterni. La tabella "Altri

Obiettivi" suggerisce delle avventure basate sui luoghi che non rientrano pienamente nelle prime due categorie.

Obiettivi nei Dungeon

d20	Obiettivo
1	Porre fine alle razzie dei mostruosi abitanti del dungeon nel mondo di superficie.
2	Sventare il piano malvagio di un nemico.
3	Distruggere una minaccia magica all'interno del dungeon.
4	Acquisire un tesoro.
5	Trovare un oggetto particolare per uno scopo specifico.
6	Recuperare un oggetto rubato nascosto nel dungeon.
7	Trovare le informazioni necessarie per uno scopo speciale.
8	Salvare un prigioniero.
9	Scoprire cosa è accaduto a un altro gruppo di avventurieri.
10	Trovare un PNG scomparso nell'area.
11	Uccidere un drago o un altro mostro impegnativo.
12	Scoprire la natura e l'origine di uno strano luogo o fenomeno.
13	Inseguire degli avversari in fuga che si sono rifugiati nel dungeon.
14	Fuggire dalla prigionia nel dungeon.
15	Disinfestare un complesso di rovine in modo che possa essere ricostruito e ripopolato.
16	Scoprire perché un nemico è interessato al dungeon.
17	Vincere una scommessa o completare un rito di passaggio sopravvivendo al dungeon per un certo periodo di tempo.
18	Trattare con un nemico insediato nel dungeon.
19	Nascondersi da una minaccia esterna al dungeon.
20	Si tira due volte, ignorando i risultati di 20.

Obiettivi nelle Terre Selvagge

d20	Obiettivo
1	Localizzare un dungeon o un altro luogo di interesse (si tira sulla tabella "Obiettivi nei Dungeon" per scoprire perché).
2	Valutare l'entità di un disastro naturale o innaturale.
3	Scortare un PNG sano e salvo a destinazione.
4	Arrivare a una destinazione senza essere visti dalle forze nemiche.
5	Impedire ai mostri di razziare fattorie e carovane.
6	Stabilire contatti commerciali con un paese lontano.
7	Proteggere una carovana diretta verso un paese lontano.
8	Tracciare la mappa di una nuova terra.
9	Trovare un luogo dove stabilire una colonia.
10	Trovare una risorsa naturale.
11	Dare la caccia a un mostro specifico.
12	Tornare a casa da un luogo lontano.
13	Ottenere informazioni da un eremita misterioso.
14	Trovare un oggetto smarrito nelle terre selvagge.
15	Scoprire cosa è accaduto a un gruppo di esploratori scomparsi.
16	Inseguire dei nemici in fuga.
17	Valutare le dimensioni di un esercito in arrivo.
18	Sfuggire al dominio di un tiranno.
19	Proteggere un'area delle terre selvagge dagli aggressori.
20	Si tira due volte, ignorando i risultati di 20.



Altri Obiettivi

d12	Obiettivo
1	Prendere il controllo di una postazione fortificata come una fortezza, un paese o una nave.
2	Difendere un luogo da un attacco.
3	Recuperare un oggetto da un luogo protetto all'interno di un insediamento.
4	Recuperare un oggetto da una carovana.
5	Portare in salvo un oggetto o delle merci da un vascello o da una carovana perduta.
6	Far fuggire un prigioniero da una prigione o da un campo di prigionia.
7	Fuggire da una prigione o da un campo di prigionia.
8	Completare con successo un percorso a ostacoli per assicurarsi la notorietà o una ricompensa.
9	Infiltrarsi in un luogo fortificato.
10	Trovare l'origine degli strani fenomeni in una casa infestata o in un altro luogo.
11	Interferire nelle operazioni di un'attività commerciale.
12	Salvare un personaggio, un mostro o un oggetto da un disastro naturale o innaturale.

2. Identificare i PNG Importanti

Le tabelle "Nemici dell'Avventura", "Alleati dell'Avventura" e "Patroni dell'Avventura" possono essere usate per identificare queste categorie di PNG. Il capitolo 4 contiene le indicazioni necessarie per infondere vita a questi PNG.

Nemici dell'Avventura

d20	Nemico
1	Bestia o mostruosità senza alcun particolare obiettivo
2	Aberrazione intenzionata a corrompere o dominare
3	Immondo intenzionato a corrompere o distruggere
4	Drago intenzionato a dominare e saccheggiare
5	Gigante intenzionato a saccheggiare
6–7	Non morto con un qualsiasi obiettivo
8	Folletto con un obiettivo misterioso
9–10	Umanoide cultista
11–12	Umanoide conquistatore
13	Umanoide in cerca di vendetta
14–15	Umanoide che trama nell'ombra per regnare
16	Umanoide a capo di un impero criminale
17–18	Umanoide predone o saccheggiatore
19	Umanoide soggetto a una maledizione
20	Umanoide zelota plagiato

Alleati dell'Avventura

d12	Alleato	d12	Alleato
1	Avventuriero abile	7	Personaggio in cerca di vendetta
2	Avventuriero inesperto	8	Pazzo delirante
3	Popolano entusiasta	9	Alleato celestiale
4	Soldato	10	Alleato folletto
5	Sacerdote	11	Mostro sotto mentite spoglie
6	Sapiente	12	Nemico che si spaccia per alleato

Patroni dell'Avventura

d20	Patrono	d20	Patrono
1–2	Avventuriero a riposo	15	Vecchio amico
3–4	Governante locale	16	Ex-insegnante
5–6	Ufficiale militare	17	Genitore o altro familiare
7–8	Funzionario di un tempio	18	Popolano disperato
9–10	Sapiente	19	Mercante angustiato
11–12	Anziano rispettato	20	Nemico che si spaccia per patrono
13	Divinità o celestiale		
14	Folletto misterioso		

3. Definire i Dettagli dei Luoghi

Il capitolo 5 contiene numerosi suggerimenti su come creare e definire i luoghi di un'avventura, incluse le tabelle per stabilire gli elementi importanti di un dungeon, di un'area delle terre selvagge o di un'ambientazione urbana.

4. Trovare l'Introduzione Ideale

Un'avventura può avere inizio con un incontro di interazione sociale in cui gli avventurieri scoprono cosa devono fare e perché. Può iniziare con un attacco a sorpresa o nel momento in cui gli avventurieri si imbattono in alcune informazioni per caso. Le introduzioni migliori nascono spontaneamente dagli obiettivi e dall'ambientazione dell'avventura. Le voci della tabella "Introduzione dell'Avventura" possono fungere da ispirazione per il DM.

Introduzione dell'Avventura

d12	Introduzione
1	Viaggiando nelle terre selvagge, i personaggi cadono in una dolina che si apre sotto i loro piedi, facendoli finire nel luogo dell'avventura.
2	Viaggiando nelle terre selvagge, i personaggi notano l'ingresso al luogo dell'avventura.
3	Viaggiando lungo una strada, i personaggi vengono attaccati da alcuni mostri che si rifugiano nel luogo dell'avventura.
4	Gli avventurieri trovano una mappa su un cadavere. Non solo la mappa dà il via all'avventura, ma il nemico dell'avventura vuole quella mappa.
5	Un misterioso oggetto magico o un nemico crudele teletrasporta i personaggi nel luogo dell'avventura.
6	Uno straniero contatta i personaggi in taverna e li esorta a recarsi nel luogo dell'avventura.
7	Un paese o un villaggio hanno bisogno di volontari che si rechino nel luogo dell'avventura.
8	Un PNG che sta a cuore ai personaggi ha bisogno che questi si rechino nel luogo dell'avventura.
9	Un PNG a cui i personaggi devono obbedire ordina loro di recarsi nel luogo dell'avventura.
10	Un PNG che i personaggi rispettano chiede loro di recarsi nel luogo dell'avventura.
11	Una notte tutti i personaggi sognano di entrare nel luogo dell'avventura.
12	Compare un fantasma che terrorizza un villaggio. Le indagini rivelano che il fantasma troverà riposo solo se i personaggi si recheranno nel luogo dell'avventura.

5. Riflettere sul Climax Ideale

Il momento culminante dell'avventura deve mantenere quanto è stato promesso da tutto ciò che è venuto prima. Anche se l'esito deve dipendere dai successi e dai fallimenti conseguiti dai personaggi fino a quel momento, la tabella "Climax dell'Avventura" può fornire alcuni suggerimenti sulla forma da dare alla fine dell'avventura.

Climax dell'Avventura

d12	Climax
1	Gli avventurieri affrontano il nemico principale e un gruppo di suoi servitori in una furiosa battaglia all'ultimo sangue.
2	Gli avventurieri inseguono il nemico schivando gli ostacoli mirati a fermarli, fino a giungere a uno scontro finale all'interno o all'esterno del covo del nemico.
3	Le azioni degli avventurieri o del nemico provocano un evento catastrofico da cui gli avventurieri devono mettersi in salvo.
4	Gli avventurieri si affrettano a raggiungere il luogo dove il nemico sta per portare a compimento il suo grande piano, arrivando appena prima che il piano sia realizzato.
5	Il nemico e due o tre dei suoi assistenti celebrano dei riti separati all'interno di una grande sala. Gli avventurieri devono interrompere tutti i riti simultaneamente.
6	Un alleato tradisce gli avventurieri proprio quando stanno per raggiungere il loro obiettivo (questo climax va usato con prudenza e non bisogna abusarne.)
7	Si apre un portale su un altro piano di esistenza. Una marea di creature inizia a riversarsi dall'altro lato e gli avventurieri dovranno chiudere il portale e occuparsi del nemico allo stesso tempo.
8	Trappole, pericoli o oggetti animati si scatenano contro gli avventurieri proprio mentre il nemico principale li attacca.
9	Il dungeon inizia a crollare mentre gli avventurieri affrontano il nemico principale, che tenta di fuggire in mezzo al caos.
10	Una minaccia più potente degli avventurieri fa la sua comparsa, distrugge il nemico principale e poi rivolge la sua attenzione ai personaggi.
11	Gli avventurieri devono scegliere se inseguire il nemico principale in fuga o salvare un PNG a cui tengono o un gruppo di innocenti.
12	Gli avventurieri devono scoprire il punto debole segreto del nemico principale prima di poter sperare di sconfiggerlo.

6. Pianificare gli Incontri

Una volta creato il luogo e la trama generale dell'avventura, è ora di definire gli incontri che la comporranno. In un'avventura basata sui luoghi, la maggior parte degli incontri è abbinata ad alcune aree specifiche della mappa. A ogni stanza o area delle terre selvagge sulla mappa corrisponderà una voce della legenda che descriverà ciò che si trova in quell'area, i suoi elementi fisici e gli eventuali incontri che si svolgono in quel luogo. La legenda dell'avventura trasforma una semplice serie di aree numerate su carta quadrettata in una serie di incontri concepiti per intrattenere e coinvolgere i giocatori.

Vedi "Creare gli Incontri," successivamente in questo capitolo, per alcune indicazioni su come creare gli specifici incontri.

Avventure Basate sugli Eventi

In un'avventura basata sugli eventi ci si concentra su ciò che fanno i personaggi e i nemici e su ciò che accade a seguito di quelle azioni. I luoghi in cui quelle azioni si svolgono diventano di importanza secondaria.

Costruire un'avventura basata sugli eventi richiede più lavoro di una basata sui luoghi, ma la procedura può essere semplificata seguendo una semplice serie di passi numerati. Alcuni di questi passi includono delle tabelle da cui il DM può scegliere gli elementi che più gli interessano o determinarli casualmente con un tiro del dado se è in cerca di ispirazione. Come nel caso delle avventure basate sui luoghi, non è necessario seguire questi passi in ordine.

1. Partire da un Nemico

Creare con cura il nemico dell'avventura è un investimento che darà ottimi frutti successivamente, dal momento che i nemici svolgono generalmente un ruolo essenziale nel far progredire la trama. Utilizzando la tabella "Nemici dell'Avventura" come punto di partenza e le informazioni contenute nel capitolo 4 è possibile delineare degli ottimi nemici.

Per esempio, un nemico potrebbe essere una creatura non morta in cerca di vendetta per una ferita o una prigionia subita in passato. Un aspetto interessante del fatto che il nemico sia un non morto è che il suo ferimento passato potrebbe essere accaduto secoli fa, inducendolo a reclamare vendetta contro i discendenti di coloro che lo ferirono. Potrebbe trattarsi di un vampiro imprigionato dai membri di un ordine religioso di cavalieri che ora va in cerca di vendetta contro i membri attuali di quell'ordine.

2. Determinare le Azioni del Nemico

Una volta definito un nemico, bisogna determinare quali azioni intraprende per raggiungere i suoi obiettivi. Si crea una cronologia che elenca cosa il nemico decide di fare e quando, supponendo che gli avventurieri non interferiscano.

Sviluppando l'esempio precedente, il DM potrebbe decidere che il nemico vampiro uccida alcuni cavalieri. Insinuandosi oltre le porte chiuse a chiave grazie alla sua forma gassosa, il vampiro riesce in un primo tempo a far credere che le loro morti siano naturali, ma presto diventa evidente che dietro quegli omicidi c'è la mano di un assassino depravato.

Se il DM necessita di ispirazione aggiuntiva, può prendere in considerazione alcune opzioni diverse per lo sviluppo delle azioni del nemico nel corso dell'avventura.

Azioni del Nemico Basate sugli Eventi

d6	Tipo di Azione	d6	Tipo di Azione
1	Colpo grosso	4	Grande evento
2	Corruzione dilagante	5	Ondata di atti criminali
3	Crimini seriali	6	Passo dopo passo

Colpo Grosso. Il nemico commette un singolo crimine e poi cerca di evitarne le conseguenze. Invece di un piano a lungo termine che lo porterebbe a commettere altri crimini, l'obiettivo del nemico è mantenere un basso profilo o dileguarsi dalla scena.

Corruzione Dilagante. Col passare del tempo, il potere e l'influenza del nemico crescono e condizionano più vittime all'interno di un'area più vasta. Questo potrebbe esplicitarsi in eserciti che conquistano nuovi territori, in



Nemico Vampiro

un culto malvagio che recluta più membri o in un'epidemia che si diffonde. Un pretendente al trono potrebbe tentare di assicurarsi il sostegno dei nobili del regno nei giorni o nelle settimane che precedono un colpo di stato, oppure il capo di una gilda potrebbe corrompere i membri di un consiglio cittadino o gli ufficiali delle guardie.

Crimini Seriali. Il nemico commette un crimine dopo l'altro, ma si tratta di atti di natura ripetitiva anziché un crescendo verso vette sempre più alte di depravazione. Il trucco per catturare il nemico consiste nel cogliere lo schema che accomuna tutti i crimini. Anche se gli assassini seriali sono l'esempio più comune di questo tipo di nemico, altri casi potrebbero essere un piromane seriale che si accanisce contro un certo tipo di edifici, una malattia magica che colpisce gli incantatori che lanciano un certo incantesimo, un ladro che prende di mira un certo tipo di mercanti o un doppelganger che rapisce e impersona un nobile dopo l'altro.

Grande Evento. I piani del nemico giungono a compimento durante una celebrazione, un evento astrologico, un rito sacro (o sacrilego), un matrimonio reale, la nascita di un bambino o un altro momento fisso di tipo analogo. Fino a quel punto, le attività del nemico sono incentrate sulla preparazione a quell'evento.

Ondata di Atti Criminali. Il nemico commette una serie di atti che diventano sempre più efferati col passare del tempo. Un assassino potrebbe iniziare a eliminare i derelitti dei bassifondi cittadini, per poi passare a orchestrare un massacro nella piazza del mercato, aumentando ogni volta l'orrore e il numero delle vittime.

Passo Dopo Passo. Per raggiungere il suo obiettivo, il nemico attua una serie specifica di azioni in una sequenza particolare. Un mago potrebbe rubare gli oggetti necessari per creare un filatterio e diventare un lich, o un cultista potrebbe rapire i sacerdoti di sette divinità di allineamento buono da offrire in sacrificio. In alternativa, il nemico potrebbe seguire una pista per trovare il bersaglio della sua vendetta, uccidendo una vittima dopo l'altra per avvicinarsi il più possibile al suo vero bersaglio.

3. Determinare gli Obiettivi del Gruppo

È possibile usare la tabella "Obiettivi Basati sugli Eventi" per stabilire l'obiettivo del gruppo. Un obiettivo può anche suggerire in che modo gli avventurieri saranno coinvolti nei piani del nemico e cosa dovranno fare con esattezza per sventare quei piani.

Obiettivi Basati sugli Eventi

d20	Obiettivo
1	Consegnare il nemico alla giustizia.
2	Scagionare un PNG innocente dalle accuse.
3	Proteggere o nascondere un PNG.
4	Proteggere un oggetto.
5	Scoprire la natura e l'origine di uno strano fenomeno che potrebbe essere opera del nemico.
6	Trovare un fuggitivo ricercato.
7	Spodestare un tiranno.
8	Smascherare una congiura per spodestare un reggente.
9	Negoziare una tregua tra nazioni nemiche o famiglie coinvolte in una faida.
10	Assicurarsi l'aiuto di un governante o di un consiglio.
11	Aiutare un nemico a redimersi.
12	Giungere a un accordo con un nemico.
13	Contrabbandare armi alle forze ribelli.
14	Fermare una banda di contrabbandieri.
15	Recuperare informazioni su una forza nemica.
16	Vincere un torneo.
17	Determinare l'identità del nemico.
18	Localizzare un oggetto rubato.
19	Assicurarsi che un matrimonio si svolga senza interferenze.
20	Si tira due volte, ignorando i risultati di 20.

Per esempio, se tirando sulla tabella il DM ottiene un 10, questo significa che l'obiettivo del gruppo è assicurarsi l'aiuto di un governante o di un consiglio. Il DM decide di collegare questo risultato ai capi dell'ordine cavalleresco preso di mira dal vampiro. Forse i capi dell'ordine sono in possesso di uno scrigno di gioielli sottratto al vampiro

secoli fa e i personaggi potrebbero usarlo come esca per far cadere il nemico in trappola.

4. Identificare i PNG Importanti

Molte avventure basate sugli eventi richiedono un cast ben dettagliato di PNG. Alcuni di questi PNG rientrano facilmente nelle categorie di alleati e patroni, ma molti finiranno per essere dei personaggi o delle creature il cui atteggiamento nei confronti degli avventurieri resta indefinito finché gli avventurieri non interagiscono con loro. (Vedi il capitolo 4 per ulteriori informazioni sulla creazione dei PNG.)

Gli elementi dell'avventura determinati fino ad ora dovrebbero fornire un'idea sufficientemente precisa dei personaggi secondari da creare, nonché del livello di dettaglio necessario per ognuno di essi. Per esempio, i PNG che difficilmente resteranno coinvolti in un combattimento non avranno bisogno di statistiche di combattimento complete, mentre i personaggi coinvolti da vicino in una serie di negoziati avranno bisogno di ideali, legami e difetti. Può essere utile tirare sulle tabelle "Alleati dell'Avventura" o "Patroni dell'Avventura" (nella sezione "Avventure Basate sui Luoghi", precedentemente in questo capitolo).

5. Prevedere le Reazioni del Nemico

Man mano che gli avventurieri perseguono i loro obiettivi e sventano i piani del nemico, in che modo reagisce quest'ultimo? Attua una ritorsione violenta o invia dei minacciosi avvertimenti? Va in cerca di soluzioni più semplici ai suoi problemi o crea piani ancora più complicati per porre rimedio alle interferenze?

Il DM dovrà esaminare le azioni del nemico elencate al passo 2. Per ogni evento emerso da quelle azioni, dovrà pensare alla reazione più probabile da parte degli avventurieri. Se possono prevenire un'azione o impedirne il successo, che effetto avrà tutto questo sul piano generale del nemico? E cosa farà il nemico per compensare?

Un modo per tenere conto delle reazioni di un nemico è usare un diagramma di flusso. Questa struttura potrebbe svilupparsi dalla cronologia che descrive i piani del nemico, specificando in che modo il nemico torna sui binari dopo che gli avventurieri hanno sventato i suoi piani. In alternativa, il diagramma di flusso potrebbe essere qualcosa di separato dalla cronologia, mostrando le varie azioni che gli avventurieri possono intraprendere e le reazioni del nemico a quelle azioni.

6. Definire i Luoghi Chiave

Dal momento che i luoghi non sono il centro dell'avventura, possono essere più semplici e più piccoli rispetto a un complesso di dungeon o a una distesa nelle terre selvagge. Potrebbe trattarsi di alcuni luoghi specifici all'interno di una città o perfino delle singole stanze in alcuni luoghi dove è più probabile che si verifichi un combattimento o sia richiesta un'esplorazione più dettagliata, come una sala del trono, il quartier generale di una gilda, il maniero diroccato di un vampiro o la casa capitolare di un ordine di cavalieri.

7. Scegliere un'Introduzione e un Climax

La tabella "Introduzione dell'Avventura" nella sezione "Avventure Basate sui Luoghi" elenca alcune possibilità divertenti per collegare i personaggi agli eventi della campagna, tra cui sogni, infestazioni e una semplice richiesta di aiuto. La tabella "Climax dell'Avventura", in quella stessa sezione, include una serie di finali di avventura che funzionano benissimo anche per le avventure basate sugli eventi.

Per esempio, la tabella "Introduzione dell'Avventura" può indicare che un alleato che sta a cuore agli avventurieri ha bisogno di aiuto. Forse il PNG è un cavaliere convinto che un vampiro stia cercando di ucciderlo oppure un amico o un parente intenzionato a trovare l'assassino del cavaliere. Questo PNG attira l'attenzione dei personaggi sui crimini del vampiro.

Consultando la tabella "Climax dell'Avventura", il DM potrebbe fare in modo che gli avventurieri attirino il vampiro usando uno scrigno di gioielli rubato dalla sua tana. Come complicazione aggiuntiva, decide che il vero obiettivo del vampiro è recuperare una collana custodita assieme agli altri gioielli. Nella collana sono incastonate nove gemme e il vampiro può usarle per aprire un portale verso i Nove Inferi. Se ci riesce, gli avventurieri dovranno fare fronte a una minaccia più urgente: un potente diavolo uscirà dal portale e onorerà un antico patto stipulato con il vampiro.

8. Pianificare gli Incontri

Una volta definita la trama portante dell'avventura è ora di pianificare gli incontri su cui si basano gli eventi di quell'avventura, incontri che si verificheranno quando la strategia del nemico lo porterà a incrociare il cammino con quello dei personaggi. Non sarà sempre possibile prevedere con esattezza quando o dove tutto questo accadrà, ma è possibile stilare una lista di potenziali incontri a cui gli avventurieri potrebbero partecipare. Questa lista può essere composta dalle descrizioni generali delle forze del nemico, dai suoi assistenti e servitori descritti in dettaglio e dagli incontri collegati ai luoghi chiave dell'avventura.

Vedi la sezione "Creare gli Incontri" successivamente in questo capitolo per le indicazioni relative alla creazione degli incontri specifici.

Giallo

Un giallo è un tipo di avventura basata sugli eventi che solitamente si concentra sugli sforzi degli avventurieri per fare luce su un crimine, come un furto o un delitto. A differenza di un autore di libri gialli, un Dungeon Master non può sempre predire cosa faranno i personaggi nel corso dell'avventura.

Un nemico le cui azioni siano "ondata di atti criminali", "colpo grosso" o "crimini seriali" potrebbe ispirare il DM a preparare un'avventura strutturata come un giallo attorno ai crimini di quel nemico. Analogamente, se determinare l'identità del nemico rientra tra gli obiettivi degli avventurieri, anche questo potrebbe fare parte del giallo da risolvere.

Per creare un'avventura come un giallo è sufficiente seguire i passi relativi alla creazione di qualsiasi avventura basata sugli eventi. Poi sarà necessario riflettere su tre elementi aggiuntivi dell'avventura: la vittima, i sospetti e gli indizi.

Vittima

Il DM dovrà riflettere sul rapporto tra la vittima e il nemico. Anche se è possibile creare uno scenario efficace senza questo rapporto, buona parte di ciò che rende un giallo affascinante è la scoperta del legame contorto tra i vari PNG e in che modo quel legame ha condotto al crimine. Un delitto casuale potrebbe risultare altrettanto misterioso, ma resterà privo di potenza emotiva.

Andrà inoltre esplorato un legame tra la vittima e uno o più avventurieri. Un metodo a prova di bomba per coinvolgere gli avventurieri in un giallo (magari anche includendoli tra i sospetti) è scegliere una vittima che sia di loro conoscenza.

Sospetti

Il cast di personaggi dovrebbe includere un assortimento di altri PNG che non hanno commesso il crimine, ma che avevano il movente, il mezzo e l'opportunità di farlo. I sospetti potrebbero essere immediatamente evidenti o

affiorare nel corso delle indagini. Una tecnica ricorrente nella narrativa gialla è quella di creare una cerchia ristretta di sospetti (un numero finito di individui che le circostanze rendono gli unici sospetti possibili).

Un suggerimento per fare in modo che i giocatori e gli avventurieri continuino a interrogarsi sull'identità del nemico è assicurarsi che più sospetti nascondano un segreto. Quando viene interrogato dagli avventurieri, un sospetto potrebbe apparire nervoso o tentare di mentire, pur non avendo commesso il crimine in questione. Un accordo segreto commerciale, una storia d'amore illecita, un passato oscuro o un vizio difficile da controllare sono difetti che rendono i sospetti più interessanti dei PNG che non hanno nulla da nascondere.

Indizi

Gli indizi contribuiscono a rivelare l'identità del nemico. Alcuni indizi sono verbali, come le dichiarazioni dei sospetti e dei testimoni che aiutano gli avventurieri a farsi un'idea di ciò che è successo. Altri indizi sono fisici, come un messaggio incompleto scritto dalla vittima con il sangue, un gioiello dimenticato sul posto dal nemico o un'arma nascosta e rinvenuta nella camera di uno dei sospetti.

Un indizio dovrebbe collegare un sospetto al crimine, solitamente facendo luce sul suo movente, mezzo o opportunità. Alcuni indizi collegheranno al crimine il sospetto sbagliato, portando gli avventurieri nella direzione sbagliata. Prima o poi dovranno trovare altri indizi che li guidino su una strada diversa, o delle prove che assolvano il sospetto.

È meglio includere nell'avventura troppi indizi che non troppo pochi. Se gli avventurieri risolvono il caso troppo rapidamente, il DM potrebbe sentirsi deluso, ma i giocatori si sentiranno appagati. Se il caso è troppo difficile da risolvere, tuttavia, saranno i giocatori a sentirsi frustrati. Il DM dovrebbe tenere presente che gli avventurieri si perderanno qualche indizio, quindi quelli ridondanti faranno in modo che i giocatori accumulino le conoscenze necessarie per catturare il nemico.

Intrigo

Le avventure di intrigo sono avventure basate sugli eventi che ruotano attorno a una lotta di potere. Gli intrighi sono un elemento ricorrente nelle corti nobiliari, ma una lotta di potere può andare in scena con la stessa facilità in una gilda di mercanti, in un consorzio criminale o all'interno della gerarchia di un tempio.

Anziché ruotare attorno a eventi oscuri e perfide trame, un'avventura di intrigo solitamente ruota attorno a scambi di favori, all'ascesa e alla caduta di individui potenti e influenti e alle parole mielate della diplomazia. Gli sforzi di un principe per essere nominato erede al trono, l'ambizione di un cortigiano di sedersi alla destra della regina e il desiderio di un mercante di aprire una via carovaniera in terre nemiche sono tutte idee adatte a un'avventura di intrigo.

Come tutte le avventure, un'avventura di intrigo funziona soltanto se i giocatori e i loro personaggi hanno a cuore il suo esito. Se a nessuno interessa chi diventerà il ciambellano del re o a chi andranno i diritti di abbattimento dei boschi elfici, trascinare i personaggi in un'avventura incentrata su questi argomenti sarà inutile. Tuttavia, se avere il favore del ciambellano reale consentirà ai personaggi di ottenere dei soldati fedeli con cui difendere la loro roccaforte sulle terre di confine, i giocatori si sentiranno coinvolti nello scenario.

Gli avventurieri solitamente dimostrano interesse per un intrigo quando hanno bisogno di un favore da una creatura potente e devono a loro volta concedere un favore in cambio o quando le trame di qualche PNG potente interferiscono con gli obiettivi che i personaggi tentano di raggiungere. Alcuni obiettivi basati sugli eventi e discussi in precedenza in questa sezione si prestano bene alle avventure di intrigo. Per esempio, se gli avventurieri devono smascherare una congiura, negoziare una tregua o assicurarsi l'aiuto di un governante o di un consiglio, un'avventura di intrigo può essere la risposta giusta.

La procedura di creazione di un'avventura di intrigo è simile a quella delle altre avventure basate sugli eventi, con due differenze principali: la gestione dei nemici e l'influenza che i personaggi possono ottenere.

Nemici

Alcune avventure di intrigo nascono dalle azioni di un singolo nemico, come per esempio un nobile che trama per assassinare un monarca. Tuttavia, un'avventura di intrigo può prevedere più nemici o perfino nessun nemico.

Nessun Nemico. Alcune avventure di intrigo ruotano attorno agli scambi di favori in assenza di un nemico vero e proprio. In questo tipo di avventura si saltano i passi 1 e 2 della procedura di creazione delle avventure basate sugli eventi (il nemico e le azioni del nemico) e si passa direttamente agli obiettivi degli avventurieri, al passo 3. Il DM stabilisce in che modo gli avventurieri sono coinvolti nell'intrigo e dedica buona parte del suo tempo a creare i PNG con cui essi interagiranno.

Molti Nemici. Alcune avventure di intrigo prevedono un cast variegato di nemici, ognuno caratterizzato da obiettivi, motivazioni e metodi personali. Gli avventurieri potrebbero restare coinvolti nella lotta di potere di una corte nobiliare dove il trono è vacante a seguito della morte improvvisa del re, oppure potrebbero tentare di negoziare per porre fine a una letale guerra territoriale tra varie gilde di ladri. In questo scenario, il DM dovrà dedicare molto tempo ai passi 1 e 2 e sviluppare ogni PNG principale facendone un nemico con un obiettivo ben preciso.

Al passo 5, il DM dovrà sviluppare le reazioni di ogni nemico ai potenziali ostacoli che potrebbe affrontare nel corso dell'avventura. Tuttavia, non è necessario dedicare la stessa quantità di energia a descrivere le reazioni di ogni nemico, dal momento che molte saranno probabilmente simili o si annulleranno a vicenda. Quando gli avventurieri sventano il piano di un nemico, finiscono per agevolare le trame di un altro nemico, facendo proseguire l'avventura che il nemico ostacolato reagisca o meno.

Influenza

In base alle esigenze dello scenario, il DM potrebbe decidere di tenere conto dell'influenza che il gruppo esercita sui vari PNG o sulle varie fazioni, o addirittura tenere conto dell'influenza di ogni personaggio separatamente.

Un modo di gestire l'influenza consiste nel considerarla analoga all'ispirazione. Un personaggio ottiene influenza in una certa situazione solo se il DM gliela concede e, per applicarla all'interno del gioco, un personaggio deve spenderla. I personaggi possono ottenere influenza facendo favori ai PNG, promuovendo la causa di un'organizzazione o dando dimostrazione del loro potere o eroismo, a discrezione del DM. Come nel caso dell'ispirazione, un personaggio può decidere di spendere influenza per ottenere vantaggio a un tiro rilevante per quell'influenza.

Un altro modo di gestire l'influenza è considerarla analoga alla fama (vedi il capitolo 1), consentendo ai personaggi di ottenere fama a corte e presso le varie fazioni principali.

Eventi di Cornice

È possibile basare un'intera avventura su un evento di cornice, o usare un evento del genere per attirare l'attenzione dei giocatori. La tabella "Eventi di Cornice" presenta varie idee o può essere usata come fonte di ispirazione per creare i propri eventi di cornice personali.

Eventi di Cornice

d100	Evento
01–02	Allineamento planetario
03–04	Anniversario del regno di un monarca
05–06	Anniversario di un evento importante
07–08	Anno nuovo
09–10	Arrivo di un circo
11–12	Arrivo di un PNG importante
13–14	Arrivo di una carovana o di una nave
15–16	Arrivo di una marcia di modron
17–18	Ballo reale
19–20	Commemorazione dei soldati caduti in guerra
21–22	Commemorazione di una tragedia passata
23–24	Comparsa di una cometa
25–26	Compleanno di un PNG importante
27–28	Congiunzione planare
29–30	Consacrazione di un nuovo tempio
31–32	Discorso o proclamazione reale
33–34	Eclisse di luna
35–36	Eclissi di sole
37–38	Equinozio o solstizio
39–40	Esecuzione
41–42	Esibizione artistica
43–44	Evento atletico
45–46	Evento nell'arena
47–48	Festa del raccolto
49–50	Festa della fertilità
51–52	Festa di mezzestate
53–54	Festa di mezzinverno
55–58	Festività civica
59–60	Funerale
61–62	Giornata di udienze reali
63–64	Giorno sacro
65–66	Grazia concessa a un prigioniero
67–68	Incoronazione
69–70	Investitura di un cavaliere o di un altro nobile
71–72	Investitura sacerdotale
73–74	Luna nuova
75–76	Luna piena
77–78	Matrimonio o anniversario di matrimonio
79–80	Migrazione di mostri
81–82	Nascita di un bambino
83–84	Processione di fantasmi
85–87	Processo
88–89	Promozione di cadetti o di maghi
90–91	Riunione di un consiglio
92–93	Sommossa violenta
94–95	Stipulazione di un trattato
96–98	Torneo
99–00	Concomitanza di due eventi (si tira due volte, ignorando i risultati di 99 e 100)



Complicazioni

A volte un'avventura non è lineare come potrebbe sembrare.

Dilemmi Morali

Se il DM vuole mettere i personaggi davanti a una crisi che nessuna quantità di incantesimi o di colpi di spada può risolvere, può aggiungere un dilemma morale all'avventura. Un dilemma morale è un problema di coscienza che obbliga gli avventurieri a fare una scelta... una scelta che non è mai facile.

Dilemmi morali

d20	Dilemma	d20	Dilemma
1–3	Dilemma di alleanza	13–16	Dilemma di rispetto
4–6	Dilemma di amicizia	17–20	Dilemma di salvataggio
7–12	Dilemma d'onore		



Dilemma di Alleanza. Gli avventurieri hanno migliori speranze di conseguire il loro obiettivo con l'aiuto di due individui la cui esperienza è essenziale. Tuttavia, questi due PNG si odiano a morte e si rifiutano di lavorare assieme, anche se la posta in gioco è il destino del mondo. Gli avventurieri devono scegliere il PNG che ha più probabilità di aiutarli a raggiungere il loro obiettivo.

Dilemma di Amicizia. Un PNG a cui uno o più personaggi tengono fa ai personaggi una richiesta impossibile. Un interesse amoroso potrebbe esigere che un personaggio non prenda parte a una missione pericolosa. Un caro amico potrebbe supplicare i personaggi di risparmiare la vita al nemico, per dimostrare che sono migliori di lui. Un PNG debole potrebbe implorare l'opportunità di conquistarsi il favore dei personaggi intraprendendo una missione pericolosa ma essenziale.

Dilemma d'Onore. Un personaggio è costretto a scegliere tra la vittoria e un codice d'onore personale. Un paladino che abbia formulato un Giuramento di Devozione scopre che la via più diretta per avere successo richiede di mentire e di agire di nascosto. Un chierico fedele potrebbe essere tentato di disobbedire agli ordini della sua fede. Se il DM sottopone un personaggio a questo dilemma, deve ricordare di offrirgli anche l'opportunità di espiare la violazione del suo giuramento.

Dilemma di Rispetto. Due alleati importanti offrono indicazioni o consigli contrastanti agli avventurieri. Forse il gran sacerdote suggerisce ai personaggi di negoziare con gli elfi belligeranti della foresta vicina per stipulare la pace, mentre un combattente veterano li incita a dare una dimostrazione di forza sferrando un primo colpo decisivo. Gli avventurieri non possono seguire entrambi i consigli, ma se scelgono di assecondare un alleato, l'altro perderà ogni forma di rispetto per loro e forse non li aiuterà più.

Dilemma di Salvataggio. Gli avventurieri devono scegliere se catturare o ferire il nemico e salvare delle vite innocenti. Per esempio, potrebbero scoprire che il nemico è accampato nelle vicinanze, ma che una parte delle sue forze è in marcia verso un villaggio e ha intenzione di raderlo al suolo. I personaggi devono scegliere se neutralizzare il nemico o se proteggere gli abitanti innocenti del villaggio, tra cui potrebbero esserci anche i loro amici o familiari.

Svolte Inaspettate

Una svolta inaspettata può complicare la storia e rendere ai personaggi più difficile il completamento dei loro obiettivi.

Svolte Inaspettate

d10	Svolta Inaspettata
1	Gli avventurieri sono in competizione contro altre creature che hanno il loro stesso obiettivo o un obiettivo contrapposto.
2	Gli avventurieri diventano responsabili dell'incolumità di un PNG non combattente.
3	Agli avventurieri è proibito uccidere il nemico, ma il nemico non si fa scrupoli a uccidere loro.
4	Gli avventurieri hanno un limite di tempo.
5	Gli avventurieri hanno ricevuto informazioni false o superflue.
6	Il completamento dell'obiettivo dell'avventura fa avverare una profezia o impedisce che una profezia si compia.
7	Gli avventurieri hanno due obiettivi diversi, ma possono completarne soltanto uno.
8	Il completamento dell'obiettivo agevola segretamente il nemico.
9	Gli avventurieri devono collaborare con un famigerato antagonista per raggiungere il loro obbiettivo.
10	Gli avventurieri sono obbligati a completare il loro obiettivo da una compulsione magica (come un incantesimo *costrizione*).

Missioni Secondarie

Il DM può anche aggiungere una o più missioni secondarie all'avventura, facendo in modo che i personaggi devino dal percorso della storia principale definito dai luoghi o dagli eventi. Le missioni secondarie non sono direttamente collegate all'obiettivo principale dei personaggi, ma il completamento di una missione secondaria potrebbe fornire loro un beneficio utilizzabile per il raggiungimento dell'obiettivo primario.

Missioni Secondarie

d8	Missione Secondaria
1	Trovare un oggetto specifico che stando alle dicerie si trova nell'area.
2	Recuperare un oggetto rubato, ora in possesso del nemico.
3	Ricevere informazioni da un PNG nell'area.
4	Salvare un prigioniero.
5	Scoprire cosa è accaduto a un PNG scomparso.
6	Uccidere un mostro specifico.
7	Scoprire la natura e l'origine di uno strano fenomeno nell'area.
8	Assicurarsi l'aiuto di un personaggio o di una creatura nell'area.

Creare gli Incontri

Gli incontri sono le singole scene che compongono la storia principale dell'avventura.

Innanzitutto, un incontro deve essere divertente per i giocatori. Inoltre, la sua conduzione non deve essere un fardello per il DM. Al di là di questo, un incontro ben congegnato solitamente prevede un obiettivo lineare e un collegamento di qualche tipo alla trama principale della campagna, sviluppando gli incontri che l'hanno preceduto e anticipando quelli che verranno.

Un incontro può avere tre esiti: successo, successo parziale o fallimento. L'incontro deve tenere conto di tutte e tre le possibilità e l'esito deve avere delle conseguenze, affinché i giocatori si convincano che i successi e i fallimenti sono importanti.

Obiettivi dei Personaggi

Quando i giocatori non sanno cosa fare in un determinato incontro, l'entusiasmo e le aspettative possono rapidamente trasformarsi in noia e frustrazione. Un obiettivo evidente previene il rischio di una perdita di interesse da parte dei giocatori.

Per esempio, se la trama principale dell'avventura prevede che una reliquia inestimabile sia consegnata a un remoto monastero, ogni incontro lungo la strada offre l'opportunità di introdurre un obiettivo più piccolo che faccia progredire la missione. Gli incontri durante il viaggio potrebbero coinvolgere dei nemici determinati a rubare la reliquia o dei mostri che minaccino costantemente il monastero.

Alcuni giocatori creano i loro obiettivi personali, cosa che un DM dovrebbe aspettarsi e incoraggiare: dopotutto, la campagna appartiene anche a loro oltre che a lui. Per esempio, un personaggio potrebbe tentare di corrompere dei nemici con il denaro anziché combatterli o inseguire un nemico in fuga per scoprire dove si rifugia. I giocatori che ignorano gli obiettivi dovranno far fronte alle conseguenze, un altro aspetto importante della progettazione degli incontri.

Esempi di Obiettivi

Gli obiettivi seguenti possono essere usati come fondamenta su cui costruire gli incontri. Anche se questi obiettivi si concentrano su un singolo incontro durante un'avventura, l'uso dello stesso obiettivo in più incontri consente al DM di unire quegli incontri per formare un ostacolo o un problema più grande che gli avventurieri dovranno superare.

Eliminare un Singolo Bersaglio. Il nemico è circondato da servitori abbastanza potenti da uccidere gli avventurieri. I personaggi possono fuggire e sperare di affrontare il nemico in un'occasione successiva oppure tentare di farsi strada attraverso i servitori per eliminare il loro bersaglio. Per complicare ulteriormente le cose, i servitori potrebbero essere creature innocenti sotto il controllo del nemico. Uccidendo il nemico, quel controllo sarà spezzato, ma gli avventurieri dovranno reggere agli attacchi dei servitori finché questo non accade.

Forzare un Blocco. Gli avventurieri devono superare un'area pericolosa. Questo obiettivo è simile a recuperare un oggetto, ma raggiungere l'uscita è più importante che eliminare gli avversari nell'area. Un limite di tempo potrebbe aggiungere complicazioni, come anche un punto di svolta che potrebbe portare i personaggi sulla strada sbagliata. Altre complicazioni possono includere trappole, pericoli e mostri.

Interrompere un Rituale. Le trame dei cultisti malvagi, dei malevoli warlock e degli immondi più potenti spesso prevedono la celebrazione di un rituale che gli avventurieri dovranno impedire. I personaggi intenzionati a fermare un rituale solitamente devono farsi strada tra i servitori malvagi prima di tentare di interferire nella potente magia del rituale. Come ulteriore complicazione, il rituale potrebbe essere prossimo al completamento quando i personaggi arrivano, imponendo un limite di tempo all'impresa. In base al rituale in questione, il suo completamento potrebbe anche avere delle conseguenze immediate.

Intrufolarsi. Gli avventurieri devono muoversi all'interno dell'area dell'incontro senza che i nemici si accorgano della loro presenza. Se vengono scoperti, la situazione si farà molto complicata.

Proteggere un PNG o un Oggetto. I personaggi devono fungere da guardie del corpo o proteggere un oggetto che hanno ricevuto in custodia. Come complicazione, il PNG che il gruppo deve proteggere potrebbe essere maledetto, malato, tendente a cedere al panico, troppo giovane o troppo vecchio per combattere, oppure potrebbe mettere a rischio le vite degli avventurieri attraverso dubbie decisioni. L'oggetto affidato alla protezione degli avventurieri potrebbe essere senziente, maledetto o difficile da trasportare.

Recuperare un Oggetto. Gli avventurieri devono entrare in possesso di un oggetto specifico nell'area dell'incontro, preferibilmente prima che il combattimento finisca. A complicare le cose, alcuni nemici potrebbero desiderare l'oggetto quanto gli avventurieri, costringendo entrambi i gruppi a combattere per impossessarsene.

Stipulare un Trattato di Pace. I personaggi devono convincere due gruppi contrapposti (o i loro capi) a porre fine al conflitto in cui sono coinvolti. Come complicazione aggiuntiva, i personaggi potrebbero aver dei nemici all'interno di uno o di entrambi gli schieramenti, oppure un altro gruppo o individuo potrebbe avere interesse a istigare il conflitto per i suoi fini personali.

Creare un Incontro di Combattimento

Quando il DM crea un incontro di combattimento, può dare libero sfogo alla sua immaginazione e creare una scena che i giocatori troveranno divertente. Una volta definiti i dettagli, questa sezione gli consente di modificare la difficoltà dell'incontro.

Difficoltà degli Incontri di Combattimento

Esistono quattro categorie di difficoltà degli incontri.

Facile. Un incontro facile non incide sulle risorse dei personaggi e non li mette in serio pericolo. I personaggi potrebbero perdere qualche punto ferita, ma la vittoria è più o meno assicurata.

Medio. Un incontro medio solitamente prevede uno o due brutti momenti per i giocatori, ma i personaggi dovrebbero uscirne vittoriosi senza riportare vittime. Uno o due di loro potrebbero avere bisogno di attingere alle risorse curative del gruppo.

Difficile. Un incontro difficile potrebbe andare male per gli avventurieri. I personaggi più deboli potrebbero essere messi fuori combattimento e c'è una minima probabilità che uno o più personaggi possano morire.

Letale. Un incontro letale potrebbe risultare nella morte di uno o più personaggi. Per sopravvivere spesso è necessario adottare una buona tattica e reagire in modo tempestivo, e l'intero gruppo rischia la sconfitta.

Soglie di PE per Livello del Personaggio

Livello del Personaggio	Difficoltà dell'Incontro			
	Facile	Medio	Difficile	Letale
1°	25	50	75	100
2°	50	100	150	200
3°	75	150	225	400
4°	125	250	375	500
5°	250	500	750	1.100
6°	300	600	900	1.400
7°	350	750	1.100	1.700
8°	450	900	1.400	2.100
9°	550	1.100	1.600	2.400
10°	600	1.200	1.900	2.800
11°	800	1.600	2.400	3.600
12°	1.000	2.000	3.000	4.500
13°	1.100	2.200	3.400	5.100
14°	1.250	2.500	3.800	5.700
15°	1.400	2.800	4.300	6.400
16°	1.600	3.200	4.800	7.200
17°	2.000	3.900	5.900	8.800
18°	2.100	4.200	6.300	9.500
19°	2.400	4.900	7.300	10.900
20°	2.800	5.700	8.500	12.700

Valutare la Difficoltà degli Incontri

Per valutare la difficoltà di qualsiasi incontro di combattimento si usa il metodo seguente.

1. Determinare le Soglie di PE. Per prima cosa si determinano le soglie di punti esperienza (PE) per ogni personaggio del gruppo. La tabella "Soglie di PE per Livello del Personaggio", in questa pagina, prevede quattro soglie di PE per ogni livello del personaggio, una per ogni categoria di difficoltà dell'incontro. Per determinare le soglie di PE di un personaggio si usa il suo livello. Questa procedura va ripetuta per ogni personaggio del gruppo.

2. Determinare la Soglia di PE del Gruppo. Per ogni categoria di difficoltà degli incontri si sommano le soglie di PE dei personaggi. Questo determina la soglia di PE del gruppo. Il DM otterrà quattro totali, uno per ogni categoria di difficoltà degli incontri.

Per esempio, se il suo gruppo include tre personaggi di 3° livello e un personaggio di 2° livello, i totali delle soglie di PE del gruppo saranno i seguenti:

Facile: 275 PE (75 + 75 + 75 + 50)
Medio: 550 PE (150 + 150 + 150 + 100)
Difficile: 825 PE (225 + 225 + 225 + 150)
Letale: 1.400 PE (400 + 400 + 400 + 200)

Il DM dovrà annotare i totali, in quanto potrà usarli per ogni incontro della sua avventura.

3. Sommare i PE dei Mostri. Sommare i PE di tutti i mostri dell'incontro. Ogni mostro possiede un valore in PE nella sua scheda delle statistiche.

4. Modificare i PE Totali per Più Mostri. Se l'incontro include più di un mostro, si applica un moltiplicatore ai PE totali dei mostri. Più mostri ci sono, più tiri per colpire i personaggi dovranno subire in un determinato round e più pericoloso diventerà l'incontro. Per stimare con precisione la difficoltà di un incontro, si moltiplicano i PE totali di tutti i mostri dell'incontro per il valore indicato nella tabella "Moltiplicatori degli Incontri".

Per esempio, se un incontro include quattro mostri per un valore totale di 500 PE, il DM moltiplicherà i PE totali dei mostri per 2 e otterrà un valore modificato di 1.000 PE. Questo valore modificato *non* è ciò che i mostri valgono in termini di PE; l'unico scopo del valore modificato è quello di aiutare il DM a valutare con precisione la difficoltà dell'incontro.

Nel fare questo calcolo non vanno conteggiati quei mostri il cui grado di sfida è significativamente inferiore al grado di sfida medio degli altri mostri del gruppo, a meno che il DM non ritenga che i mostri più deboli contribuiscano in modo significativo alla difficoltà dell'incontro.

Grado di Sfida

Al momento di creare un incontro o un'avventura, specialmente ai livelli più bassi, il DM dovrebbe esercitare cautela nell'usare dei mostri il cui grado di sfida sia superiore al livello medio del gruppo. Una creatura del genere potrebbe infliggere con una singola azione abbastanza danni da eliminare gli avventurieri di basso livello. Per esempio, un ogre ha un grado di sfida pari a 2, ma può uccidere un mago di 1° livello con un singolo colpo.

Inoltre, alcuni mostri possiedono dei privilegi che i personaggi di livello inferiore potrebbero avere difficoltà a superare. Per esempio, un rakshasa ha un grado di sfida pari a 13 ed è immune agli incantesimi di livello pari o inferiore al 6°. Gli incantatori di 12° livello o inferiore non possiedono incantesimi superiori al 6° livello, il che significa che gli avventurieri non riusciranno a influenzare il rakshasa con la loro magia e si troveranno in serio svantaggio. Un incontro del genere risulterebbe molto più duro di quanto il grado di sfida del mostro lasci intuire.

Moltiplicatori degli Incontri

Numero di Mostri	Moltiplicatore	Numero di Mostri	Moltiplicatore
1	× 1	7–10	× 2,5
2	× 1,5	11–14	× 3
3–6	× 2	15 o più	× 4

5. Confrontare i PE. Si confronta il valore modificato di PE dei mostri con le soglie di PE del gruppo. La soglia che equivale al valore modificato di PE determina la difficoltà dell'incontro. Se non c'è alcuna corrispondenza, si usa la soglia più vicina e inferiore al valore modificato di PE.

Per esempio, un incontro con un bugbear e tre hobgoblin ha un valore modificato di 1.000 PE, cosa che lo rende un incontro difficile per un gruppo di tre personaggi di 3° livello e un personaggio di 2° livello (che ha una soglia di incontro difficile pari a 825 PE e una soglia di incontro letale di 1.400 PE).

Dimensioni del Gruppo

Le indicazioni precedenti presumono che il gruppo sia composto da tre, quattro o cinque avventurieri.

Se il gruppo contiene meno di tre personaggi, si applica il modificatore immediatamente più alto sulla tabella "Moltiplicatori degli Incontri". Per esempio, si applica un moltiplicatore di 1,5 quando i personaggi combattono un singolo mostro e un moltiplicatore di 5 per i gruppi di quindici o più mostri.

Se il gruppo contiene sei o più personaggi, si usa il moltiplicatore immediatamente successivo della tabella. Per un singolo mostro si usa un moltiplicatore di 0,5.

Incontri in Più Parti

A volte un incontro prevede più avversari che il gruppo non affronterà contemporaneamente. Per esempio, i mostri potrebbero assalire il gruppo in più ondate. Nel caso di tali incontri, ogni sua parte rilevante o ondata va considerata un incontro separato ai fini di determinarne la difficoltà.

Un gruppo non può beneficiare di un riposo breve tra le parti di un incontro in più parti, quindi non saranno in grado di spendere Dadi Vita per recuperare punti ferita o quelle capacità che possono essere recuperate dopo un riposo breve. Generalmente, se il valore modificato di PE dei mostri di un incontro in più parti è superiore a un terzo dei PE totali previsti per la giornata di avventura del gruppo (vedi "Una Giornata di Avventura", di seguito), l'incontro risulterà più difficile della somma delle sue parti.





Comporre gli Incontri con un Budget

Il DM può costruire un incontro di cui conosca la difficoltà desiderata. Le soglie di PE del gruppo gli forniscono un budget di PE da spendere in mostri per comporre degli incontri facili, medi, difficili e letali. È necessario ricordare che i gruppi di mostri consumano una parte di budget superiore rispetto a quanto indicato dal loro valore base in PE (vedi il passo 4).

Per esempio, usando il gruppo del passo 2 è possibile comporre un incontro medio assicurandosi che il valore modificato di PE dei mostri sia almeno 550 PE (la soglia del gruppo per un incontro medio) e non più di 825 PE (la soglia del gruppo per un incontro difficile). Un singolo mostro con grado di sfida pari a 3 (come una manticora o un orsogufo) vale 700 PE, quindi quella è una possibilità attuabile. Se il DM desidera un paio di mostri, ognuno di essi conterà 1,5 volte il suo valore base di PE. Un paio di lupi feroci (del valore di 200 PE ciascuno) hanno un valore modificato di PE pari a 600, cosa che fa di essi un altro incontro medio per il gruppo.

Per facilitare questo approccio, l'appendice B presenta una lista di tutti i mostri del *Monster Manual* organizzati per grado di sfida.

Una Giornata di Avventura

Presumendo delle condizioni tipiche di avventura e una fortuna nella media, la maggior parte dei gruppi di avventurieri può affrontare fino a sei-otto incontri medi o difficili in una giornata. Se l'avventura include più incontri facili, gli avventurieri possono affrontarne un numero maggiore. Se include più incontri letali, ne affronteranno meno.

Così come è possibile determinare la difficoltà di un incontro, è possibile usare i valori di PE dei mostri e degli altri avversari in un'avventura come indicazioni dei progressi che il gruppo è destinato a fare.

Per ogni personaggio del gruppo si usa la tabella "PE di una Giornata di Avventura" per stimare quanti PE quel personaggio è destinato a guadagnare in una giornata. Si sommano i valori di tutti i membri del gruppo per ottenere il totale della giornata di avventura del gruppo. Questo fornisce una stima approssimativa del valore di PE modificato degli incontri che il gruppo può affrontare prima che i personaggi debbano concedersi un riposo lungo.

PE di una Giornata di Avventura

Livello	PE Modificati al Giorno per Personaggio	Livello	PE Modificati al Giorno per Personaggio
1°	300	11°	10.500
2°	600	12°	11.500
3°	1.200	13°	13.500
4°	1.700	14°	15.000
5°	3.500	15°	18.000
6°	4.000	16°	20.000
7°	5.000	17°	25.000
8°	6.000	18°	27.000
9°	7.500	19°	30.000
10°	9.000	20°	40.000

Riposo Breve

In generale, nel corso di un'intera giornata di avventura, il gruppo dovrà probabilmente completare due riposi brevi, all'incirca a un terzo e a due terzi della giornata.

Modificare la Difficoltà dell'Incontro

È possibile rendere un incontro più facile o più difficile tramite la scelta del luogo e della situazione.

La difficoltà dell'incontro aumenta di un grado (da facile a media, per esempio) se i personaggi hanno uno svantaggio e i nemici invece no. La difficoltà si riduce invece di un grado se i personaggi hanno un beneficio che i loro nemici non possiedono. Ogni ulteriore beneficio o svantaggio fa aumentare o diminuire di un grado l'incontro. Se i personaggi possiedono sia un beneficio che uno svantaggio, i due si annullano a vicenda.

Gli svantaggi situazionali includono gli esempi seguenti:

- L'intero gruppo è colto di sorpresa e il nemico non lo è.
- Il nemico beneficia di copertura e il gruppo no.
- I personaggi non sono in grado di vedere il nemico.
- I personaggi subiscono danni a ogni round da un effetto ambientale o da una fonte magica di qualche tipo, a differenza del nemico.
- I personaggi sono appesi a una corda, nel bel mezzo della scalata di un muro o di una parete rocciosa, costretti a terra o impegnati in qualche altra situazione che ostacola gravemente la loro mobilità o fa di loro dei bersagli facili.

I benefici situazionali sono simili agli svantaggi, con la differenza che vanno a beneficio dei personaggi anziché del nemico.

Incontri di Combattimento Divertenti

Gli elementi seguenti possono rendere più divertente e imprevedibile un incontro di combattimento:

- Elementi del terreno che costituiscono rischi intrinsechi sia per i personaggi che per i loro nemici, come un ponte di corde pericolante o una pozza di fanghiglia verde.
- Elementi del terreno che comportano una variazione di altezza, come fosse, cumuli di casse vuote, cornicioni e balconi.
- Elementi che ispirano o obbligano i personaggi e i loro nemici a spostarsi, come i lampadari, i barilotti d'olio o di polvere da sparo e le trappole a lame rotanti.
- Nemici piazzati in punti difficili da raggiungere o in postazioni difensive, che costringono quei personaggi che solitamente attaccano a distanza a spostarsi lungo il campo di battaglia.
- Vari tipi di mostri che collaborano tra loro.

Incontri Casuali

Quando i personaggi esplorano un'area delle terre selvagge o un complesso di dungeon, sono destinati a fare molti incontri inaspettati. Questi incontri sono solitamente presentati in forma di una tabella. Quando si verifica un incontro casuale, si tira un dado e si consulta quella tabella per determinare ciò che il gruppo incontra.

Alcuni giocatori e DM considerano gli incontri casuali una perdita di tempo, ma se ben progettati, gli incontri casuali possono svolgere numerose funzioni utili:

- **Tenere i giocatori sotto pressione.** Gli avventurieri tendono a non tergiversare quando la minaccia degli incontri casuali incombe sulle loro teste. Il bisogno di evitare i mostri erranti è un forte incentivo a cercare un luogo sicuro dove riposare. (Tirare i dadi dietro lo schermo del DM spesso è sufficiente a ottenere questo risultato anche in assenza di un incontro vero e proprio.)
- **Creare l'atmosfera.** La comparsa di creature legate tematicamente tra loro contribuisce a generare un tono e un'atmosfera coerente nel corso dell'avventura. Per esempio, una tabella degli incontri casuali che contenga pipistrelli, wraith, ragni giganti e zombi trasmette una sensazione di orrore e fa capire agli avventurieri che dovranno prepararsi a combattere con creature della notte ancora più potenti.
- **Consumare le risorse dei personaggi.** Gli incontri casuali possono prosciugare i punti ferita e gli slot incantesimo del gruppo, depotenziare gli avventurieri e renderli vulnerabili. Questo genera tensione, in quanto i giocatori saranno obbligati a prendere delle decisioni basandosi sul fatto che i loro personaggi non sono al pieno delle forze.
- **Fornire assistenza.** Alcuni incontri casuali possono tornare a beneficio dei personaggi, invece di ostacolarli o danneggiarli. Creature e PNG disponibili potrebbero fornire agli avventurieri assistenza o informazioni utili nel momento in cui ne hanno più bisogno.
- **Aumentare l'interesse.** Gli incontri casuali possono rivelare vari dettagli sul mondo di gioco. Possono preannunciare un pericolo o fornire suggerimenti che aiuteranno gli avventurieri a prepararsi meglio per gli incontri che verranno.
- **Rinforzare i temi della campagna.** Gli incontri casuali possono ricordare ai giocatori i temi principali della campagna. Per esempio, se la campagna in corso è incentrata su una guerra tra due nazioni, il DM può preparare delle tabelle degli incontri casuali che sottolineino la natura onnipresente del conflitto. In territorio amico, le tabelle degli incontri casuali potrebbero includere truppe sfinite di ritorno da una battaglia, profughi in fuga dalle forze degli invasori, carovane scortate dai soldati che trasportano armi e messaggeri solitari a cavallo diretti verso le prime linee. In territorio ostile, le tabelle degli incontri casuali potrebbero includere campi di battaglia disseminati di cadaveri, eserciti di umanoidi malvagi in marcia e forche improvvisate da cui penzolano i corpi dei disertori che avevano tentato di sottrarsi al conflitto.

Gli incontri casuali non devono mai risultare stancanti, né per il DM, né per i giocatori. Bisogna evitare che i giocatori pensino di non riuscire a fare progressi perché un altro incontro casuale si mette di mezzo ogni volta che cercano di avanzare. Analogamente, il DM non deve avere l'impressione di perdere tempo ed essere distratto da incontri casuali che non aggiungono nulla alla trama dell'avventura o che interferiscono con il ritmo che sta cercando di mantenere.

Non tutti i DM amano usare gli incontri casuali: c'è chi li considera una distrazione dal gioco vero e proprio e chi ritiene che provochino più problemi del previsto. Se il DM ritiene che gli incontri casuali non facciano per lui, può liberamente scegliere di non usarli.

Innescare gli Incontri Casuali

Gli incontri casuali devono arricchire la narrazione prevista per una sessione di gioco e non entrare in competizione con essa, quindi il DM dovrà scegliere con attenzione i punti in cui collocarli. Un incontro casuale può tornare utile nelle circostanze seguenti:

- I giocatori si stanno smarrendo su una falsa pista e rallentano il gioco.
- I personaggi si fermano per un riposo breve o lungo.
- I personaggi intraprendono un viaggio lungo e privo di eventi.
- I personaggi attirano l'attenzione su di loro quando invece dovrebbero mantenere un basso profilo.



Controllare per gli Incontri Casuali

Il DM può decidere liberamente quando si verifica un incontro casuale o può tirare un dado. È possibile controllare se si verifica un incontro casuale ogni ora, ogni 4-8 ore o una volta durante la giornata e una volta durante un riposo lungo, in base a cosa ha più senso per il livello di attività nella zona.

Se decide di tirare, tira un d20. Se il risultato è pari o superiore a 18, si verifica un incontro casuale. Poi tira sulla tabella appropriata degli incontri casuali per determinare cosa incontrano gli avventurieri, ripetendo il tiro se il risultato del dado non ha senso per le circostanze attuali.

Le tabelle degli incontri casuali possono essere incluse nell'avventura che si sta giocando oppure il DM può usare le informazioni contenute in questo capitolo per creare le sue tabelle personali. Questo è il modo migliore per rafforzare i temi e le atmosfere della campagna in corso.

Non è detto che ogni creatura in cui il gruppo si imbatte vada considerata un incontro casuale. Le tabelle degli incontri solitamente non includono conigli che saltellano nei prati, topi innocui che sgusciano lungo i corridoi dei dungeon o comuni cittadini che passeggiano per le vie di una città. Le tabelle degli incontri casuali presentano ostacoli ed eventi che fanno progredire la trama, preannunciano temi ed elementi importanti dell'avventura e costituiscono distrazioni divertenti.

Creare le Tabelle degli Incontri Casuali

Creare la propria tabella degli incontri casuali è molto semplice. Si determina che genere di incontri potrebbero verificarsi in una determinata area del dungeon, si stabiliscono le probabilità che un particolare incontro ha di verificarsi e poi si dispongono in ordine i risultati. In questo caso un "incontro" può essere costituito da un singolo mostro o PNG, un gruppo di mostri o PNG, un evento casuale (come una scossa di terremoto o una parata cittadina) o una scoperta casuale (come un cadavere carbonizzato o un messaggio scarabocchiato su un muro).

Comporre i Propri Incontri. Una volta deciso un luogo dove gli avventurieri probabilmente passeranno, che si tratti di un'area delle terre selvagge o di un complesso di dungeon, si stila una lista di creature che potrebbero aggirarsi in quel luogo. Se il DM ha qualche dubbio su quali creature includere, l'appendice B contiene una lista di mostri organizzati per tipo di terreno.

Per un territorio boschivo è possibile creare una tabella che includa centauri, draghi fatati, pixie, spiritelli, driadi, satiri, cani intermittenti, alci, orsigufo, treant, gufi giganti e un unicorno. Se la foresta è popolata dagli elfi, la tabella potrebbe anche includere elfi druidi ed elfi esploratori. Forse il bosco è minacciato dagli gnoll, quindi l'aggiunta di gnoll e iene alla tabella può essere una sorpresa divertente per i giocatori. Un'altra sorpresa divertente potrebbe essere un predatore errante, come una belva distorcente a cui piaccia dare la caccia ai cani intermittenti. La tabella potrebbe includere anche qualche incontro casuale di natura meno mostruosa, come un boschetto di alberi bruciati (opera degli gnoll), una statua elfica ricoperta d'edera o una pianta carica di bacche luminose che rendono invisibili le creature che le mangiano.

Al momento di scegliere dei mostri per una tabella degli incontri casuali, il DM dovrebbe chiedersi perché i mostri si trovano al di fuori delle loro tane. Cosa sta facendo ogni mostro? È di pattuglia? Va a caccia per cibarsi? È alla ricerca di qualcosa? Bisognerà anche chiedersi se la creatura si muove furtivamente mentre si aggira nell'area.

Come nel caso degli incontri pianificati, gli incontri casuali sono più interessanti quando si svolgono in un luogo memorabile. All'esterno, gli avventurieri potrebbero imbattersi in un unicorno quando arrivano in una radura nel cuore della foresta o incontrare un nido di ragni quando attraversano un tratto particolarmente fitto della foresta. Durante la traversata di un deserto, i personaggi potrebbero scoprire un'oasi infestata dai wight o un promontorio roccioso dalla cui sommità un drago blu domina la zona.

Probabilità. Una tabella degli incontri casuali può essere creata in molti modi, dal più semplice (si tira 1d6 per scegliere uno dei sei incontri possibili) al più complicato (si tirano i dadi percentuali, si modifica il risultato in base al momento della giornata e si incrocia il risultato modificato con il livello del dungeon). L'esempio di tabella degli incontri presentato di seguito usa un intervallo che va da 2 a 20 (per un totale di diciannove voci), da generare usando 1d12 + 1d8). La curva delle probabilità garantisce che gli incontri inclusi al centro della tabella risultino più probabili di quelli all'inizio o alla fine. Un risultato di 2 o 20 è raro (una probabilità dell'1 per cento per entrambi), mentre ogni risultato da 9 a 13 ha una probabilità leggermente superiore all'8 per cento di verificarsi.

La tabella "Incontri nella Foresta Silvana" è un esempio di tabella degli incontri casuali che utilizza le idee descritte finora. Le creature elencate in **grassetto** possiedono una scheda delle statistiche inclusa nel *Monster Manual*.



Sfida degli Incontri Casuali

Gli incontri casuali non devono necessariamente essere sfide di livello appropriato per gli avventurieri, ma è considerato inelegante massacrare un gruppo usando un incontro casuale, dal momento che la maggior parte dei giocatori considera una fine del genere poco gratificante.

Non tutti gli incontri casuali con i mostri devono essere risolti tramite un combattimento. Un gruppo di avventurieri di 1° livello potrebbe partecipare a un incontro casuale con un giovane drago che vola in cerchio sopra le fronde degli alberi alla ricerca di un pasto rapido, ma se il drago li avvista, i personaggi possono tentare di nascondersi o di trattare con lui per avere salva la vita. Analogamente, il gruppo potrebbe imbattersi in un gigante delle pietre che vaga per le colline senza voler fare del male a nessuno. Anzi, potrebbe perfino tentare di sottrarsi alla presenza del gruppo, data la sua indole solitaria. Il gigante potrebbe attaccare il gruppo solo se i personaggi lo infastidiscono.

Detto questo, una tabella degli incontri casuali solitamente include dei mostri ostili (ma non necessariamente malvagi) destinati a un combattimento. I mostri seguenti sono considerati sfide di combattimento appropriate:

- Un singolo mostro del grado di sfida pari o inferiore al livello del gruppo.
- Un gruppo di mostri il cui valore modificato di PE costituisca una sfida facile, media o difficile per il gruppo, determinato usando le indicazioni di composizione degli incontri descritte in precedenza in questo capitolo.

Incontri nella Foresta Silvana

d12 + d8	Incontro
2	1 **belva distorcente**
3	1 **gnoll signore del branco** e 2d4 **gnoll**
4	1d4 **gnoll** and 2d4 **iene**
5	Un boschetto di alberi bruciati. Se i personaggi setacciano l'area e superano una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 10, trovano una serie di tracce lasciate dagli gnoll. Seguendo le tracce per 1d4 ore arrivano a un incontro con gli gnoll oppure trovano i cadaveri pulciosi degli gnoll trafitti da frecce elfiche.
6	1 **gufo gigante**
7	Una statua ricoperta d'edera che raffigura una divinità o un eroe elfico.
8	1 **driade** (50%) o 1d4 **satiri** (50%)
9	1d4 **centauri**
10	2d4 **esploratori** (elfi). Un esploratore porta un corno e può usare la sua azione per suonarlo. Se l'elfo suona il corno all'interno della foresta, si tira di nuovo su questa tabella. Se il risultato indica un incontro con mostri, il mostro o i mostri indicati arrivano entro 1d4 minuti. I nuovi arrivati, ad eccezione di gnoll, iene, orsigufo e belve distorcenti, sono amichevoli nei confronti degli esploratori.
11	2d4 **pixie** (50%) o 2d4 **spiritelli** (50%)
12	1 **orsogufo**
13	1d4 **alci** (75%) o 1 **alce gigante** (25%)
14	1d4 **cani intermittenti**
15	Una pianta magica con 2d4 bacche luminose. Una creatura che mangia una bacca diventa invisibile per 1 ora, o finché non attacca o lancia un incantesimo. Una volta raccolta, una bacca perde la sua magia dopo 12 ore. Le bacche ricrescono a mezzanotte, ma se tutte le bacche della pianta vengono raccolte, la pianta diventa una pianta comune e non produce più bacche.
16	Una melodia elfica trasportata da una dolce brezza.
17	1d4 **draghi fatati** arancioni (75%) o blu (25%)
18	1 **druido** (elfo). Il druido è inizialmente indifferente nei confronti del gruppo, ma diventa amichevole se i personaggi acconsentano a disinfestare la foresta dagli gnoll.
19	1 **treant**. Il treant è amichevole se il gruppo include uno o più elfi o è accompagnato da una creatura fatata visibile. Il treant è ostile se i personaggi portano con loro una fiamma libera. Altrimenti è indifferente e non rivela la sua presenza al passaggio dei personaggi.
20	1 **unicorno**



Capitolo 4: Creare i Personaggi Non Giocanti

Un personaggio non giocante è un qualsiasi personaggio controllato dal Dungeon Master. I PNG possono essere nemici o alleati, individui comuni o mostri con un nome. Includono l'oste locale, il vecchio mago che vive nella torre ai margini del paese, il cavaliere della morte che ha giurato di distruggere il regno e il drago che conta le monete d'oro accumulate nella sua caverna.

Questo capitolo spiega come tratteggiare i personaggi non giocanti da usare nel gioco. Per le indicazioni su come generare le schede delle statistiche dei PNG simili a quelle dei mostri, vedi il capitolo 9, "Il Laboratorio del Dungeon Master".

Concezione dei PNG

Nulla infonde vita alle avventure e alle campagne meglio di un cast di PNG ben sviluppati. Detto questo, i PNG del gioco raramente hanno bisogno di una complessità paragonabile a un personaggio sfaccettato di un romanzo o di un film. Molti PNG sono soltanto figure di supporto nella campagna, mentre gli avventurieri sono i protagonisti.

PNG Rapidi

Un PNG non ha bisogno di statistiche di combattimento, a meno che non costituisca una minaccia. Inoltre, alla maggior parte dei PNG bastano una o due qualità per renderli memorabili. Per esempio, i giocatori non avranno difficoltà a ricordare il fabbro dai modi spicci con il tatuaggio della rosa nera sulla spalla destra o il bardo vestito male e con il naso rotto.

PNG nel Dettaglio

Il DM può dedicare più tempo ai PNG che svolgono un ruolo più importante nelle sue avventure e definire la loro storia e la loro personalità. Con dieci frasi è possibile riassumere gli elementi principali di un PNG memorabile, assegnando una frase a ognuno degli elementi seguenti:

- Occupazione e storia
- Aspetto
- Caratteristiche
- Dote
- Modi di fare
- Interazioni con gli altri
- Conoscenze utili
- Ideale
- Legame
- Difetto o segreto

Anche se il materiale che segue si concentra soprattutto sui PNG umanoidi, modificando qualche dettaglio è possibile creare anche dei PNG mostruosi.

Occupazione e Storia

Una frase che descrive l'occupazione del PNG e fornisce una breve sintesi della sua storia o del suo passato. Per esempio, il PNG potrebbe avere prestato servizio in un esercito, essere stato incarcerato per un crimine o essersi dato all'avventura anni fa.

Aspetto

Una frase che riassume i tratti fisici più distintivi del PNG. Il DM può tirare sulla tabella "Aspetto dei PNG" o scegliere un tratto che sia adatto al personaggio.

Aspetto dei PNG

d20	Tratto
1	Gioiello insolito: orecchini, collana, diadema, braccialetti
2	Piercing
3	Abiti sgargianti o esotici
4	Abiti puliti e formali
5	Abiti sporchi e consunti
6	Cicatrice pronunciata
7	Denti mancanti
8	Dita mancanti
9	Occhi di colore insolito (o di due colori diversi)
10	Tatuaggi
11	Voglia
12	Colore insolito della pelle
13	Calvo
14	Capelli o barba a trecce
15	Colore insolito dei capelli
16	Tic nervoso all'occhio
17	Naso particolare
18	Postura particolare (gobbo o irrigidito)
19	Straordinariamente bello
20	Straordinariamente brutto

Caratteristiche

Il DM non deve tirare i punteggi di caratteristica per i PNG: gli basta annotare quelle al di sopra o al di sotto della media (per esempio, una forza notevole o una stupidità monumentale) e usarle per tratteggiare le qualità del PNG.

Caratteristiche dei PNG

d6	Caratteristica Alta
1	Forza—possente, robusto, forte come un bue
2	Destrezza—snello, agile, aggraziato
3	Costituzione—tenace, arzillo, vigoroso
4	Intelligenza—studioso, colto, indagatore
5	Saggezza—perspicace, spirituale, intuitivo
6	Carisma—persuasivo, energico, carismatico

d6	Caratteristica Bassa
1	Forza—debole, scarno
2	Destrezza—maldestro, pasticcione
3	Costituzione—pallido, malaticcio
4	Intelligenza—tardo, ottuso
5	Saggezza—assente, distratto
6	Carisma—banale, noioso

Dote

Una frase che descrive qualcosa che il PNG sa fare in modo speciale, se esiste. Il DM può tirare sulla tabella "Doti dei PNG" o usarla per trarne ispirazione.

Doti dei PNG

d20	Dote
1	Suona uno strumento musicale
2	Parla varie lingue fluentemente
3	Straordinariamente fortunato
4	Memoria perfetta
5	Abile con gli animali
6	Abile con i bambini
7	Abile nel risolvere i rompicapi
8	Abile in un gioco
9	Abile nelle imitazioni
10	Grande disegnatore
11	Grande pittore
12	Grande cantante
13	Vince tutte le gare di bevute
14	Falegname esperto
15	Cuoco esperto
16	Esperto di lancio dei dardi e di rimbalzello
17	Giocoliere esperto
18	Abile attore e maestro dei travestimenti
19	Abile danzatore
20	Parla il gergo ladresco

Modi di Fare

Una frase che descrive un modo di fare che rimarrà impresso ai giocatori durante le loro interazioni con il PNG. Il DM può tirare sulla tabella "Modi di Fare dei PNG" o usarla per trarne ispirazione.

Modi di Fare dei PNG

d20	Modo di Fare
1	Tende a cantare, fischiettare o intonare motivetti a bassa voce
2	Parla in rima o in altri modi particolari
3	Voce molto profonda o stridula
4	Parole strascicate, bleso o balbuziente
5	Scandisce chiaramente ogni sillaba
6	Parla a voce alta
7	Sussurra
8	Usa metafore sofisticate o paroloni
9	Usa spesso la parola sbagliata
10	Usa imprecazioni ed esclamazioni pittoresche
11	Scherza e fa battute in continuazione
12	Tende a fare previsioni di sventura
13	Giocherella con le dita
14	Strabismo
15	Sguardo perso nel vuoto
16	Mastica qualcosa
17	Cammina avanti e indietro
18	Tamburella con le dita
19	Si mangia le unghie
20	Giocherella con una ciocca di capelli o con la barba

Interazioni con gli Altri

Una frase che descrive il modo in cui il PNG interagisce con gli altri, usando la tabella "Tratti di Interazione dei PNG", se necessario. Il comportamento di un PNG può cambiare in base al soggetto con cui interagisce. Per esempio, una locandiera potrebbe essere amichevole nei confronti degli ospiti e scortese nei confronti del personale.

Tratti di Interazione dei PNG

d12	Tratto	d12	Tratto
1	Polemico	7	Onesto
2	Arrogante	8	Testa calda
3	Spaccone	9	Irritabile
4	Scortese	10	Riflessivo
5	Curioso	11	Silenzioso
6	Amichevole	12	Sospettoso

Conoscenze Utili

Una frase che descrive un frammento di conoscenza che il PNG possiede e che potrebbe essere utile ai personaggi giocanti. Il PNG potrebbe conoscere qualcosa di banale come la migliore locanda del paese o di importante come l'indizio necessario per risolvere un caso di omicidio.

Ideale

Una frase che descrive un ideale che il PNG ha a cuore e che governa le sue azioni più importanti. I personaggi giocanti che scoprono l'ideale di un PNG possono usare ciò che hanno scoperto per influenzare il PNG in un'interazione sociale (come descritto nel capitolo 8, "Condurre il Gioco").

Gli ideali possono essere collegati all'allineamento, come mostrato dalla tabella "Ideali dei PNG". I collegamenti con l'allineamento sono puramente indicativi; per esempio, un personaggio malvagio potrebbe includere la bellezza tra i suoi ideali.

Ideali dei PNG

d6	Ideale Buono	Ideale Malvagio
1	Bellezza	Dominazione
2	Carità	Avidità
3	Bene superiore	Potenza
4	Vita	Dolore
5	Rispetto	Castigo
6	Abnegazione	Massacro
d6	**Ideale Legale**	**Ideale Caotico**
1	Comunità	Cambiamento
2	Equità	Creatività
3	Onore	Libertà
4	Logica	Indipendenza
5	Responsabilità	Mancanza di limiti
6	Tradizione	Stravaganza
d6	**Ideale Neutrale**	**Altri Ideali**
1	Equilibrio	Aspirazione
2	Conoscenza	Scoperta
3	Vivi e lascia vivere	Gloria
4	Moderazione	Nazione
5	Neutralità	Redenzione
6	Popolo	Introspezione

Legame

Una frase che riassume le persone, i luoghi o gli oggetti particolarmente importanti per i PNG. La tabella "Legami dei PNG" offre alcuni suggerimenti generali.

I background dei personaggi nel *Player's Handbook* esplorano i legami in maggior dettaglio. I personaggi giocanti che scoprono il legame di un PNG possono usare ciò che hanno scoperto per influenzare il PNG in un'interazione sociale (come descritto nel capitolo 8).

Legami dei PNG

d10	Legame
1	Ha un obiettivo di vita personale da raggiungere
2	Protettivo nei confronti dei suoi familiari
3	Protettivo nei confronti di colleghi o compatrioti
4	Fedele a un benefattore, un patrono o un datore di lavoro
5	Coinvolto in un interesse romantico
6	Attirato da un luogo speciale
7	Protettivo nei confronti di un oggetto dal valore sentimentale
8	Protettivo nei confronti di un oggetto prezioso
9	In cerca di vendetta
10	Si tira due volte, ignorando i risultati di 10

Difetto o Segreto

Una frase che descrive un difetto del PNG (un elemento della sua storia o della sua personalità che potrebbe essergli di ostacolo) o un segreto che il PNG cerca di nascondere.

La tabella "Difetti e Segreti dei PNG" fornisce varie idee. I background del *Player's Handbook* possono essere usati per creare difetti più dettagliati. I personaggi giocanti che scoprono il difetto o il segreto di un PNG possono usare ciò che hanno scoperto per influenzare il PNG in un'interazione sociale (come descritto nel capitolo 8).

Difetti e Segreti dei PNG

d12	Difetto o Segreto
1	Amore proibito o tendenza a innamorarsi facilmente
2	Amante dei piaceri decadenti
3	Arroganza
4	Invidia delle proprietà o del prestigio altrui
5	Avidità incontrollata
6	Irascibile
7	Ha un nemico potente
8	Fobia specifica
9	Passato scandaloso o vergognoso
10	Crimine segreto o misfatto
11	In possesso di conoscenze proibite
12	Coraggioso fino all'incoscienza

Mostri come PNG

I mostri con un nome che svolgono un ruolo significativo in un'avventura meritano la stessa attenzione di un PNG umanoide, con tanto di modi di fare, ideali, legami, difetti e segreti. Se è un beholder genio del crimine a muovere i fili delle attività criminali in città, meglio non affidarsi semplicemente al relativo brano del *Monster Manual* per descrivere l'aspetto e la personalità della creatura. Il DM dovrà dedicare del tempo a definire un minimo di background, un vezzo o un aspetto particolare, ma soprattutto un ideale, un legame e un difetto.



Si prenda come esempio lo Xanathar, un beholder che gestisce una vasta operazione criminale nella città di Waterdeep. Il corpo sferico dello Xanathar è ricoperto di carne indurita, simile al tatto a uno strato di pietra lastricata. I suoi tentacoli oculari sono dinoccolati come le zampe di un insetto e su alcuni di essi sono infilati degli anelli magici. Lo Xanathar parla in modo lento e ponderato e preferisce distogliere lo sguardo del suo occhio centrale dalle creature con cui parla. Come tutti i beholder, considera le altre creature degli esseri inferiori, ma sa che i suoi servitori umanoidi possono tornargli utili. Lo Xanathar usa le fognature sotto a Waterdeep per accedere praticamente a ogni luogo situato sotto la città o al suo interno.

L'ideale dello Xanathar è l'avidità. Ambisce ad accumulare potenti oggetti magici e si circonda di oro, platino e gemme preziose. Il suo legame è con la sua tana: un vasto complesso di caverne scavato tra i contorti cunicoli della rete fognaria di Waterdeep, che ha ereditato dai suoi predecessori e adora più di ogni altra cosa. Il suo difetto è un debole per i piaceri esotici: cibo raffinato, oli profumati, spezie ed erbe rare.

Una volta definite queste informazioni, il DM potrà interpretare lo Xanathar in modo diverso dai beholder ordinari. Grazie a questa caratterizzazione più complessa, la creatura potrà interagire con i personaggi in modo più memorabile e generare interessanti possibilità narrative.

Statistiche dei PNG

Quando il DM deve assegnare a un PNG delle statistiche di gioco, ha tre opzioni diverse: assegnargli solo le poche statistiche di cui ha bisogno, usare la scheda delle statistiche di un mostro o fornirgli una classe e dei livelli. Le ultime due opzioni richiedono alcune spiegazioni.

Usare la Scheda delle Statistiche di un Mostro

L'appendice B del *Monster Manual* contiene le statistiche di numerosi PNG generici che è possibile personalizzare come più opportuno, mentre il capitolo 9 di questo libro contiene delle indicazioni su come modificare quelle statistiche e creare una nuova scheda delle statistiche.



Usare Classi e Livelli

Il DM può creare un PNG proprio come farebbe con un personaggio giocante, usando le regole del *Player's Handbook*. Può perfino usare una scheda del personaggio per annotare le informazioni essenziali del PNG.

Opzioni di Classe. In aggiunta alle opzioni di classe del *Player's Handbook*, sono disponibili due opzioni di classe aggiuntive per i personaggi giocanti e i PNG malvagi: il dominio della Morte per i chierici e l'apostata per i paladini. Entrambe le opzioni sono descritte alla fine di questo capitolo.

Equipaggiamento. La maggior parte dei PNG non ha bisogno di una lista dettagliata dell'equipaggiamento. Un PNG nemico destinato a essere affrontato in combattimento richiede armi e armatura, più gli eventuali tesori che trasporta (tra cui gli oggetti magici che potrebbe usare contro gli avventurieri).

Grado di Sfida. Un PNG creato per combattere ha bisogno di un grado di sfida. Per determinare il grado di sfida del PNG, si usano le regole descritte nel capitolo 9, proprio come si farebbe per un mostro creato dal DM.

PNG Membri del Gruppo

Certi PNG potrebbero unirsi al gruppo di avventurieri perché desiderano una parte del bottino e sono disposti ad accettare una parte equa del rischio oppure seguirli a causa di un legame di lealtà, di gratitudine o di amore. Questi PNG sono generalmente controllati dal DM, che però può cederne il controllo ai giocatori. Tuttavia, anche quando è un giocatore a controllare un PNG, spetta al DM assicurarsi che quest'ultimo sia interpretato come un personaggio a tutti gli effetti e non soltanto come un servitore manipolabile a loro piacimento dai giocatori.

Qualsiasi PNG che accompagni gli avventurieri funge da membro del gruppo e ottiene la sua parte di punti esperienza. Al momento di determinare la difficoltà di un incontro di combattimento (vedi il capitolo 3), il DM dovrà assicurarsi di includere tutti i PNG che fanno parte del gruppo.

Seguaci di Basso Livello

Nel corso della campagna i personaggi giocanti potrebbero decidere di prendere con loro dei PNG di basso livello come seguaci. Per esempio, un paladino potrebbe prendere un paladino di 1° livello come scudiero, un mago potrebbe accettare un mago di 2° livello come apprendista, un chierico potrebbe scegliere (o vedersi assegnato) un chierico di 3° livello come accolito e un bardo potrebbe prendere con sé un bardo di 4° livello come sostituto.

Uno dei vantaggi forniti dalla presenza dei personaggi di basso livello nel gruppo consiste nel fornire ai giocatori dei personaggi di riserva se i loro personaggi principali si prendono una pausa, si ritirano o muoiono. Uno degli svantaggi consiste nel fatto che il DM e i giocatori hanno più personaggi da gestire all'interno del gruppo.

Dal momento che i PNG di basso livello che fanno parte del gruppo ricevono una parte regolare dei PE assegnati al gruppo, acquisiscono livelli più velocemente rispetto agli avventurieri (il vantaggio di studiare presso un maestro esperto) e potrebbero perfino raggiungerli. Questo significa anche che l'avanzamento degli avventurieri sarà qualche volta rallentato, in quanto dovranno condividere i loro PE con dei PNG che si sobbarcano soltanto una parte dei compiti dell'avventura.

I mostri più potenti che costituiscono una sfida appropriata per i personaggi di livello più alto possono infliggere abbastanza danni da uccidere o neutralizzare

istantaneamente un seguace di basso livello. Gli avventurieri dovranno dedicare sforzi e risorse a proteggere i PNG di basso livello che fanno parte del gruppo e fornire loro le cure necessarie quando la loro protezione fallisce.

PNG Avventurieri

Se non ci sono abbastanza avventurieri per comporre un gruppo completo, il DM può usare i PNG per rinfoltire i ranghi. Questi PNG dovrebbero essere di livello pari all'avventuriero di livello più basso del gruppo ed essere creati (dal DM o dai giocatori) usando le regole di creazione e di avanzamento contenute nel *Player's Handbook*. Per facilitare le cose, il DM può consentire ai giocatori di creare e gestire questi personaggi secondari.

I giocatori dovranno interpretare questi personaggi secondari in modo coerente con i tratti caratteriali, gli ideali, i legami e i difetti di quei PNG, affinché non si comportino da semplici automi. Se il DM ritiene che un PNG non sia interpretato bene, può assumerne il controllo, assegnarlo a un altro giocatore o semplicemente fare in modo che il PNG lasci il gruppo.

I PNG secondari sono più facili da usare se il DM limita le opzioni di classe disponibili. I candidati migliori come personaggi secondari includono un chierico con il dominio della Vita, un guerriero con l'archetipo del Campione, un ladro con l'archetipo del Furfante e un mago specializzato in Invocazione.

Regola Facoltativa: Lealtà

La lealtà è una regola facoltativa che il DM può usare per determinare fino a che punto un PNG membro del gruppo si spingerà per proteggere o aiutare gli altri membri del gruppo (anche quelli che non gli piacciono particolarmente). Un PNG membro del gruppo che viene maltrattato o ignorato probabilmente finirà per abbandonare o tradire il gruppo, mentre un PNG che ha un debito di vita con i personaggi o condivide i loro obiettivi potrebbe combattere fino alla morte per loro. La lealtà può essere interpretata o rappresentata da questa regola.

Punteggio di Lealtà

La lealtà di un PNG si misura in una scala numerica da 0 a 20. Il punteggio di lealtà massimo di un PNG è pari al punteggio più alto di Carisma tra tutti gli avventurieri del gruppo e il suo punteggio di lealtà di partenza è pari alla metà di quel numero. Se il punteggio di Carisma più alto cambia (se un personaggio muore o lascia il gruppo), il punteggio di lealtà del PNG si modifica di conseguenza.

Calcolare la Lealtà

Il DM deve tenere conto del punteggio di lealtà di un PNG in segreto, affinché i giocatori non sappiano con certezza se un PNG membro del gruppo sia leale o sleale (anche se quel PNG è attualmente sotto il controllo di un giocatore).

Il punteggio di lealtà di un PNG aumenta di 1d4 se gli altri membri del gruppo aiutano il PNG a conseguire un obiettivo collegato al suo legame. Analogamente, la lealtà di un PNG aumenta di 1d4 se il PNG è trattato particolarmente bene (per esempio, se riceve un'arma magica in dono) o se un altro membro del gruppo lo salva. Il punteggio di lealtà di un PNG non può mai aumentare oltre il suo massimo.

Quando gli altri membri del gruppo agiscono in modo contrario all'allineamento o al legame del PNG, il punteggio di lealtà di quel PNG si riduce di 1d4. Se quel personaggio viene maltrattato, ingannato o messo in pericolo dagli altri membri del gruppo per ragioni puramente egoistiche, il suo punteggio di lealtà sarà ridotto di 2d4.

Se il punteggio di lealtà di un PNG scende a 0, quel PNG non è più leale verso il gruppo e potrebbe decidere di lasciarlo. Un punteggio di lealtà non può mai scendere a meno di 0.

Un PNG con un punteggio di lealtà pari o superiore a 10 rischia volentieri la vita e l'incolumità personale per aiutare i compagni del gruppo. Se il punteggio di lealtà di un PNG è compreso tra 1 e 10, la sua lealtà è oscillante. Quando la lealtà di un PNG scende a 0, quel PNG non agisce più negli interessi del gruppo. Il PNG sleale può lasciare il gruppo (e attaccare i personaggi che tentano di impedirglielo) o agire in segreto per condurre il gruppo alla rovina.

Contatti

I contatti sono quei PNG collegati da vicino a uno o più personaggi giocanti. Non partecipano alle avventure, ma possono fornire informazioni, dicerie, provviste o consigli professionali, gratuitamente o a pagamento. Alcuni background del *Player's Handbook* suggeriscono dei



contatti per gli avventurieri esordienti. Tutti i personaggi tenderanno inoltre a sviluppare dei contatti utili nel corso delle loro carriere da avventurieri.

Un nome e alcuni dettagli ben scelti sono tutto ciò che serve per delineare un contatto casuale. Il DM dovrebbe invece dedicare più tempo a tratteggiare un contatto ricorrente, specialmente se col tempo può diventare un alleato o un nemico. Dovrà quanto meno definire gli obiettivi di un contatto e il modo in cui quegli obiettivi hanno maggiori probabilità di entrare in gioco.

Patroni

Un patrono è un contatto che ingaggia gli avventurieri, fornendo loro aiuti e ricompense, nonché missioni e spunti per avventure. Nella maggior parte dei casi, un patrono ha un giustificato interesse nel successo degli avventurieri e non ha bisogno di essere persuaso ad aiutarli.

Un patrono potrebbe essere un avventuriero a riposo in cerca di eroi più giovani pronti a far fronte alle minacce incombenti o un sindaco conscio del fatto che le sue guardie cittadine non potranno mai affrontare il drago che esige un tributo dagli abitanti. Uno sceriffo diventa un patrono quando mette una taglia sui coboldi predoni che terrorizzano le campagne locali, come anche un nobile che vuole disinfestare la sua tenuta abbandonata dai mostri che la occupano.

Gregari

In molte circostanze gli avventurieri possono pagare dei PNG per ottenere servizi di vario tipo. Le informazioni sui gregari sono contenute nel capitolo 5 del *Player's Handbook*, "Equipaggiamento".

È raro che i PNG gregari diventino importanti in un'avventura: la maggior parte di essi necessita di uno sviluppo minimo. Quando gli avventurieri prendono una carrozza per attraversare la città o hanno bisogno di far consegnare una lettera, il postiglione o il messaggero è un gregario e gli avventurieri potrebbero anche non conversare mai con quel PNG e non apprendere il suo nome. Anche il capitano di una nave che trasporta gli avventurieri oltre il mare è un gregario, ma un personaggio del genere può diventare un alleato, un patrono o perfino un nemico, man mano che l'avventura va avanti.

Quando gli avventurieri ingaggiano un PNG per un lavoro a lungo termine, il costo dei servizi di quel PNG va aggiunto alle spese dello stile di vita dei personaggi. Vedi la sezione "Spese Ricorrenti" del capitolo 6, "Tra le Avventure", per ulteriori informazioni.

Comparse

Le comparse sono personaggi e creature in secondo piano con cui i personaggi principali non interagiscono mai o quasi mai.

A volte una comparsa potrebbe ascendere a un ruolo più importante in virtù delle scelte degli avventurieri. Per esempio, un giocatore potrebbe rimanere colpito dalla descrizione fugace che il DM fa di un monello di strada e cercare di avviare una conversazione con il ragazzino. Improvvisamente, una comparsa a cui il DM non aveva attribuito alcuna importanza diventa una figura centrale in una scena di interpretazione improvvisata.

Quando le comparse sono presenti, il DM dovrebbe tenersi pronto a inventare nomi e modi di fare in un batter d'occhio. Se è a corto di idee, può saccheggiare i nomi propri dei personaggi elencati nel capitolo 2 del *Player's Handbook*, "Razze".

Nemici

È grazie alle azioni dei nemici che gli eroi non rimarranno mai a corto di lavoro. Il capitolo 3 consente al DM di definire i nemici adatti alle proprie avventure, mentre questa sezione lo aiuta a determinare i loro piani malvagi, i loro metodi e i loro punti deboli, fornendogli ispirazione tramite le tabelle seguenti.

Piano del Nemico

d8	Obiettivo e Piano	
1	*Caos (d6)*	
	1	Portare a compimento una profezia apocalittica
	2	Attuare la vendetta collerica di un dio o patrono
	3	Diffondere un orrendo contagio
	4	Spodestare un governo
	5	Scatenare un disastro naturale
	6	Distruggere completamente una stirpe o un clan
2	*Immortalità (d4)*	
	1	Impossessarsi di un oggetto leggendario per prolungare la vita
	2	Ascendere al rango di divinità
	3	Diventare un non morto o ottenere un corpo più giovane
	4	Rubare l'essenza di una creatura planare
3	*Influenza (d4)*	
	1	Ottenere un titolo o una posizione di potere
	2	Vincere una gara o un torneo
	3	Ottenere il favore di un individuo potente
	4	Piazzare una pedina in una posizione di potere
4	*Magia (d6)*	
	1	Ottenere un antico artefatto
	2	Creare un costrutto o un congegno magico
	3	Imporre il volere di una divinità
	4	Offrire sacrifici a una divinità
	5	Contattare una divinità o una potenza perduta
	6	Aprire un portale verso un altro mondo
5	*Passione (d4)*	
	1	Prolungare la vita di una persona amata
	2	Dimostrarsi degno dell'amore di un'altra persona
	3	Animare o riportare in vita una persona cara defunta
	4	Distruggere il rivale per l'affetto di un'altra persona
6	*Potere (d4)*	
	1	Conquistare una regione o fomentare una ribellione
	2	Prendere il controllo di un esercito
	3	Manipolare il trono da dietro le quinte
	4	Ottenere il favore di un reggente
7	*Ricchezza (d4)*	
	1	Controllare le risorse naturali o i commerci
	2	Matrimonio d'interesse
	3	Saccheggiare antiche rovine
	4	Rubare terre, merci o denaro
8	*Vendetta (d4)*	
	1	Vendicare un'umiliazione o un insulto passato
	2	Vendicare una prigionia o un ferimento passato
	3	Vendicare la morte di una persona cara
	4	Recuperare proprietà rubate e punire il ladro

Metodi del Nemico

d20	Metodi
1	Assalti o aggressioni
2	Cacciatori di taglie o assassini
3	*Cattività o coercizione (d10)*
	1 Adescamento
	2 Arruolamento forzato
	3 Corruzione
	4 Gogna
	5 Intimidazione legale
	6 Minacce o molestie
	7 Prigionia
	8 Rapimento
	9 Schiavismo
	10 Sfratto
4	*Devastazione agricola (d4)*
	1 Carestia
	2 Moria
	3 Raccolti rovinati
	4 Siccità
5	*Diffamazione (d4)*
	1 False accuse
	2 Libelli o insulti
	3 Pettegolezzo o calunnia
	4 Umiliazione
6	*Esecuzione (d8)*
	1 Crocefissione
	2 Decapitazione
	3 Impalamento
	4 Impiccagione
	5 Rogo
	6 Sacrificio (vivente)
	7 Sepolto vivo
	8 Squartamento
7	*Fenomeni magici (d8)*
	1 Animare o rianimare i morti
	2 Controllo climatico
	3 Controllo mentale
	4 Evocazione di mostri
	5 Illusioni
	6 Infestazioni
	7 Patti infernali
	8 Pietrificazione
8	Furto di identità o travestimento
9	*Furto o Crimini di Proprietà (d10)*
	1 Appropriazione indebita
	2 Brigantaggio
	3 Caccia di frodo
	4 Contrabbando
	5 Contraffazione
	6 Furto con scasso
	7 Incendio doloso
	8 Rapina
	9 Ricatto o estorsione
	10 Saccheggio

d20	Metodi
10	*Guerra (d6)*
	1 Imboscata
	2 Invasione
	3 Massacro
	4 Mercenari
	5 Ribellione
	6 Terrorismo
11	Menzogna o spergiuro
12	Negligenza
13	*Omicidio (d10)*
	1 Annegamento
	2 Assassinio
	3 Avvelenamento
	4 Cannibalismo
	5 Elettrificazione
	6 Eutanasia (involontaria)
	7 Malattia
	8 Pugnalata
	9 Smembramento
	10 Strangolamento o soffocamento
14	Pedinamento
15	*Politica (d6)*
	1 Aumento delle tasse
	2 Cospirazione
	3 Genocidio
	4 Oppressione
	5 Spionaggio
	6 Tradimento o fellonia
16	*Religione (d4)*
	1 Eresie o culti
	2 Falsi dèi
	3 Maledizioni
	4 Profanazione
17	Sfida a duello
18	*Tortura (d6)*
	1 Accecamento
	2 Acido
	3 Cavalletto
	4 Fustigazione
	5 Marchiatura
	6 Serrapollici
19	*Truffe (d6)*
	1 Clausole in piccolo
	2 Frode o imbroglio
	3 Giochi truccati
	4 Raggiro
	5 Trucchi o ciarlataneria
	6 Violazione di contratto
20	*Vizi (d4)*
	1 Adulterio
	2 Droghe o alcol
	3 Gioco d'azzardo
	4 Seduzione



Punti Deboli Segreti dei Nemici

Scoprire e sfruttare il punto debole di un nemico può essere molto gratificante per i giocatori, anche se un nemico intelligente cerca sempre di nasconderlo. Per esempio, un lich che possiede un filatterio (un ricettacolo magico che contiene la sua anima) lo terrà ben nascosto. Soltanto distruggendo il filatterio i personaggi potranno assicurarsi che il lich sia distrutto.

Punti Deboli del Nemico

d8	Punto Debole
1	Un oggetto nascosto contiene l'anima del nemico.
2	Il potere del nemico sarà infranto se la morte del suo vero amore sarà vendicata.
3	Il nemico è indebolito in presenza di un particolare artefatto.
4	Un'arma speciale infligge danni extra quando viene usata contro il nemico.
5	Il nemico viene distrutto se pronuncia il suo vero nome.
6	Un'antica profezia o un enigma rivela in che modo è possibile sconfiggere il nemico.
7	Il nemico cade quando un suo antico avversario perdona le sue azioni passate.
8	Il nemico perde i poteri se un patto mistico stipulato molto tempo prima viene portato a termine.

Opzioni di Classe dei Nemici

Il DM può usare le regole del *Player's Handbook* per creare dei PNG dotati di classi e di livelli proprio allo stesso modo in cui crea i personaggi giocanti. Le opzioni di classe che seguono consentono di creare due archetipi specifici di nemici: il sommo sacerdote malvagio e il cavaliere malvagio o antipaladino.

Il Dominio della Morte è una scelta di dominio aggiuntiva per i chierici e l'Apostata offre un sentiero alternativo ai paladini che cadono in disgrazia. Un giocatore può scegliere uno di questi domini con l'approvazione del DM.

Chierico: Dominio della Morte

Il dominio della Morte è incentrato sulle forze che causano la morte e sull'energia negativa che dà origine alle creature non morte. Le divinità come Chemosh, Myrkul e Wee Jas fungono da patroni per necromanti, cavalieri della morte, lich, signori delle mummie e vampiri. Le divinità del dominio della Morte incarnano anche l'omicidio (Anubi, Bhaal e Pyremius), il dolore (Iuz o Loviatar), la malattia o il veleno (Incabulos, Talona o Morgion) e l'oltretomba (Ade e Hel).

Incantesimi del Dominio della Morte

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	*raggio di infermità, vita falsata*
3°	*cecità/sordità, raggio di affaticamento*
5°	*animare morti, tocco del vampiro*
7°	*inaridire, interdizione alla morte*
9°	*guscio anti-vita, nube mortale*

Competenza Bonus

Quando il chierico sceglie questo dominio al 1° livello, ottiene competenza nelle armi da guerra.

Mietitore

Al 1° livello, il chierico apprende un trucchetto di necromanzia a sua scelta da qualsiasi lista degli incantesimi. Quando il chierico lancia un trucchetto di necromanzia che normalmente bersaglia solo una creatura, l'incantesimo può invece bersagliare due creature entro gittata ed entro 1,5 metri l'una dall'altra.

Incanalare Divinità: Tocco della Morte

A partire dal 2° livello, il chierico può usare Incanalare Divinità per distruggere l'energia vitale di un'altra creatura tramite il contatto.

Quando il chierico colpisce una creatura con un attacco in mischia, può usare Incanalare Divinità per infliggere danni necrotici extra al bersaglio. I danni sono pari a 5 + il doppio del suo livello da chierico.

Distruzione Inevitabile

A partire dal 6° livello, la capacità del chierico di incanalare energia negativa diventa più potente. I danni necrotici inferti dagli incantesimi da chierico del personaggio e dalle sue opzioni di Incanalare Divinità ignorano la resistenza ai danni necrotici.

Colpo Divino

All'8° livello, il chierico ottiene la capacità di infondere energia necrotica nei colpi della sua arma. Una volta per ogni suo turno, quando colpisce una creatura con un attacco con un'arma, il chierico può fare in modo che l'attacco infligga 1d8 danni necrotici extra al bersaglio. Quando il chierico arriva al 14° livello, i danni extra aumentano a 2d8.

Mietitore Migliorato

A partire dal 17° livello, quando il chierico lancia un incantesimo di necromanzia di livello compreso tra il 1° e il 5° che bersaglia solo una creatura, l'incantesimo può invece bersagliare due creature situate entro gittata ed entro 1,5 metri l'una dall'altra. Se l'incantesimo consuma le sue componenti materiali, il chierico deve fornirle per ogni bersaglio.

Paladino: Apostata

Un Apostata è un paladino che infrange il suo giuramento sacro per dedicarsi a un'ambizione oscura o per servire una potenza malvagia. Ogni traccia di luce che brillava nel cuore del paladino si spegne, resta soltanto l'oscurità.

Un paladino deve essere malvagio e di livello pari o superiore al 3° per diventare un Apostata. Il paladino sostituisce i privilegi specifici del suo Giuramento Sacro con quelli dell'Apostata.

Incantesimi da Apostata

Un paladino Apostata perde gli incantesimi di giuramento che aveva ottenuto in precedenza e ottiene invece gli incantesimi seguenti ai livelli da paladino indicati.

Incantesimi da Apostata

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	*infliggi ferite, intimorire infernale*
5°	*corona di follia, oscurità*
9°	*animare morti, scagliare maledizione*
13°	*confusione, inaridire*
17°	*contagio, dominare persone*

Incanalare Divinità

Un paladino Apostata di livello pari o superiore al 3° ottiene le due opzioni seguenti di Incanalare Divinità.

Controllare Non Morti. Con un'azione, il paladino bersaglia una creatura non morta situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza; se lo fallisce, deve obbedire ai comandi del paladino per le 24 ore successive o finché il paladino non usa di nuovo questa opzione di Incanalare Divinità. Un non morto il cui grado di sfida sia pari o superiore al livello del paladino è immune a questo effetto.

Aspetto Temibile. Con un'azione, il paladino incanala le emozioni più oscure e le concentra in un minaccioso flusso di energia magica. Ogni creatura scelta dal paladino e situata entro 9 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza, se può vederlo; se fallisce il tiro salvezza, quella creatura è spaventata dal paladino per 1 minuto. Se una creatura spaventata da questo effetto termina il suo turno a più di 9 metri dal paladino, può tentare un altro tiro salvezza su Saggezza per terminare l'effetto su di sé.

Aura di Odio

A partire dal 7° livello, il paladino e ogni immondo e non morto situati entro 3 metri da lui ottengono un bonus ai tiri per i danni delle armi da mischia pari al modificatore di Carisma del paladino (fino a un minimo di +1). Una creatura può beneficiare di questo privilegio soltanto da un paladino alla volta.

Al 18° livello, la gittata di questa aura aumenta a 9 metri.

Resistenza Soprannaturale

Al 15° livello, il paladino ottiene resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti delle armi non magiche.

Signore del Terrore

Al 20° livello, con un'azione, il paladino si circonda di un'aura tenebrosa che dura 1 minuto. L'aura attenua a luce fioca ogni luce intensa in un raggio di 9 metri attorno al paladino. Ogni volta che un avversario spaventato dal paladino inizia il suo turno nell'aura, subisce 4d10 danni psichici. Inoltre, il paladino e le creature a sua scelta situate entro l'aura sono avviluppate da una fitta coltre di ombre. Le creature che si affidano alla vista subiscono svantaggio ai tiri per colpire contro le creature avvolte in queste ombre.

Finché l'aura permane, il paladino può usare un'azione bonus nel suo turno per fare in modo che le ombre nell'aura attacchino una creatura. Il paladino effettua un attacco in mischia con questo incantesimo contro il bersaglio. Se l'attacco colpisce, il bersaglio subisce danni necrotici pari a 3d10 + il modificatore di Carisma del paladino.

Una volta attivata l'aura, il paladino non può rifarlo finché non completa un riposo lungo.

Espiazione di un Apostata

Se il DM consente a un giocatore di scegliere l'opzione dell'Apostata, successivamente può consentire al paladino in questione di espiare le sue colpe e tornare a essere un vero paladino.

Il paladino che desidera espiare deve prima abbandonare il suo allineamento malvagio e dare dimostrazione del suo cambio di allineamento in parole e opere. Fatto questo, il paladino perde tutti i privilegi dell'Apostata e deve scegliere una divinità e un giuramento sacro. (Con il permesso del DM, il giocatore può selezionare una divinità diversa o un giuramento sacro diverso da quello che il paladino aveva in precedenza.) Tuttavia, il paladino non ottiene i privilegi di classe relativi a quello specifico giuramento sacro finché non completa una prova o una missione pericolosa di qualche tipo, come deciso dal DM.

Un paladino che infrange il suo giuramento sacro una seconda volta può tornare a essere un Apostata, ma non può più espiare.



Capitolo 5: Ambienti delle Avventure

Molte avventure di D&D sono ambientate in un dungeon. I dungeon di D&D includono grandi tombe e palazzi, tane sotterranee dei mostri, labirinti disseminati di trappole mortali, caverne naturali che si estendono per chilometri e chilometri nelle viscere del mondo e castelli in rovina.

Tuttavia, non è detto che ogni avventura debba svolgersi in un dungeon. Un viaggio nelle terre selvagge attraverso il Deserto della Desolazione o uno spaventoso viaggio nelle giungle dell'Isola del Terrore può essere a sua volta materia di grandi ed emozionanti avventure. Nei vasti ambienti esterni i draghi volteggiano nei cieli in cerca di prede, le tribù di hobgoblin si riversano fuori dalle loro tetre fortezze per muovere guerra ai loro vicini, gli ogre saccheggiano le fattorie in cerca di cibo e i ragni mostruosi si calano dall'alto delle ragnatele intessute tra i rami degli alberi.

All'interno di un dungeon, gli avventurieri sono circondati e limitati da mura e pareti, ma nelle terre selvagge possono viaggiare praticamente nella direzione che preferiscono. Questa è la differenza principale tra i dungeon e le terre selvagge: nei primi è molto più facile predire in che direzione il gruppo di avventurieri si dirigerà, dal momento che le opzioni a sua disposizione sono limitate, mentre nelle terre selvagge non è affatto così.

I villaggi, i paesi e le città sono la culla della civiltà in un mondo pieno di pericoli, ma possono offrire a loro volta numerose opportunità di avventura. Gli incontri con i mostri possono sembrare improbabili all'interno delle mura cittadine, ma gli ambienti urbani vantano nemici e pericoli di altro tipo in abbondanza. Dopotutto, il male può assumere molte forme e gli ambienti urbani non sono sempre i rifugi sicuri che appaiono.

Questo capitolo offre una panoramica di questi tre ambienti, a cui si aggiungono alcuni ambienti più insoliti, e guida il DM nella procedura di creazione di un luogo di avventura tramite numerose tabelle casuali da cui trarre ispirazione.

Dungeon

Alcuni dungeon sono vecchie roccaforti abbandonate da coloro che li costruirono. Altri sono caverne naturali o insolite tane scavate da orrendi mostri. I dungeon attirano i culti malvagi, le tribù di mostri e le creature più solitarie. Spesso i dungeon custodiscono antichi tesori: monete, gemme, oggetti magici e altri beni preziosi nascosti nell'oscurità, a volte protetti da trappole o gelosamente custoditi dai mostri che li hanno reclamati.

Costruire un Dungeon

Al momento di costruire un dungeon, il DM dovrebbe riflettere sulle sue particolari caratteristiche. Per esempio, un dungeon che funga da roccaforte degli hobogoblin avrà delle qualità diverse da quelle di un antico tempio popolato dagli yuan-ti. Questa sezione descrive la procedura di creazione di un dungeon e i passi da seguire per farne un luogo vivo.

Luoghi dei Dungeon

È possibile usare la tabella "Luoghi dei Dungeon" per determinare l'ubicazione del dungeon in questione, tirando sulla tabella o scegliendo la voce che fornisce maggiore ispirazione.

Luoghi dei Dungeon

d100	Luogo
01–04	Un edificio cittadino
05–08	Catacombe o fogne sotto la città
09–12	Sotto una fattoria
13–16	Sotto un cimitero
17–22	Sotto un castello in rovina
23–26	Sotto una città distrutta
27–30	Sotto un tempio
31–34	In un baratro
35–38	All'interno di una parete rocciosa
39–42	In un deserto
43–46	In una foresta
47–50	In un ghiacciaio
51–54	In una gola
55–58	In una giungla
59–62	In un passo montano
63–66	In una palude
67–70	Sotto o in cima a un altopiano
71–74	In una caverna marina
75–78	Su vari altopiani collegati
79–82	Su un picco montano
83–86	Su un promontorio
87–90	Su un'isola
91–95	Sott'acqua
96–00	Si tira sulla tabella "Luoghi Esotici"

Luoghi Esotici

d20	Luogo
1	Tra i rami di un albero
2	Attorno a un geyser
3	Dietro una cascata
4	Sepolto da una frana
5	Sepolto da una tempesta di sabbia
6	Sepolto dalla cenere di un vulcano
7	Castello o struttura sprofondata in una palude
8	Castello o struttura sprofondata in una voragine
9	A galla sul mare
10	In un meteorite
11	Su un semipiano o in una sacca dimensionale
12	In un'area devastata da una catastrofe magica
13	Su una nuvola
14	Nella Selva Fatata
15	Nella Coltre Oscura
16	Su un'isola di un mare sotterraneo
17	In un vulcano
18	Sul dorso di una creatura vivente Mastodontica
19	Isolato all'interno di una cupola di forza magica
20	All'interno di una *reggia meravigliosa di Mordenkainen*

Il Creatore del Dungeon

Un dungeon rispecchia la natura del suo creatore. Un tempio perduto degli yuan-ti, soffocato dalla vegetazione della giungla, potrebbe fare uso di rampe anziché di scale. Le caverne scavate dal raggio di disintegrazione di un beholder hanno pareti innaturalmente lisce e potrebbero



includere dei condotti verticali che collegano i vari piani. I mostri anfibi come i kuo-toa e gli aboleth potrebbero usare l'acqua per proteggere il cuore della loro tana dagli intrusi che respirano aria.

I dettagli sono essenziali per definire la personalità di un dungeon. Sulle porte di una roccaforte nanica potrebbero comparire dei giganteschi volti di pietra barbuti, sfregiati dagli gnoll che ora si sono impossessati del complesso. Una cripta eretta dai drow potrebbe essere decorata con immagini di ragnatele e includere sale delle torture e recinti degli schiavi, tratti che rivelano molte cose sia sulla natura del luogo che sui suoi occupanti.

La tabella "Creatore del Dungeon" include le creature che più frequentemente costruiscono i dungeon. Il DM può scegliere liberamente un creatore da quella tabella, determinarne uno casuale con un tiro di dado o scegliere altri costruttori di dungeon più adatti alla campagna in corso.

Creatore del Dungeon

d20	Creatore
1	Beholder
2–4	Culto o gruppo religioso (si tira sulla tabella "Culti e Gruppi Religiosi" per determinare l'identità specifica)
5	Elfi (inclusi i drow)
6	Giganti
7	Hobgoblin
8	Kuo-toa
9	Lich
10	Mind flayer
11–14	Nani
15–18	Umani (si tira sulle tabelle "Allineamento dei PNG" e "Classe dei PNG" per determinare allineamento e classe specifica)
19	Yuan-ti
20	Nessun creatore (caverne naturali)

Culti e Gruppi Religiosi

d20	Culto o Gruppo Religioso
1	Culto di veneratori di demoni
2	Culto di veneratori di diavoli
3–4	Culto dell'Acqua Elementale
5–6	Culto dell'Aria Elementale
7–8	Culto del Fuoco Elementale
9–10	Culto della Terra Elementale
11–15	Veneratori di una divinità malvagia
16–17	Veneratori di una divinità buona
18–20	Veneratori di una divinità neutrale

Allineamento dei PNG

d20	Allineamento	d20	Allineamento
1–2	Legale buono	10–11	Neutrale
3–4	Neutrale buono	12	Caotico neutrale
5–6	Caotico buono	13–15	Legale malvagio
7–9	Legale neutrale	16–18	Neutrale malvagio
		19–20	Caotico malvagio

Classe dei PNG

d20	Classe	d20	Classe
1	Barbaro	12–15	Mago
2	Bardo	16	Monaco
3–4	Chierico	17	Paladino
5	Druido	18	Ranger
6–7	Guerriero	19	Stregone
8–11	Ladro	20	Warlock

Funzione del Dungeon

Tranne che nel caso di una caverna naturale, un dungeon viene costruito e popolato per una funzione ben precisa che influenza la sua concezione e i suoi elementi. Il DM può scegliere liberamente una funzione dalla tabella "Funzione del Dungeon", determinarne una casualmente con un tiro di dado o usare le sue idee personali.

Funzione del Dungeon

d20	Funzione	d20	Funzione
1	Labirinto	11–14	Tana
2–4	Miniera	15–17	Tempio o santuario
5	Portale planare	18–19	Tomba
6–9	Roccaforte	20	Trappola mortale
10	Sala del tesoro		

Labirinto. Un labirinto è concepito per ingannare e confondere chi vi entra. Alcuni labirinti sono complessi ostacoli che hanno lo scopo di proteggere un tesoro, mentre altri sono prigioni in cui vengono esiliati i prigionieri condannati a essere inseguiti e divorati dai mostri che si annidano all'interno.

Miniera. Una miniera abbandonata può rapidamente diventare un luogo infestato dai mostri, specialmente se i minatori, scavando troppo in profondità, sfociano nell'Underdark.

Portale Planare. I dungeon costruiti attorno ai portali planari vengono spesso trasformati dalle energie planari che filtrano da quei portali.

Roccaforte. Una roccaforte funge da base operativa ben protetta per i mostri e i nemici. Solitamente è comandata da un potente individuo come un mago, un vampiro o un drago, ed è molto più grande e complessa di una semplice tana.

Sala del Tesoro. I dungeon costruiti come sale del tesoro sono concepiti per proteggere oggetti magici potenti e grandi ricchezze materiali, scrupolosamente protette da mostri e trappole.

Tana. Una tana è un luogo dove i mostri vivono abitualmente. Una tipica tana è costituita da un complesso di rovine o di caverne.

Tempio o Santuario. Questo dungeon è consacrato a una divinità o a un'altra entità planare. I veneratori dell'entità controllano il dungeon e celebrano i loro riti al suo interno.

Tomba. Le tombe attirano come calamite sia i cacciatori di tesori che i mostri che bramano nutrirsi delle ossa dei morti.

Trappola Mortale. Questo dungeon è stato costruito per eliminare qualsiasi creatura che osi entrarvi. Una trappola mortale potrebbe proteggere il tesoro di un mago impazzito o essere concepita per attirare gli avventurieri verso una morte crudele per qualche scopo nefando, come ad esempio per alimentare il filatterio di un lich con le loro anime.

Storia

Nella maggior parte dei casi, gli architetti originali di un dungeon sono scomparsi da tempo e la verità sulla loro sorte può contribuire a definire lo stato attuale del dungeon.

La tabella "Storia del Dungeon" elenca i principali eventi che possono trasformare un luogo concepito per altri scopi in un dungeon in attesa di essere esplorato dagli avventurieri. I dungeon particolarmente vecchi possono vantare una storia composta da più eventi e avere subito una trasformazione di qualche tipo da ognuno di quegli eventi.

Storia del Dungeon

d20	Evento Principale
1–3	Abbandonato dai creatori
4	Abbandonato a causa di un'epidemia
5–8	Conquistato da invasori esterni
9–10	Creatori distrutti da un attacco di razziatori
11	Creatori distrutti da una scoperta fatta all'interno del luogo
12	Creatori distrutti da conflitti interni
13	Creatori distrutti da una catastrofe magica
14–15	Creatori distrutti da un disastro naturale
16	Luogo abbandonato e maledetto dagli dèi
17–18	Creatore originale ha ancora il controllo del luogo
19	Invaso da creature planari
20	Teatro di un grande miracolo

Abitanti del Dungeon

Dopo che i creatori di un dungeon se ne sono andati, chiunque o qualsiasi cosa potrebbe giungere a occuparlo. Mostri intelligenti, divoratori di carogne privi di intelletto, predatori e prede possono tutti indistintamente essere attratti da un dungeon.

I mostri di un dungeon non sono soltanto un insieme di creature casuali che vivono l'una accanto all'altra per puro caso. Funghi, parassiti, divoratori di carogne e predatori possono coesistere all'interno di un'ecologia complessa al fianco di creature intelligenti che occupano i loro stessi spazi, attraverso elaborate combinazioni di domini, negoziati e atti di violenza.

I personaggi potrebbero intrufolarsi in un dungeon, allearsi con una fazione o fomentare i conflitti tra le varie fazioni per contrastare la minaccia dei mostri più potenti. Per esempio, in un dungeon popolato dai mind flayer e dai goblinoidi al loro servizio, gli avventurieri potrebbero incitare i goblin, gli hobgoblin e i bugbear a rivoltarsi contro gli illithid loro padroni.

Fazioni del Dungeon

Un dungeon a volte è dominato da un singolo gruppo di umanoidi intelligenti, che si tratti di una tribù di orchi che ha preso il controllo di un complesso di caverne o di una banda di troll che infesta un complesso di rovine in superficie. In altri casi, specialmente nei dungeon più grandi, più gruppi di creature possono condividere gli stessi spazi ed entrare in competizione per le risorse.

Ad esempio, gli orchi insediati nelle miniere di una cittadella nanica in rovina potrebbero scontrarsi in continuazione con gli hobgoblin che occupano i livelli superiori della cittadella. I mind flayer che hanno fondato una colonia nei livelli di profondità delle miniere potrebbero dominare e manipolare mentalmente alcuni capi degli hobgoblin nel tentativo di spazzare via gli orchi. E mentre accade tutto questo, una cellula nascosta di esploratori drow potrebbe osservare gli eventi e tramare per eliminare i mind flayer, per poi schiavizzare tutte le creature rimaste in vita.

È facile pensare a un dungeon come a una serie di incontri in cui gli avventurieri sfondano a calci una porta dopo l'altra e uccidono tutto ciò che si para loro davanti. Ma i mutevoli rapporti di potere tra i vari gruppi di un

dungeon offrono ampie opportunità per un genere più sottile di interazioni. Gli abitanti dei dungeon sono abituati a stringere le alleanze più insolite e gli avventurieri sono un jolly inaspettato che i mostri più scaltri cercheranno sicuramente di sfruttare.

Le creature intelligenti di un dungeon hanno i loro obiettivi, che si tratti di obiettivi a breve termine come la sopravvivenza o ambiziosi come la conquista dell'intero dungeon intesa come primo passo su cui fondare un impero. Tali creature potrebbero contattare gli avventurieri con una proposta di alleanza, nella speranza di evitare che i personaggi radano al suolo la loro tana e di assicurarsi un aiuto prezioso nella lotta contro i nemici. I PNG a capo di questi gruppi possono essere tratteggiati vividamente come descritto nel capitolo 4, delineandone la personalità, gli obiettivi e gli ideali. Questi elementi saranno poi usati per definire una reazione all'arrivo degli avventurieri nel loro territorio.

Ecologia del Dungeon

Un dungeon abitato sviluppa un suo ecosistema personale. Le creature che vivono al suo interno devono mangiare, bere, respirare e dormire proprio come le creature delle terre selvagge. I predatori devono poter andare a caccia di prede e le creature intelligenti tenteranno di accaparrarsi le tane che offrono le migliori combinazioni di aria, cibo, acqua e sicurezza. Tutti questi fattori devono essere tenuti presenti nel progettare un dungeon che risulti credibile ai giocatori. Se un dungeon non ha alcuna logica interna, gli avventurieri avranno difficoltà a prendere decisioni ragionevoli all'interno di quell'ambiente.

Per esempio, se i personaggi si imbattono in una pozza d'acqua limpida all'interno di un dungeon, possono giungere alla conclusione logica che molte delle creature che popolano il dungeon si rechino in quell'area a bere e potrebbero decidere di tendere un'imboscata nei pressi della pozza. Analogamente, le porte chiuse a chiave (o anche semplicemente le porte che richiedono l'uso delle mani per essere aperte) possono limitare i movimenti di alcune creature. Se tutte le porte di un dungeon sono chiuse, i giocatori potrebbero chiedersi come facciano a sopravvivere i vermiiena o gli uccelli stigei che i personaggi incontrano.

Difficoltà degli Incontri

Il DM potrebbe essere tentato di aumentare la difficoltà degli incontri man mano che gli avventurieri si addentrano ulteriormente nel dungeon, sia per mantenere impegnativa l'esplorazione del dungeon quando i personaggi avanzano di livello, sia per evitare che la tensione cali. Tuttavia, questo approccio può trasformare il dungeon in un tritacarne: includere incontri di vari gradi di difficoltà in tutto il dungeon è un approccio migliore. Il contrasto tra incontri facili e difficili e tra incontri semplici e complessi incoraggia i personaggi a variare le loro tattiche ed evita che tutti gli incontri finiscano per assomigliarsi troppo.

La Mappa del Dungeon

Ogni dungeon ha bisogno di una mappa che ne mostri la planimetria. Il luogo, il creatore, la funzione, la storia e gli abitanti del dungeon possono fornire degli ottimi punti di partenza da cui tracciare la mappa del dungeon. Se il DM ha bisogno di ulteriore ispirazione, può trovare numerose mappe disponibili gratuitamente su Internet o perfino usare la mappa di un luogo del mondo reale. In alternativa è possibile prendere a prestito la mappa di un'avventura pubblicata o generare casualmente un complesso di dungeon usando le tabelle presentate nell'appendice A.

Le dimensioni di un dungeon possono variare da poche camere di un tempio in rovina a un enorme complesso di stanze e di passaggi che si estendono per centinaia di metri in tutte le direzioni. L'obiettivo degli avventurieri spesso si trova nel punto più lontano possibile dall'entrata del dungeon, costringendo i personaggi a spingersi nelle viscere del sottosuolo o a inoltrarsi nel cuore del complesso.

Per disegnare un dungeon si consiglia l'uso di carta quadrettata, dove ogni quadretto del foglio rappresenta un'area di 3 metri per 3 metri. (Se il gruppo fa uso di miniature su una griglia di gioco, è preferibile usare una scala in cui ogni quadretto rappresenta 1,5 metri oppure suddividere la griglia della mappa di 3 metri in una griglia di 1,5 metri al momento di disegnare la mappa del combattimento.) Nel disegnare la mappa, il DM dovrà tenere a mente i punti seguenti:

- Una disposizione e una forma asimmetrica delle stanze rendono il dungeon meno prevedibile.
- Pensare in tre dimensioni è importante. Scale, rampe, piattaforme, cornicioni, balconate, fosse e vari gradi di elevazione rendono un dungeon più interessante e gli incontri di combattimento ambientati al suo interno più impegnativi.
- Il dungeon deve mostrare i segni dell'usura e del tempo. A meno che l'intenzione del DM non sia quella di sottolineare che i costruttori del dungeon fossero estremamente abili, i passaggi crollati che isolano due sezioni del dungeon che in precedenza erano collegate dovrebbero essere comuni. Un terremoto passato potrebbe avere aperto un baratro all'interno del dungeon, spaccando in due le stanze e i corridoi e formando degli ostacoli interessanti.
- Anche un dungeon costruito dovrebbe includere degli elementi naturali. Un ruscello sotterraneo potrebbe attraversare una vecchia roccaforte nanica, costringendo le stanze circostanti ad adattarsi di conseguenza nella forma e nella dimensione e a includere elementi come ponti e canali di scolo.
- Il dungeon può avere più entrate e uscite. Nulla dà ai giocatori l'impressione di poter fare scelte significative quanto la presenza di più ingressi a uno stesso dungeon.
- L'aggiunta di porte e camere segrete è sempre un buon modo per ricompensare quei giocatori che dedicano del tempo a cercarle.

Se il DM ha bisogno di aiuto per creare la mappa di un dungeon da zero, può consultare l'appendice A.

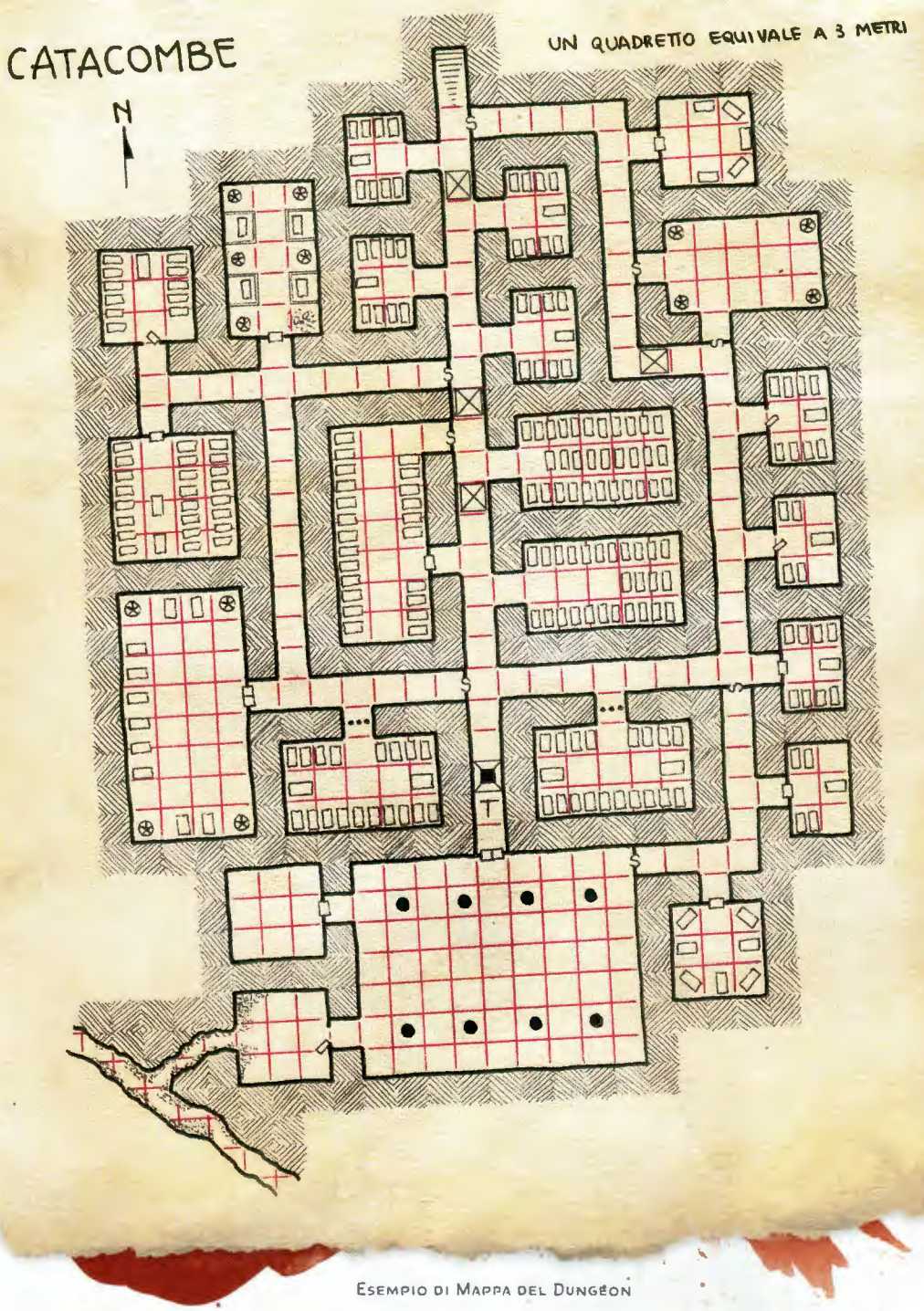
Elementi del Dungeon

L'atmosfera e le caratteristiche fisiche dei dungeon possono essere variegate quanto le loro origini. Una vecchia cripta può essere composta da mura di pietra e porte di legno penzolanti sui cardini, pervasa da un odore di putrefazione e priva di qualsiasi fonte di luce al di là di quelle in possesso degli avventurieri. Una tana vulcanica potrebbe invece avere delle pareti di pietra lisce, smussate dalle eruzioni passate, porte in ottone rinforzate magicamente, un odore onnipresente di zolfo e getti di fiamma che ardono in ogni camera e corridoio, proiettando la loro luce ovunque.

Pareti

Alcuni dungeon hanno delle pareti di mattoni. Altri hanno delle pareti di solida roccia, lavorata fino a ottenere una superficie ruvida ma regolare o semplicemente erosa dallo scorrere dell'acqua o della lava. Un dungeon di superficie potrebbe essere fatto di legno o di materiali compositi.

Le pareti sono a volte decorate con dipinti murari, affreschi, bassorilievi ed elementi di illuminazione come staffe o sostegni per torce. Alcune nascondo addirittura delle porte segrete.



Esempio di Mappa del Dungeon

Porte

Le porte di un dungeon possono essere montate su normali stipiti e architravi, essere decorate con bassorilievi di gargoyle e mostri ghignanti o ricoperte di incisioni e simboli che forniscono indizi su ciò che si trova sull'altro lato.

Porte Incastrate. Le porte dei dungeon finiscono spesso per incastrarsi se non vengono usate frequentemente. Per aprire una porta incastrata è necessario effettuare con successo una prova di Forza. Il Capitolo 8, "Condurre il Gioco", contiene le indicazioni necessarie per stabilire la CD.

Porte Chiuse a Chiave. Quei personaggi che non possiedono la chiave di una porta chiusa a chiave possono scassinare la serratura effettuando con successo una prova di Destrezza (per farlo avranno bisogno degli arnesi da scasso e di essere competenti nel loro uso). Possono anche forzare la porta effettuando con successo una prova di Forza, farla a pezzi infliggendole abbastanza danni o usare un incantesimo *scassinare* o una magia analoga. Il capitolo 8 contiene le indicazioni su come definire le CD e assegnare le statistiche alle porte e agli altri oggetti.

Porte Sbarrate. Una porta sbarrata è simile a una porta chiusa a chiave, con la differenza che non c'è alcuna serratura da scassinare e la porta può essere aperta normalmente dal lato in cui è stata sbarrata, usando un'azione per sollevare il paletto dai suoi sostegni.

Porte Segrete

Una porta segreta è concepita per mimetizzarsi nella parete circostante. A volte qualche leggera fessura lungo la parete o qualche graffio sul pavimento tradisce la presenza della porta segreta.

Individuare una Porta Segreta. Si usano i punteggi di Saggezza (Percezione) passiva dei personaggi per determinare se qualcuno nel gruppo nota una porta segreta senza cercarla attivamente. Gli avventurieri possono trovare una porta segreta anche cercando attivamente la sua



ubicazione nell'area in cui la porta è nascosta ed effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione). Per stabilire una CD appropriata alla prova, vedi il capitolo 8.

Aprire una Porta Segreta. Una volta che una porta segreta è stata individuata, potrebbe essere necessario effettuare con successo una prova di Intelligenza (Indagare) per determinare come aprirla, se il meccanismo d'apertura non è evidente. Per stabilire la CD si usano le indicazioni sui vari gradi di difficoltà contenute nel capitolo 8.

Se gli avventurieri non riescono a determinare come aprire una porta segreta, c'è sempre l'opzione di sfondarla. Una porta segreta chiusa a chiave va considerata dello stesso materiale del muro circostante. Si usano le indicazioni del capitolo 8 per determinare le CD o le statistiche appropriate.

Porte Celate

Una porta celata è una porta normale, nascosta dalla vista. Una porta segreta è meticolosamente costruita per mimetizzarsi con la superficie circostante, mentre una porta celata solitamente è nascosta da mezzi più comuni. Potrebbe essere coperta da un arazzo, rivestita di intonaco o (nel caso di una botola nascosta) nascosta sotto un tappeto. Normalmente non è richiesta alcuna prova di caratteristica per trovare una porta celata: un personaggio deve semplicemente guardare nel posto giusto o muovere i passi giusti per rivelare la porta. Tuttavia, il DM può usare i punteggi di Saggezza (Percezione) passiva dei personaggi per determinare se qualcuno di loro nota tracce o segni di un arazzo o di un tappeto spostati di recente.

Saracinesca

Una saracinesca è una fila di sbarre verticali fatte di legno o di ferro e rinforzate da una o più sbarre orizzontali. Blocca un passaggio o un'arcata finché non viene sollevata all'interno del soffitto tramite una carrucola e una catena. Il beneficio principale di una saracinesca consiste nel fatto che ostruisce un passaggio, ma consente allo stesso tempo alle guardie che sorvegliano l'area di effettuare attacchi a distanza e di lanciare incantesimi oltre di essa.

Per sollevare o abbassare una saracinesca usando la sua carrucola è richiesta un'azione. Se un personaggio non può raggiungere la carrucola (solitamente perché si trova sul lato opposto della saracinesca), per sollevare la saracinesca o piegarne le sbarre quanto basta per passarvi attraverso è richiesta una prova di Forza effettuata con successo. La CD della prova dipende dalle dimensioni e dal peso della saracinesca o dallo spessore delle sue sbarre. Per determinare la CD appropriata, vedi il capitolo 8.

Oscurità e Luce

L'oscurità è la condizione di default all'interno di un complesso sotterraneo o negli interni di un complesso di rovine di superficie, ma se il dungeon è abitato, potrebbe includere delle fonti di luce.

Negli insediamenti sotterranei, anche le razze dotate di scurovisione usano il fuoco per scaldarsi, cucinare e difendersi, ma esistono anche molte creature che non hanno bisogno di calore o di luce. Gli avventurieri dovranno munirsi di fonti di luce personali se si addentrano in una tomba polverosa popolata soltanto dai non morti che la sorvegliano, in un complesso di rovine abbandonato e pullulante di mostri predatori e di melme o nelle caverne naturali che le creature cieche usano come loro territori di caccia.

La luce di una torcia o di una lanterna aiuta un personaggio a vedere entro breve distanza, ma le altre creature possono vedere quella fonte di luce da più lontano. In un ambiente di oscurità totale, una fonte di luce intensa può essere visibile a distanza di chilometri, anche se una linea di vista sgombra a queste distanze è una cosa rara sottoterra. In ogni caso, gli avventurieri che usano fonti di luce all'interno di un dungeon spesso attirano i mostri allo stesso modo in cui gli elementi del dungeon che proiettano luce (dai funghi fosforescenti ai portali magici che emanano un bagliore) attirano l'attenzione degli avventurieri.

Qualità dell'Aria

I tunnel sotterranei e i complessi di rovine di superficie sono spesso spazi chiusi in cui la circolazione dell'aria è minima. Anche se è raro che un dungeon sia sigillato al punto di non permettere agli avventurieri di respirare, l'atmosfera solitamente è soffocante e opprimente. Per di più, all'interno di un dungeon gli odori permangono a lungo e possono essere amplificati dalla staticità dell'aria.

Rumori

Gli ambienti chiusi di un dungeon favoriscono la propagazione dei rumori. Lo scricchiolio di una porta che si apre può echeggiare per decine e decine di metri lungo un corridoio. I rumori più forti, come i colpi di martello sferrati in una forgia o il frastuono di una battaglia possono riverberare in ogni angolo del dungeon. Molte creature che vivono sottoterra si affidano ai suoni per individuare le loro prede o sono messe in guardia dai primi rumori che il gruppo di avventurieri provoca con la sua intrusione.

Pericoli del Dungeon

I pericoli descritti in questa sezione sono soltanto alcuni degli esempi di pericoli ambientali presenti sottoterra e in altri luoghi oscuri. I pericoli dei dungeon funzionano in modo analogo alle trappole, descritte alla fine di questo capitolo.

Individuare un Pericolo. Non è richiesta alcuna prova di caratteristica per avvistare un pericolo se quel pericolo non è nascosto. Un pericolo dall'aspetto innocuo, come una chiazza di fanghiglia o una muffa, può essere identificato per ciò che è effettuando con successo una prova di Intelligenza (Natura). Si usano le indicazioni del capitolo 8 per stabilire una CD appropriata alle eventuali prove effettuate per avvistare o riconoscere un pericolo.

Gravità dei Pericoli. Per determinare in che misura un pericolo può risultare mortale per i personaggi è sufficiente considerare un pericolo come una trappola e confrontare i danni che infligge con il livello del gruppo, usando la tabella "Gravità dei Danni per Livello" che compare successivamente in questo capitolo (e viene riproposta nel capitolo 8).

Fanghiglia Verde

Questa fanghiglia acida divora la carne, i materiali organici e i metalli con cui entra in contatto. È una sostanza verde chiara, umida e appiccicosa che aderisce alle pareti, ai pavimenti e ai soffitti.

Una chiazza di fanghiglia verde copre un quadrato con lato di 1,5 metri, è dotata di vista cieca entro un raggio di 9 metri e si lascia cadere dalle pareti o dal soffitto quando percepisce dei movimenti sotto di essa, ma a parte questo non ha alcuna capacità di movimento. Una creatura consapevole della presenza della fanghiglia può evitare di farsi colpire superando un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti non riesce a evitare la fanghiglia che si lascia cadere su di lei.

Una creatura che entra in contatto con la fanghiglia verde subisce 5 (1d10) danni da acido. La creatura subisce i danni di nuovo all'inizio di ogni proprio turno, finché la fanghiglia non viene raschiata via o distrutta. Contro il legno o il metallo la fanghiglia infligge 11 (2d10) danni da acido ogni round e ogni arma o strumento non magico di legno o di metallo usato per raschiare via la fanghiglia viene distrutto a tutti gli effetti.

La luce del sole, ogni effetto che può curare le malattie e ogni effetto che infligge danni da freddo, da fuoco o radiosi distruggono una chiazza di fanghiglia verde.

Muffa Gialla

La muffa gialla cresce nei luoghi bui, in chiazze che coprono un quadrato con lato di 1,5 metri. Se toccata, la muffa emette una nube di spore che riempie un cubo con spigolo di 3 metri originato dalla muffa. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce 11 (2d10) danni da veleno e diventa avvelenata per 1 minuto. Finché è avvelenata in questo modo, la creatura subisce 5 (1d10) danni da veleno all'inizio di ogni suo turno. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e se lo supera, l'effetto per lei termina.

La luce del sole o un qualsiasi ammontare di fuoco distrugge istantaneamente una chiazza di muffa gialla.

Muffa Marrone

La muffa marrone si ciba del calore che attinge da tutto ciò che si trova attorno ad essa. Una chiazza di muffa marrone solitamente copre un'area quadrata con lato di 3 metri e la temperatura entro 9 metri da essa è sempre gelida.

Quando una creatura giunge entro 1,5 metri dalla muffa per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Le muffe marroni sono immuni al fuoco: qualsiasi fonte di fuoco che giunga entro 1,5 metri da una chiazza fa sì che la muffa si espanda istantaneamente in direzione del fuoco, fino a coprire un'area quadrata con lato di 3 metri (con la fonte del fuoco al centro di quell'area). Una chiazza di muffa marrone esposta a un effetto che infligge danni da freddo viene distrutta istantaneamente.

Ragnatele

I ragni giganti tessono ragnatele spesse e viscose attraverso i corridoi o sul fondo delle fosse al fine di catturare le prede. Queste aree piene di ragnatele sono considerate terreno difficile. Inoltre, quando una creatura entra in un'area di ragnatele per la prima volta in un turno o inizia il proprio turno in quell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12, altrimenti è trattenuta dalle ragnatele. Una creatura trattenuta può usare la sua azione per sfuggire, effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) con CD 12.

Ogni cubo di ragnatele giganti con spigolo di 3 metri ha CA 10, 15 punti ferita, vulnerabilità al fuoco e immunità ai danni contundenti, perforanti e psichici.

Terre Selvagge

Tra i dungeon e gli insediamenti del mondo della campagna si estende una vasta gamma di praterie, foreste, deserti, catene montuose, oceani e altri tratti di terre selvagge in attesa di essere esplorati. Infondere vita alle aree di terre selvagge può essere una parte divertente sia per il DM che per i giocatori.

I due approcci seguenti sono quelli che funzionano meglio.

Approccio con Sinossi del Viaggio

A volte la destinazione è più importante del viaggio. Se l'obiettivo di una traversata delle terre selvagge è condurre i personaggi dove l'avventura vera e propria li attende, il DM può glissare sul viaggio vero e proprio ed evitare di controllare per gli eventuali incontri lungo il cammino. Così come i film usano un montaggio di alcune scene di viaggio per trasmettere il concetto di un viaggio lungo e difficoltoso nel giro di pochi secondi, anche il DM può usare poche frasi di testo descrittivo per fornire ai giocatori un quadro globale del viaggio nelle terre selvagge prima di passare ad altro.

Il DM può descrivere il viaggio del gruppo attraverso il territorio nel dettaglio che preferisce, ma dovrà assicurarsi di mantenere la storia in movimento. "Avanzate per vari chilometri senza incontrare nulla di interessante" è decisamente meno evocativo di: "Una leggera pioggia cade sulle pianure erbose che attraversate puntando verso nord. Poco dopo mezzogiorno, fate una pausa per mangiare sotto un albero solitario. In quell'occasione il ladro nota una piccola roccia che assomiglia a un volto ghignante, ma a parte questo, non notate nulla di insolito." Il trucco consiste nel concentrarsi su pochi dettagli che vadano a rafforzare l'atmosfera desiderata anziché descrivere nel dettaglio ogni cosa, fino all'ultimo filo d'erba.

Il DM dovrebbe concentrare l'attenzione sugli elementi più insoliti del territorio: una cascata, una sporgenza rocciosa da cui si gode di una vista mozzafiato al di sopra delle cime degli alberi circostanti, un'area dove la foresta è stata bruciata o abbattuta e così via. La descrizione dovrebbe includere i suoni e gli odori più rilevanti, come il ruggito di un mostro lontano, la puzza del legno bruciato o il dolce aroma dei fiori in una foresta elfica.

Oltre all'uso di un linguaggio evocativo, anche i supporti visivi possono essere utili a descrivere gli scenari di viaggio dei personaggi. La ricerca di qualche immagine su Internet può fornire alcuni panorami mozzafiato (anzi, vale la pena di usare proprio queste parole chiave per la ricerca), sia reali che fantastici. Per quanto uno scenario del mondo reale possa risultare d'impatto, i viaggi nelle terre selvagge possono essere usati per ricordare ai giocatori che i loro personaggi si muovono in un mondo fantasy. Di tanto in tanto, il DM può arricchire le sue descrizioni con qualche elemento puramente magico. Una foresta potrebbe essere popolata da stormi di minuscoli dragonet anziché di uccelli oppure i suoi rami potrebbero essere ricoperti di ragnatele giganti o trasudare una strana resina verdastra e luminescente. Questi elementi vanno usati con parsimonia: uno scenario troppo alieno potrebbe interferire con il senso di immersione dei giocatori nel mondo. Un singolo elemento fantastico in uno scenario memorabile ma sotto ogni altro aspetto realistico è più che sufficiente.

Il territorio deve essere usato per trasmettere le sensazioni e le atmosfere principali dell'avventura. In una foresta gli alberi sembrano scrutare minacciosamente gli avventurieri quando passano e il fogliame può essere talmente fitto da impedire che la luce filtri dall'alto. In un'altra foresta, i raggi del sole filtrano tra il fogliame e i tronchi degli alberi sono ricoperti da rampicanti fioriti. La presenza di alcuni segni di corruzione (legno marcio, acqua torbida e puzzolente, rocce ricoperte di muschio marrone e viscido) può far capire agli avventurieri che la fonte del potere malvagio che stanno cercando è vicina o fornire loro qualche indizio sulla natura delle minacce che troveranno.

Alcuni specifici luoghi delle terre selvagge potrebbero contenere a loro volta degli elementi speciali. Per esempio, la Foresta degli Spiriti e i Boschi dei Ragni potrebbero contenere tipi diversi di alberi, di flora e di fauna, essere caratterizzati da tempo atmosferico diverso e usare tabelle degli incontri casuali diverse.

Infine, un viaggio nelle terre selvagge può diventare più memorabile ponendo l'accento sul tempo atmosferico. "Passate i tre giorni successivi ad attraversare la palude" suona molto meno tumultuoso di "Nei tre giorni che seguono dovete avanzare nel fango all'altezza delle ginocchia: i primi due giorni e notti sotto una pioggia torrenziale, ma il terzo sotto un sole cocente e attorniati da nugoli di insetti impazienti di cibarsi del vostro sangue".

Approccio Ora Dopo Ora

A volte un viaggio merita lo stesso grado di attenzione della destinazione. Se un viaggio nelle terre selvagge ha un ruolo prominente nell'avventura e il DM non vuole glissare su quella parte, sarà necessario usare qualcosa di più di una semplice descrizione a grandi linee per infondere vita a un viaggio lungo e faticoso; sarà necessario conoscere l'ordine di marcia del gruppo e tenere a portata di mano vari incontri già pronti.

Saranno i giocatori a determinare l'ordine di marcia del gruppo (vedi il *Player's Handbook* per ulteriori informazioni). I personaggi nel rango anteriore saranno probabilmente i primi a notare i punti di riferimento e gli elementi particolari del terreno, nonché quelli responsabili dell'orientamento. I personaggi nel rango posteriore sono solitamente quelli che hanno il compito di assicurarsi che il gruppo non sia seguito. Quelli nei ranghi intermedi dovranno essere incoraggiati a fare qualcosa in più oltre a seguire ciecamente i passi di quelli nel rango anteriore. Il *Player's Handbook* suggerisce varie attività, come tracciare una mappa o procurarsi il cibo foraggiando.

I viaggi nelle terre selvagge solitamente includono una combinazione di incontri pianificati (quelli preparati dal DM in anticipo) e incontri casuali (determinati tirando su una tabella). Un incontro pianificato potrebbe necessitare di una mappa del luogo dove si verifica, come un complesso di rovine, un ponte che attraversa un crepaccio o un altro luogo memorabile. Gli incontri casuali tendono a essere meno dipendenti dal luogo. Meno sono gli incontri pianificati a disposizione del DM, più sarà necessario affidarsi agli incontri casuali per mantenere il viaggio interessante. Vedi il capitolo 3 per alcune indicazioni su come creare le proprie tabelle degli incontri casuali e quando controllare se tali incontri si verificano.

Un buon modo per evitare che gli incontri nelle terre selvagge diventino noiosi è assicurarsi che non inizino e finiscano tutti allo stesso modo. In altre parole, se le terre selvagge sono il palcoscenico e l'avventura è la rappresentazione teatrale o il film in corso, ogni incontro nelle terre selvagge va considerato come una scena a sé stante e dovrebbe essere allestita in modo leggermente diverso dalle altre per catturare l'interesse dei giocatori. Se le creature di un incontro si dirigono verso gli avventurieri frontalmente, quelle di un incontro successivo potrebbero calare dall'alto o assalirli alle spalle. Se un incontro fa uso di mostri furtivi, il personaggio che si occupa delle bestie da soma del gruppo potrebbe essere il primo ad accorgersi che ci sono dei mostri nelle vicinanze quando



un pony inizia a nitrire nervosamente. Se un incontro fa uso di mostri rumorosi, il gruppo potrebbe avere l'opzione di nascondersi o di tendere un'imboscata. Alcuni mostri potrebbero attaccare il gruppo a vista, mentre altri potrebbero consentire agli avventurieri di passare sani e salvi in cambio di cibo.

I personaggi che setacciano l'ambiente circostante mentre viaggiano dovrebbero essere ricompensati consentendo loro di trovare qualcosa. Statue diroccate, tracce, accampamenti abbandonati e altre scoperte possono rendere più vivo il mondo di gioco, anticipare incontri o eventi futuri e fornire spunti per ulteriori avventure.

Un viaggio nelle terre selvagge può richiedere varie sessioni per essere completato. Tuttavia, se il viaggio in questione include lunghi periodi privi di incontri, è sempre possibile usare l'approccio con sinossi del viaggio per coprire rapidamente i tempi tra un incontro e l'altro.

La Mappa delle Terre Selvagge

A differenza di un dungeon, un ambiente esterno offre una gamma apparentemente illimitata di opzioni. Gli avventurieri che attraversano un deserto sterminato o una vasta prateria possono muoversi praticamente in ogni direzione: come fa il DM a gestire tutti i potenziali luoghi ed eventi che potrebbero fare la loro comparsa in una campagna nelle terre selvagge? E se il DM prepara un incontro in un'oasi nel deserto ma i personaggi non visitano l'oasi perché procedono nella direzione sbagliata? Come evitare di giocare una noiosa sessione di gioco composta soltanto da una marcia ininterrotta attraverso una distesa rocciosa?

Una soluzione consiste nel considerare un ambiente esterno come una semplice variante di un dungeon. Anche i territori più vasti spesso sono attraversati da sentieri percorribili. Le strade non sono quasi mai dritte, in quanto seguono i rilievi della terra, passando per i tratti più pianeggianti o aggirando nel modo più facile i terreni dissestati. Le valli e i crinali convogliano il viaggio in certe direzioni. Le catene montuose costituiscono barriere impervie attraversate soltanto da qualche remoto passo montano. Anche nei deserti privi di sentieri esistono percorsi più agevoli di altri, là dove gli esploratori e i capi carovanieri hanno scoperto aree rocciose erose dal vento dove è più facile avanzare rispetto alle sabbie instabili.

Se il gruppo finisce fuori pista, il DM può ricollocare una o più delle risorse che aveva pianificato in un altro punto della mappa, per assicurarsi che il tempo dedicato a preparare quegli incontri non vada sprecato.

Il capitolo 1 illustra la procedura base per creare le mappe delle terre selvagge su tre scale diverse, per consentire al DM di creare il suo mondo e l'area di partenza della sua campagna. Specialmente nel caso delle mappe su scala provinciale (1 esagono = 1,5 km) è importante concentrarsi sulle vie percorribili (strade, passi, crinali, vallate e così via) che possono indirizzare gli spostamenti dei personaggi attraverso la mappa.

Movimento sulla Mappa

I viaggi nelle terre selvagge vanno narrati a un livello di dettaglio proporzionale alla mappa che si usa. Se il DM applica un movimento di ora in ora su una mappa in scala provinciale (1 esagono = 1,5 km), può descrivere ogni borgo costeggiato dagli avventurieri. In questa scala, il DM può presumere che i personaggi trovino un luogo degno di nota quando entrano nel suo esagono, a meno che il luogo in questione non sia specificamente nascosto. Forse i personaggi non si ritroveranno direttamente sulla soglia di un castello diroccato quando entrano in un esagono, ma riusciranno a trovare vecchi sentieri, rovine circostanti e altri segni della sua presenza nell'area.

Se il viaggio da narrare è un viaggio di vari giorni su una mappa in scala nazionale (1 esagono = 9 km), non è necessario curarsi dei dettagli troppo piccoli per comparire sulla mappa. Ai giocatori basterà sapere che il terzo giorno del loro viaggio attraversano un fiume, che il territorio davanti a loro comincia a salire e che arrivano al passo montano due giorni dopo.

Elementi delle Terre Selvagge

Nessuna mappa delle terre selvagge è completa senza qualche insediamento, roccaforte, complesso di rovine e altri luoghi meritevoli di essere esplorati. Una dozzina di luoghi di questo tipo sparpagliati in un'area quadrata con lato di circa 75 km è un buon inizio.

Tane dei Mostri

Un territorio selvaggio che si estende per circa 75 km può ospitare una mezza dozzina di tane dei mostri, ma probabilmente soltanto uno di essi sarà un predatore supremo come un drago.

Se il DM prevede che i personaggi esplorino la tana di un mostro, dovrà trovare o creare una mappa appropriata per quella tana e popolarla come farebbe con un dungeon.

Monumenti

Nei luoghi controllati da una civiltà attualmente o in passato, gli avventurieri potrebbero scoprire un monumento eretto per onorare un grande capo, una divinità o una cultura. È possibile usare la tabella "Monumenti" per trarre ispirazione o determinare casualmente con un tiro di dado in quale monumento gli avventurieri si imbattono.

Monumenti

d20	Monumento
1	Tumulo funerario o piramide sigillati
2	Tumulo funerario o piramide saccheggiati
3	Volti scolpiti nel fianco di una montagna o di una rupe
4	Statue giganti ricavate dal fianco di una montagna o di una rupe
5–6	Obelisco intatto, ricoperto di incisioni con avvertimenti, informazioni storiche, dediche o iconografie religiose
7–8	Obelisco in rovina o abbattuto
9–10	Statua intatta di un personaggio importante o di una divinità
11–13	Statua in rovina o abbattuta di un personaggio importante o di una divinità
14	Grande muraglia di pietra intatta, con torri fortificate a intervalli di 1,5 km
15	Grande muraglia di pietra in rovina
16	Grande arco di pietra
17	Fontana
18	Cerchio integro di pietre verticali
19	Cerchio in rovina o abbattuto di pietre verticali
20	Totem

Rovine

Torri diroccate, antichi templi e città saccheggiate sono luoghi perfetti per ospitare un'avventura. Inoltre, notare la presenza di un vecchio muro cadente che corre lungo una strada, un mulino a vento fatiscente in cima a una collina o un gruppo di pietre verticali è sempre un buon modo per impartire maggiore profondità alle terre selvagge.

Insediamenti

Gli insediamenti sono presenti nei luoghi in cui il cibo, l'acqua, le terre coltivabili e i materiali da costruzione sono abbondanti. Una provincia civilizzata che si estenda per circa 75 km potrebbe contenere una città, alcuni paesi rurali e vari villaggi e avamposti commerciali sparpagliati ovunque. Un'area non civilizzata potrebbe contenere un unico avamposto commerciale lungo i confini di una frontiera selvaggia, ma nessun insediamento più grande.

In aggiunta agli insediamenti, una provincia potrebbe contenere qualche villaggio e paese in rovina, abbandonato o usato come tana da gruppi di banditi e di mostri.

Roccaforti

Le roccaforti offrono protezione alla popolazione locale nei periodi di crisi. Il numero di roccaforti in un'area dipende dalla società dominante, dalla popolazione, dall'importanza o vulnerabilità strategica della regione e dalla ricchezza del territorio.

Località Insolite

Le località insolite aggiungono un tocco di soprannaturale e di esotico a un'avventura nelle terre selvagge.

Località Insolite

d20	Località
1–2	Zona di magia morta (analoga a un *campo anti-magia*)
3	Zona di magia selvaggia (si tira sulla tabella "Impulsi di Magia Selvaggia" del *Player's Handbook* ogni volta che qualcuno lancia un incantesimo all'interno della zona)
4	Macigno su cui sono scavati dei volti parlanti
5	Caverna di cristallo che risponde misticamente alle domande poste
6	Antico albero in cui è intrappolato uno spirito
7–8	Campo di battaglia dove la nebbia persistente a volte assume forme umanoidi
9–10	Portale permanente verso un altro piano d'esistenza
11	Pozzo dei desideri
12	Gigantesco frammento di cristallo che spunta dal terreno
13	Relitto di una nave, in un luogo molto lontano dall'acqua
14–15	Collina o tumulo infestato
16	Traghetto fluviale comandato da un capitano scheletro
17	Campo di soldati o altre creature pietrificate
18	Foresta di alberi pietrificati o risvegliati
19	Canyon contenente un cimitero dei draghi
20	Frammento di terra sospeso in aria, su cui si erge una torre

Sopravvivenza nelle Terre Selvagge

Le avventure nelle terre selvagge presentano numerosi pericoli oltre alle minacce dei predatori mostruosi e dei razziatori selvaggi.

Tempo Atmosferico

Il DM può scegliere il tempo atmosferico più adatto alla sua campagna o tirare sulla tabella "Tempo Atmosferico" per determinare il tempo atmosferico di una determinata giornata, modificando l'esito nel modo appropriato al territorio e alla stagione.



Tempo Atmosferico

d20	Temperatura
1–14	Normale per la stagione
15–17	1d4 × 5 gradi più freddo del normale
18–20	1d4 × 5 gradi più caldo del normale

d20	Vento
1–12	Nessuno
13–17	Leggero
18–20	Forte

d20	Precipitazioni
1–12	Nessuna
13–17	Pioggerella o nevicata leggera
18–20	Pioggia battente o nevicata abbondante

Freddo Estremo

Ogni volta che la temperatura scende a –17 gradi o al di sotto, una creatura esposta al freddo deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 alla fine di ogni ora, altrimenti subisce un livello di indebolimento. Le creature dotate di resistenza o immunità ai danni da freddo superano automaticamente il tiro salvezza, come anche le creature che indossano vestiario adatto al freddo (giacche imbottite, guanti e così via) e le creature adattatesi per natura ai climi freddi.

Caldo Estremo

Quando la temperatura sale a 37 gradi o al di sopra, una creatura esposta al caldo e senza acqua potabile a cui accedere deve superare un tiro salvezza su Costituzione alla fine di ogni ora, altrimenti subisce un livello di indebolimento. La CD è pari a 5 per la prima ora e aumenta di 1 per ogni ora aggiuntiva. Le creature che indossano un'armatura media o pesante o abiti pesanti subiscono svantaggio al tiro salvezza. Le creature dotate di resistenza o immunità ai danni da fuoco superano automaticamente il tiro salvezza, come anche le creature adattatesi per natura ai climi caldi.

Vento Forte

Un vento forte impone svantaggio ai tiri per colpire con le armi a distanza e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito. Un vento forte estingue inoltre le fiamme scoperte, disperde la nebbia e rende quasi impossibile volare, se non tramite mezzi magici. Una creatura volante colta da un vento forte deve atterrare alla fine del suo turno, altrimenti cade.

Un vento forte in un deserto può generare una tempesta di sabbia che impone svantaggio alle prove di saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Precipitazioni Abbondanti

Tutto ciò che si trova in un'area di pioggia battente o di una nevicata abbondante è leggermente oscurato e le creature nell'area subiscono svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista. La pioggia battente estingue inoltre le fiamme scoperte e impone svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Alta Quota

Viaggiare a un'altitudine pari o superiore ai 3.000 metri sul livello del mare è faticoso per le creature che devono respirare, a causa della ridotta quantità di ossigeno. Ogni ora che una creatura trascorre viaggiando ad alta quota conta come 2 ore al fine di determinare per quanto tempo quella creatura può viaggiare.

Le creature che respirano possono abituarsi all'alta quota trascorrendo 30 o più giorni a quell'altitudine. Le creature che respirano non possono adattarsi alle altitudini superiori ai 6.000 metri, a meno che non siano originarie di quegli ambienti.

Pericoli delle Terre Selvagge

Questa sezione descrive alcuni esempi dei pericoli in cui gli avventurieri potrebbero imbattersi nelle terre selvagge.

Per avvistare alcuni di essi, come il ghiaccio scivoloso e la rasorvite, non è necessaria alcuna prova di caratteristica. Altri, come il terreno profanato, non possono essere individuati dai sensi normali. Gli altri pericoli presentati in questa sezione possono essere identificati effettuando con successo una prova di Intelligenza (Natura). Le indicazioni contenute nel capitolo 8 forniscono la CD appropriata alle varie prove effettuate per avvistare o riconoscere un pericolo.

Acqua Gelida

Una creatura può rimanere immersa nell'acqua gelida per un numero di minuti pari al suo punteggio di Costituzione prima di subire effetti nocivi. Per ogni minuto aggiuntivo passato nell'acqua gelida, la creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti subisce un livello di indebolimento. Le creature dotate di resistenza o immunità ai danni da freddo superano automaticamente il tiro salvezza, come anche le creature adattatesi per natura a vivere nell'acqua gelida.

Ghiaccio Scivoloso

Il ghiaccio scivoloso è considerato terreno difficile. Quando una creatura si muove sul ghiaccio scivoloso per la prima volta in un turno, deve superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10, altrimenti cade a terra prona.

Ghiaccio Sottile

Il ghiaccio sottile può tollerare un peso di 3d10 x 5 kg per ogni area quadrata con lato di 3 metri. Quando il peso totale su un'area di ghiaccio sottile è superiore alla sua tolleranza, il ghiaccio di quell'area si spezza. Tutte le creature sul ghiaccio spezzato cadono di sotto.

Rasorvite

La rasorvite è una pianta che cresce in cespugli aggrovigliati e fitte siepi. Può inoltre aderire alle pareti degli edifici e alle altre superfici, come fa l'edera. Un muro o una siepe di rasorvite alta 3 metri, larga 3 metri e spessa 1,5 metri ha CA 11, 25 punti ferita e immunità ai danni contundenti, perforanti e psichici.

Quando una creatura entra in contatto diretto con la rasorvite per la prima volta in un turno, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti subisce 5 (1d10) danni taglienti dalle spine affilate come lame della rasorvite.

Sabbie Mobili

Una fossa di sabbie mobili occupa sul terreno un'area quadrata con lato di circa 3 metri e di solito è profonda 3 metri. Quando una creatura entra in quell'area, sprofonda di (1d4 + 1) x 30 cm nelle sabbie mobili e diventa trattenuta. All'inizio di ogni suo turno, la creatura affonda di ulteriori 1d4 x 30 cm. Fintanto che la creatura non è completamente sommersa dalle sabbie mobili, può sfuggire usando la sua azione e superando una prova di Forza. La CD è pari a 10 più 1 per ogni 30 cm di cui essa è sprofondata nelle sabbie mobili. Una creatura completamente sommersa dalle sabbie mobili non può respirare (vedi le regole relative al soffocamento nel *Player's Handbook*).

Una creatura può tirare fuori un'altra creatura immersa nelle sabbie mobili ed entro la sua portata usando la sua



azione ed effettuando con successo una prova di Forza. La CD è pari a 5 più 1 per ogni 30 cm di cui la creatura bersaglio è sprofondata nelle sabbie mobili.

Terreno Profanato

In alcuni cimiteri e catacombe permangono tracce invisibili di antiche forze malvagie. Un terreno profanato può coprire una qualsiasi area e un incantesimo *individuazione del bene e del male* lanciato entro gittata può rivelarne la presenza.

I non morti che si trovano su terreno profanato dispongono di vantaggio a tutti i tiri salvezza.

Una fiala d'acqua santa purifica un'area quadrata con lato di 3 metri di terreno profanato, se spruzzata sull'area in questione, e un incantesimo *santificare* purifica il terreno profanato, all'interno della sua area.

Foraggiare

I personaggi possono procurarsi cibo e acqua mentre il gruppo viaggia a passo normale o passo lento. Quando un personaggio foraggia, effettua una prova di Saggezza (Sopravivenza) ogni volta che il DM glielo richiede, con una CD determinata dall'abbondanza di cibo e acqua nella regione.

CD per Foraggiare

Disponibilità di Cibo e Acqua	CD
Fonti di cibo e acqua abbondanti	10
Fonti di cibo e acqua limitate	15
Fonti di cibo e acqua scarse o inesistenti	20

Se più personaggi si dedicano all'attività di foraggiare, ogni personaggio effettua una prova separata. In caso di prova fallita, il foraggiatore non trova niente. In caso di prova superata, si tira 1d6 + il modificatore di Saggezza del personaggio per determinare quanto cibo trova il personaggio (il risultato del tiro x 0,5 kg), poi si ripete il tiro per l'acqua (il risultato del tiro x 4 litri).

Cibo e Acqua

I requisiti di cibo e acqua elencati nel *Player's Handbook* si riferiscono ai personaggi. I cavalli e le altre creature hanno bisogno di quantità diverse di cibo e acqua al giorno in base alla loro taglia. La necessità d'acqua va raddoppiata in caso di clima caldo.

Necessità di Cibo e Acqua

Taglia della Creatura	Cibo al Giorno	Acqua al Giorno
Minuscola	125 grammi	1 litro
Piccola	0,5 kg	4 litri
Media	0,5 kg	4 litri
Grande	2 kg	16 litri
Enorme	8 kg	64 litri
Mastodontica	32 kg	256 litri

Smarrirsi

Se non seguono un sentiero o altre indicazioni analoghe, gli avventurieri in viaggio nelle terre selvagge rischiano di smarrirsi. Il navigatore del gruppo effettua una prova di Saggezza (Sopravvivenza) quando il DM lo ritiene appropriato, contro una CD determinata dal terreno prevalente, come indicato dalla tabella "Orientamento nelle Terre Selvagge". Se il gruppo si muove a passo lento, il

navigatore ottiene un bonus di +5 alla prova, mentre il passo veloce impone una penalità di −5. Se il gruppo possiede una mappa accurata della regione o è in grado di vedere il sole o le stelle, il navigatore dispone di vantaggio alla prova.

Se la prova di Saggezza (Sopravvivenza) ha successo, il gruppo viaggia nella direzione desiderata senza smarrirsi. Se la prova fallisce, il gruppo senza rendersene conto viaggia nella direzione sbagliata e si smarrisce. Il navigatore del gruppo può ripetere la prova dopo che il gruppo ha impiegato 1d6 ore nel tentativo di tornare sul percorso giusto.

Orientamento nelle Terre Selvagge

Terreno	CD
Foresta, giungla, palude, montagna o mare aperto con cielo nuvoloso e nessuna terra in vista	15
Artico, deserto, collina o mare aperto con cielo sereno e nessuna terra in vista	10
Pascolo, prateria, terreno agricolo	5

Insediamenti

Un villaggio, un paese o una città possono fungere da ottimi scenari per un'avventura. Agli avventurieri potrebbe essere richiesto di scovare un criminale nascosto, di risolvere il mistero di un omicidio, di estirpare una banda di topi mannari o di doppelganger oppure di proteggere un insediamento sotto assedio.

Al momento di creare un insediamento per la propria campagna, il DM dovrà concentrarsi su quei luoghi che risultano più rilevanti ai fini dell'avventura. Non c'è bisogno di dare un nome a ogni strada e un'identità agli abitanti di ogni edificio: quella è una via che conduce alla follia.

Insediamenti Casuali

Le tabelle seguenti consentono di creare rapidamente un insediamento. Si presume che il DM abbia già determinato le sue dimensioni e la sua forma base di governo.

Rapporti tra le Razze

d20	Risultato
1–10	Armonia
11–14	Tensione o rivalità
15–16	Una maggioranza razziale ha conquistato l'insediamento
17	Una minoranza razziale governa l'insediamento
18	Una minoranza razziale è profuga nell'insediamento
19	La maggioranza razziale opprime la minoranza
20	La minoranza razziale opprime la maggioranza

Situazione del Governante

d20	Governante
1–5	Rispettato, benevolo e giusto
6–8	Tiranno temuto
9	Debole manipolato da altri
10	Illegittimo, la guerra civile è prossima
11	Comandato o controllato da un mostro potente
12	Cabala misteriosa e anonima
13	Autorità contesa, scontri aperti
14	Cabala che ha assunto il potere apertamente
15	Cafone ottuso
16	Sul letto di morte, i pretendenti lottano per il potere
17–18	Severo, ma rispettato
19–20	Capo religioso

Tratti Distintivi

d20	Tratto
1	Canali al posto delle strade
2	Gigantesca statua o monumento
3	Tempio sfarzoso
4	Grande fortezza
5	Parchi e frutteti rigogliosi
6	Fiume che divide la città
7	Importante centro di commercio
8	Quartier generale di una potente gilda o famiglia
9	Popolazione per buona parte benestante
10	Derelitto e fatiscente
11	Puzza onnipresente (concerie, fogne a cielo aperto)
12	Centro di commercio di una merce specifica
13	Teatro di molte battaglie
14	Teatro di un evento mitico o magico
15	Importante biblioteca o archivio
16	Culto di tutti gli dèi vietato
17	Sinistra reputazione
18	Biblioteca o accademia rinomata
19	Tomba o cimitero importante
20	Costruito su antiche rovine

Noto Per...

d20	Elemento	d20	Elemento
1	Cucina deliziosa	11	Devozione
2	Abitanti scortesi	12	Gioco d'azzardo
3	Mercanti avidi	13	Ateismo
4	Artisti e scrittori	14	Istruzione
5	Grande eroe/salvatore	15	Vini
6	Fiori	16	Alta moda
7	Orde di mendicanti	17	Intrighi politici
8	Tenaci guerrieri	18	Gilde potenti
9	Magia nera	19	Bevande forti
10	Decadenza	20	Patriottismo

Calamità Attuale

d20	Calamità
1	Sospetta infestazione di vampiri
2	Nuovo culto in cerca di conversi
3	Morte di una figura importante (si sospetta un omicidio)
4	Guerra tra gilde di ladri rivali
5–6	Epidemia o carestia (genera sommosse)
7	Funzionari corrotti
8–9	Mostri scatenati
10	Un potente mago si è trasferito in città
11	Depressione economica (il commercio ristagna)
12	Inondazione
13	Non morti irrequieti nei cimiteri
14	Profezia di sventura
15	Guerra imminente
16	Lotte intestine (generano anarchia)
17	Assediato dai nemici
18	Uno scandalo minaccia le famiglie più potenti
19	Scoperta di un dungeon (gli avventurieri accorrono in città)
20	Sette religiose in lotta per il potere



Edifici Casuali

Un inseguimento frenetico o una fuga mirabolante ambientata entro i confini di un paese o di una città a volte può costringere i personaggi a tuffarsi in un edificio. Quando il DM ha bisogno di definire un edificio rapidamente, può tirare sulla tabella "Tipo di Edificio", per poi tirare sulla tabella corrispondente a quell'edificio per aggiungere ulteriori dettagli.

Se il risultato del tiro non ha senso nella situazione in cui i personaggi si trovano (per esempio una villa sfarzosa in una zona fatiscente del paese), il DM può sempre ripetere il tiro o scegliere un altro risultato. Tuttavia, tali risultati inaspettati possono anche stimolare la creatività e generare luoghi memorabili che rendano speciali gli incontri urbani che ospitano.

Tipo di Edificio

d20	Tipo
1–10	Residenza (si tira una volta sulla tabella "Residenza")
11–12	Religioso (si tira una volta sulla tabella "Edificio Religioso")
13–15	Taverna (si tira una volta sulla tabella "Taverna" e due volte sulla tabella "Generatore di Nomi delle Taverne")
16–17	Magazzino (si tira una volta sulla tabella "Magazzino")
18–20	Negozio (si tira una volta sulla tabella "Negozio")

Residenza

d20	Tipo
1–2	Tugurio abbandonato
3–8	Casa della classe media
9–10	Casa della classe agiata
11–15	Caseggiato affollato
16–17	Orfanotrofio
18	Covo nascosto degli schiavisti
19	Attività di facciata di un culto segreto
20	Villa sfarzosa e sorvegliata

Edificio Religioso

d20	Tipo
1–10	Tempio di una divinità buona o neutrale
11–12	Tempio di una falsa divinità (gestito da sacerdoti ciarlatani)
13	Dimora di asceti
14–15	Santuario abbandonato
16–17	Biblioteca dedicata agli studi religiosi
18–20	Santuario nascosto dedicato a un immondo o a una divinità malvagia

Taverna

d20	Tipo
1–5	Osteria anonima e tranquilla
6–9	Locale turbolento
10	Ritrovo della gilda dei ladri
11	Punto di incontro di una società segreta
12–13	Ristoro per la classe agiata
14–15	Sala da gioco
16–17	Locale per razza o gilda specifica
18	Club riservato ai soli membri
19–20	Bordello

Generatore di Nomi delle Taverne

d20	Prima Parte	Seconda Parte
1	L'Anguilla	D'Argento
2	Il Delfino	D'Oro
3	Il Nano	Barcollante
4	Il Pegaso	Sorridente
5	Il Puledro	Impennato
6	La Rosa	Aurea
7	Il Cervo	In Fuga
8	Il Lupo	Ululante
9	L'Agnello	Macellato
10	Il Demone	Ghignante
11	La Capra	Ubriaca
12	Lo Spirito	Guizzante
13	L'Orda	Ruggente
14	Il Giullare	Accigliato
15	La Montagna	Solitaria
16	L'Aquila	Errante
17	Il Satiro	Misterioso
18	Il Cane	Che Abbaia
19	Il Ragno	Nero
20	La Stella	Splendente

Magazzino

d20	Tipo
1–4	Vuoto o abbandonato
5–6	Strettamente sorvegliato, merci costose
7–10	Merci di poco valore
11–14	Merci all'ingrosso
15	Bestiame vivo
16–17	Armi/armature
18–19	Merci di una terra lontana
20	Covo segreto dei contrabbandieri

Negozio

d20	Tipo	d20	Tipo
1	Banco dei Pegni	11	Fucina
2	Erboristeria/incensi	12	Falegname
3	Frutta e verdura	13	Tessitore
4	Carne essiccata	14	Gioielliere
5	Vasellame	15	Panettiere
6	Becchino	16	Cartografo
7	Libreria	17	Sarto
8	Usuraio	18	Cordaio
9	Armi/armature	19	Muratore
10	Candelaio	20	Scriba

La Mappa dell'Insediamento

Quando il DM disegna una mappa per un insediamento da usare nel gioco, non è obbligato a preoccuparsi della posizione di ogni edificio: può concentrarsi solo sugli elementi principali.

Nel caso di un villaggio, è sufficiente indicare le strade, incluse le vie carovaniere che partono dal villaggio e le strade che collegano le fattorie esterne al centro del villaggio. La posizione del centro del villaggio va annotata. Se gli avventurieri visitano dei luoghi specifici all'interno del villaggio, è sufficiente annotare quei luoghi sulla mappa.

Nel caso di città e paesi vanno indicate le strade e i corsi d'acqua principali e il terreno circostante. Si tratteggiano le mura di cinta e si indicano i luoghi o gli elementi che si ritengono più importanti: la fortezza del signore locale, i templi principali e così via. Nel caso delle città si aggiungono le mura interne e si definisce una personalità per ogni quartiere. I quartieri dovrebbero avere dei nomi indicativi della loro personalità, che identifichino il tipo di attività dominante nell'area (Piazza delle Concerie, Viale dei Templi), associati a una caratteristica geografica (Altocolle, Lungofiume) o a un luogo dominante (il Quartiere dei Lord).

Incontri Urbani

Anche se promettono sicurezza, le città e i paesi possono rivelarsi pericolosi quanto il più oscuro dei dungeon. Il male può nascondersi in piena vista o negli angoli più bui. Fognature, vicoli malfamati, bassifondi, taverne soffocate dal fumo, caseggiati diroccati e mercati affollati possono rapidamente trasformarsi in un campo di battaglia. In aggiunta a tutto questo, gli avventurieri devono fare attenzione a come si comportano, se non vogliono attirare l'attenzione delle autorità locali.

Detto questo, i personaggi che non vanno in cerca di guai possono trarre vantaggio dai molti benefici che un insediamento ha da offrire.

Legge e Ordine

La presenza di una forza di polizia in un insediamento dipende dalle sue dimensioni e dalla sua natura. Una città ordinata dove la legge è applicata regolarmente dovrebbe avere una guardia cittadina incaricata di mantenere l'ordine e una milizia addestrata che si occupi di difendere le mura, mentre un paese di frontiera può affidarsi agli avventurieri o alla cittadinanza per catturare i criminali e respingere gli aggressori.

Processi

Nella maggior parte degli insediamenti, i processi sono presieduti dai magistrati o dai nobili locali. Alcuni processi includono un dibattito in cui le parti in contrasto o i loro avvocati citano dei precedenti e presentano prove dell'accaduto, finché il giudice non prende una decisione, con o senza l'aiuto di incantesimi o interrogatori. In altri processi, l'esito viene deciso tramite ordalia o combattimento. Se le prove contro un accusato sono schiaccianti, il magistrato o il nobile locale può rinunciare al processo ed emettere direttamente la sentenza.

Sentenze

Un insediamento può essere dotato di una prigione in cui rinchiudere i criminali accusati e in attesa di processo, ma sono pochi quelli che ne hanno una dove incarcerare i criminali condannati. Un individuo giudicato colpevole di un crimine solitamente è condannato a pagare una multa, ai lavori forzati per un periodo di alcuni mesi o anni, esiliato o giustiziato, in base alla gravità del crimine.

Incontri Urbani Casuali

La tabella "Incontri Urbani Casuali" va utilizzata nelle avventure ambientate nei paesi e nelle città. Si controlla se si verifica un incontro casuale almeno una volta al giorno (e una volta per notte, se i personaggi se ne vanno in giro anche di notte). Il DM può ripetere il tiro se il risultato non ha senso in quel determinato momento della giornata.

Incontri Urbani Casuali

d12 + d8	Incontro
2	Animali in fuga
3	Annuncio
4	Arruolamento
5	Borseggiatore
6	Bulli
7	Cadavere
8	Carro in fuga
9	Compagno
10	Gara
11	Guardie prepotenti
12	Incendio
13	Monello
14	Oggetto insolito smarrito
15	Processione
16	Protesta
17	Rissa
18	Spettacolo
19	Transazione torbida
20	Ubriaco

Animali in Fuga. I personaggi avvistano uno o più animali in fuga per le strade. Questa sfida può consistere in qualsiasi creatura, da un branco di babbuini a un orso, una tigre o un elefante fuggiti da un circo.

Annuncio. Un araldo, uno strillone cittadino, un pazzo o un altro individuo proclamano qualcosa dall'angolo di una strada per farsi sentire da tutti. L'annuncio potrebbe anticipare un evento importante (come un'esecuzione pubblica), comunicare informazioni pubbliche alla popolazione (come un nuovo decreto reale) o diffondere un presagio di sventura o un avvertimento.

Arruolamento. I personaggi vengono arruolati da un membro della guardia cittadina, che ha bisogno del loro aiuto per occuparsi di un problema immediato. Come sviluppo imprevisto, il membro della guardia potrebbe essere un criminale camuffato che cerca di attirare il gruppo in



un'imboscata (si usano le statistiche del malvivente contenute nel *Monster Manual* per il criminale e i suoi complici).

Borseggiatore. Un ladro (si usano le statistiche della spia nel *Monster Manual*) cerca di rubare qualcosa a un personaggio casuale. Quei personaggi con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore alla prova di Destrezza (Rapidità di Mano) del ladro colgono in fallo il borseggiatore.

Bulli. I personaggi si imbattono in 1d4 + 2 bulli che maltrattano uno straniero (si usano le statistiche del popolano contenute nel *Monster Manual* per tutti). Un bullo fugge non appena subisce un qualsiasi ammontare di danni.

Cadavere. Gli avventurieri scoprono il cadavere di un umanoide.

Carro in Fuga. Una fila di cavalli che traina un carro attraversa a rotta di collo le vie cittadine. Gli avventurieri devono schivare i cavalli. Se fermano il carro, il proprietario (che sta inseguendo il veicolo) sarà loro grato.

Compagno. Uno o più personaggi vengono contattati da un abitante del luogo che si interessa in modo amichevole alle attività del gruppo. Come svolta inaspettata, l'aspirante compagno potrebbe essere una spia inviata a raccogliere informazioni sugli avventurieri.

Gara. Gli avventurieri vengono coinvolti in una gara improvvisata (che può variare da una sfida di ingegno a una gara di bevute) o devono fungere da testimoni a un duello.

Guardie Prepotenti. Gli avventurieri sono messi alle strette da 1d4 + 1 guardie che hanno voglia di attaccare briga. Se minacciate, le guardie chiamano aiuto e potrebbero attirare l'attenzione di altre guardie o cittadini nelle vicinanze.

Incendio. Scoppia un incendio e i personaggi hanno l'occasione di dare una mano a spegnere le fiamme prima che si diffondano.

Monello. Un monello di strada si appiccica alle costole degli avventurieri e li segue finché non viene scacciato.

Oggetto Insolito Smarrito. I personaggi trovano un oggetto insolito casuale. Il DM può determinare di che oggetto si tratta tirando sulla tabella "Oggetti Insoliti" del *Player's Handbook*.

Processione. Gli avventurieri incontrano un gruppo di cittadini che sfila per una celebrazione o partecipa a un corteo funebre.

Protesta. Gli avventurieri notano un gruppo di cittadini che protesta pacificamente contro una nuova legge o un decreto. Una manciata di guardie mantiene l'ordine.

Rissa. Scoppia una rissa nei pressi degli avventurieri. Potrebbe trattarsi di una rissa da taverna, di uno scontro tra fazioni, famiglie o bande rivali cittadine oppure una lotta tra guardie cittadine e criminali. I personaggi potrebbero essere testimoni, venire colpiti per caso da una freccia o scambiati per membri di un gruppo ed essere attaccati dall'altro.

Spettacolo. Gli avventurieri assistono a una forma di intrattenimento pubblico, come un bardo di talento che imita un membro del casato reale, un circo di strada, uno spettacolo di marionette, un'esibizione di magia, una visita reale o un'esecuzione pubblica.

Transazione Torbida. I personaggi assistono a una transazione poco pulita tra due figure incappucciate.

Ubriaco. Un ubriaco si dirige barcollando verso un membro casuale del gruppo, scambiandolo per qualcun altro.

Ambienti Insoliti

Attraversare le terre selvagge non significa necessariamente spostarsi a piedi. Gli avventurieri potrebbero solcare i mari a bordo di una caravella o di un galeone a propulsione elementale, sfrecciare nei cieli su un ippogrifo o un *tappeto volante* oppure montare in sella a cavallucci marini giganti per raggiungere un palazzo di corallo immerso nelle profondità dell'oceano.

Sott'Acqua

Vedi il capitolo 9 del *Player's Handbook* per le regole relative ai combattimenti sott'acqua.

Incontri Casuali Sott'Acqua

È possibile controllare se si verificano incontri casuali sott'acqua con la stessa frequenza con cui si verificherebbero sulla terraferma (vedi il capitolo 3). La tabella "Incontri Casuali Sott'Acqua" offre alcune opzioni interessanti. IL DM può tirare sulla tabella per ottenere un risultato casuale o scegliere quello che ritiene funzioni meglio.

Incontri Casuali Sott'Acqua

d12 + d8	Incontro
2	Nave sommersa e ricoperta di cirripedi (probabilità del 25 per cento che la nave contenga un tesoro, da determinare casualmente tirando sulle tabelle dei tesori del capitolo 7)
3	Nave sommersa e infestata da **squali tropicali** (in acque basse) o **squali cacciatori** (in acque profonde) che nuotano in cerchio attorno al relitto (probabilità del 50 per cento che la nave contenga un tesoro, da determinare casualmente tirando sulle tabelle dei tesori del capitolo 7)
4	Campo di ostriche giganti (ogni ostrica ha una probabilità dell'1 per cento di contenere una perla gigante da 5.000 mo)
5	Getto di vapore sottomarino (probabilità del 25 per cento che quel getto sia un portale verso il Piano Elementale del Fuoco)
6	Rovine sommerse (disabitate)
7	Rovine sommerse (abitate o infestate)
8	Statua o monolito sommerso
9	**Cavalluccio marino gigante** amichevole e curioso
10	Pattuglia di **marinidi** amichevoli
11	Pattuglia di **merrow** ostili (acque costiere) o di **sahuagin** ostili (acque profonde)
12	Enorme campo di alghe (si tira di nuovo sulla tabella per determinare cosa si nasconde nel campo di alghe)
13	Caverna sottomarina (vuota)
14	Caverna sottomarina (tana di una **megera marina**)
15	Caverna sottomarina (tana di **marinidi**)
16	Caverna sottomarina (tana di una **piovra gigante**)
17	Caverna sottomarina (tana di una **testuggine dragona**)
18	**Drago di bronzo** in cerca di tesori
19	**Gigante delle tempeste** che si aggira sul fondo dell'oceano
20	Forziere del tesoro sommerso (probabilità del 25 per cento che contenga qualcosa di valore, da determinare casualmente tirando sulle tabelle dei tesori del capitolo 7)

Nuotare

Se non si aiuta con la magia, un personaggio non è in grado di nuotare per 8 ore al giorno. Dopo ogni ora di nuoto, un personaggio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti subisce un livello di indebolimento.

Una creatura dotata di velocità di nuotare (incluso un personaggio che possiede un *anello del nuotare* o magie analoghe) può nuotare tutto il giorno senza subire penalità, applicando le normali regole previste per la marcia forzata descritte nel *Player's Handbook*.

Nuotare in profondità equivale a viaggiare ad alta quota, a causa della forte pressione e delle temperature fredde. Per ogni creatura priva di una velocità di nuotare, ogni ora trascorsa a nuotare a una profondità maggiore di 30 metri

conta come 2 ore ai fini di determinare l'indebolimento. Nuotare per un'ora a una profondità maggiore di 60 metri conta come 4 ore.

Visibilità Sott'Acqua

La visibilità sott'acqua dipende da quanto l'acqua è limpida e dalla luce disponibile. Se i personaggi non hanno una loro fonte di luce, si usa la tabella "Distanza degli Incontri Sott'Acqua" per determinare la distanza a cui i personaggi sott'acqua riescono a scorgere un possibile incontro.

Distanza degli Incontri Sott'Acqua

Condizioni	Distanza dell'Incontro
Acqua limpida, luce intensa	18 m
Acqua limpida, luce fioca	9 m
Acqua torbida o niente luce	3 m

Il Mare

I personaggi possono remare per 8 ore al giorno, o per un periodo più lungo, rischiando l'indebolimento (si applicano le regole relative alla marcia forzata descritte nel capitolo 8 del *Player's Handbook*). Una nave a vela dotata di un equipaggio completo può navigare tutto il giorno, presumendo che i suoi marinai lavorino in gruppi e si diano il cambio.

Navigazione

I vascelli marittimi cercano di rimanere nei pressi delle coste quando possono, in quanto la navigazione è più facile quando sono visibili dei punti di riferimento. Fintanto che una nave rimane in vista della terra, non corre il rischio di smarrirsi. Altrimenti, l'ufficiale di rotta della nave deve affidarsi alla navigazione stimata (tracciando la direzione e





la distanza della rotta percorsa) o alla posizione del sole e delle stelle.

Si usa la tabella "Orientamento nelle Terre Selvagge" inclusa in una sezione precedente di questo capitolo per determinare se una nave finisce fuori rotta.

Incontri Casuali in Mare

È possibile controllare se si verificano incontri casuali in mare con la stessa frequenza con cui si verificherebbero sulla terraferma (vedi il capitolo 3 per ulteriori informazioni). La tabella "Incontri Casuali in Mare" offre numerose opzioni e idee interessanti.

Naufragi

Un naufragio è uno stratagemma narrativo che, se usato con parsimonia, può fornire risultati di grande effetto, specialmente se il DM vuole che i personaggi finiscano sulle rive di un'isola infestata dai mostri o (nel caso di un'aeronave) precipitino nel cuore di una terra misteriosa. Non esistono regole per determinare quando si verifica un naufragio: accade quando il DM vuole o ha bisogno che accada.

Anche il più solido vascello marittimo può affondare in caso di tempesta, finire contro le rocce o su una barriera corallina, affondare durante un attacco dei pirati o essere trascinato sott'acqua da un mostro marino. Una tempesta o un drago affamato possono devastare un'aeronave con la stessa facilità. Un naufragio può teoricamente cambiare la direzione di un'intera campagna. Non è tuttavia un modo consigliabile per uccidere uno o più personaggi o chiudere una campagna.

Se il DM per esigenze di campagna prevede di far naufragare la nave su cui viaggiano i personaggi, si presume che i personaggi sopravvivano con l'equipaggiamento che indossavano e che portavano con loro. Il destino degli eventuali PNG e del carico della nave naufragata è completamente nelle mani del DM.

Incontri Casuali in Mare

d12 + d8	Incontro
2	Nave fantasma
3	**Drago di bronzo** amichevole e curioso
4	Vortice (probabilità del 25 per cento che sia un portale verso il Piano Elementale dell'Acqua)
5	**Marinidi** mercanti
6	Nave da guerra di passaggio (amichevole o ostile)
7–8	Nave pirata (ostile)
9–10	Nave mercantile di passaggio (galea o nave a vela)
11–12	Avvistamento di un'**orca assassina**
13–14	Detriti galleggianti
15	Nave lunga con equipaggio di **berserker** ostili
16	**Grifoni** o **arpie** ostili
17	Iceberg (facilmente evitabile se avvistato a distanza)
18	Banda di abbordaggio di **sahuagin**
19	PNG in mare (aggrappato ai detriti galleggianti)
20	Mostro marino (come una **testuggine dragona** o un **kraken**)

Tempo Atmosferico in Mare

Per determinare il tempo atmosferico in mare si usa la tabella "Tempo Atmosferico" inclusa in una sezione precedente di questo capitolo.

Se le condizioni atmosferiche indicano sia un vento forte che una pioggia battente, le due cose si combinano per generare una tempesta e un mare agitato. Un equipaggio sorpreso da una tempesta perde di vista ogni punto di riferimento (a meno che non esista un faro o un altro punto di riferimento luminoso) e le prove di caratteristica effettuate per orientarsi durante la tempesta subiscono svantaggio.

Imbarcazioni e Aeronavi

Nave	Costo	Velocità	Equipaggio	Passeggeri	Carico (ton)	CA	PF	Soglia di Danno
Aeronave	20.000 mo	12 km/h	10	20	1	13	300	—
Barca a remi	50 mo	2,75 km/h	1	3	—	11	50	—
Barcone	3.000 mo	1,5 km/h	1	6	1/2	15	100	10
Galea	30.000 mo	6 km/h	80	—	150	15	500	20
Nave a vela	10.000 mo	3 km/h	20	20	100	15	300	15
Nave da guerra	25.000 mo	3,75 km/h	60	60	200	15	500	20
Nave lunga	10.000 mo	4,5 km/h	40	150	10	15	300	15

In una situazione di calma piatta (senza vento), le navi a vela non si muovono e devono essere sospinte a remi. Una nave che veleggia con un forte vento contrario si muove a metà della velocità.

Visibilità

Un mare relativamente calmo offre ampia visibilità. Una vedetta in coffa può avvistare un'altra nave o una costa fino a 15 km di distanza, se il cielo è sgombro. Un cielo nuvoloso riduce quella distanza della metà. La pioggia e la nebbia riducono la visibilità esattamente come sulla terraferma.

Proprietari di una Nave

A un certo punto della campagna gli avventurieri potrebbero ottenere la custodia di una nave. Potrebbero acquistarne una, catturarla o riceverne una per compiere una missione. Spetta al DM decidere se una nave è disponibile per gli acquisti, e sempre il DM ha il diritto di privare gli avventurieri della nave se il suo possesso dovesse rivelarsi un fastidio (vedi il riquadro "Naufragi").

Equipaggio. Per manovrare una nave c'è bisogno di gregari abili. Come indicato nel *Player's Handbook*, un gregario abile ha un costo di almeno 2 mo al giorno. Il numero minimo di gregari abili per comporre un equipaggio dipende dal tipo di vascello utilizzato, come indicato dalla tabella "Imbarcazioni e Aeronavi".

È possibile tenere conto della lealtà dei singoli membri o dell'equipaggio nella sua interezza usando le regole facoltative della lealtà descritte nel capitolo 4. Se almeno metà dell'equipaggio diventa sleale durante un viaggio, l'equipaggio diventa ostile e dà il via a un ammutinamento. Se la nave è attraccata, i membri dell'equipaggio sleali se ne vanno e non fanno mai più ritorno.

Passeggeri. La tabella indica il numero di passeggeri Piccoli e Medi che la nave può ospitare. Gli alloggi consistono in una serie di amache in una stanza comune. Una nave attrezzata di alloggi privati ospiterà un quinto dei passeggeri indicati.

Un passeggero deve solitamente pagare 5 ma al giorno per un'amaca, ma i prezzi possono variare da nave a nave. Una piccola cabina privata solitamente costa 2 mo al giorno.

Carico. La tabella indica il numero massimo di tonnellate che ogni nave può trasportare.

Soglia di Danno. Una nave possiede immunità a tutti i danni a meno che non subisca un ammontare di danni pari o superiore alla sua soglia di danno, nel qual caso subisce danni normalmente. Ogni danno che non riesca a eguagliare o superare la soglia di danno è considerato superficiale e non riduce i punti ferita della nave.

Riparazioni. È possibile riparare una nave danneggiata quando il vascello è attraccato. Per riparare 1 punto ferita di danni è necessario 1 giorno e un costo di 20 mo in materiali e manovalanza.

In Cielo

I personaggi volanti possono muoversi da un luogo all'altro lungo una linea relativamente retta, ignorando il terreno e i mostri che non possono volare o privi di attacchi a distanza.

Volare tramite incantesimi o oggetti magici funziona come muoversi a piedi, come descritto nel *Player's Handbook*. Una creatura che funge da cavalcatura volante deve riposare per 1 ora ogni 3 ore di volo e non può volare per più di 9 ore al giorno. Di conseguenza, un personaggio in sella a un grifone (che ha una velocità di volare pari a 24 metri) può viaggiare a 12 km all'ora e coprire 108 km nell'arco di 9 ore, con due pause di riposo di 1 ora nel corso della giornata. Le cavalcature che non si stancano (come per esempio un costrutto volante) non sono soggette a questo limite.





Quando gli avventurieri viaggiano in aria, il DM controlla se si verificano incontri casuali come farebbe normalmente. I risultati riferiti ai mostri che non volano vengono ignorati, a meno che i personaggi non volino a una quota talmente bassa da poter essere bersagliati dagli attacchi a distanza delle creature a terra. I personaggi hanno le normali probabilità di avvistare le creature a terra e possono decidere se impegnarle o meno in combattimento.

Trappole

Le trappole possono nascondersi praticamente ovunque. Un passo falso in un'antica tomba può innescare una serie di lame oscillanti in grado di tagliare ossa e armature. I rampicanti apparentemente innocui che pendono dall'ingresso di una caverna possono afferrare e strangolare chiunque tenti di oltrepassarli. Una rete nascosta tra gli alberi può cadere sui viaggiatori che vi passano sotto. Nel gioco di D&D, gli avventurieri più imprudenti possono precipitare verso la morte, essere bruciati vivi o cadere sotto una raffica di dardi avvelenati.

Una trappola può essere di natura meccanica o magica. Le **trappole meccaniche** includono fosse, trappole con frecce, massi in caduta, camere che si riempiono d'acqua, lame rotanti e tutto ciò che dipende da un meccanismo per funzionare. Le **trappole magiche** possono fare uso di congegni magici o di incantesimi. Le trappole a congegno magico sprigionano un effetto magico quando vengono attivate. Le trappole a incantesimo sono incantesimi come *glifo di interdizione* e *simbolo* che funzionano come trappole.

Trappole nel Gioco

Quando gli avventurieri si imbattono in una trappola, il DM deve sapere come si innesca la trappola e che effetto ha, nonché le possibilità che i personaggi hanno di individuarla, di disinnescarla o di evitarla.

Innescare una Trappola

Molte trappole si innescano quando una creatura va da qualche parte o tocca qualcosa che il creatore della trappola voleva proteggere. Gli inneschi più comuni includono calpestare una piastra a pressione o un tratto finto di pavimento, tirare un cavo teso, girare la maniglia di una porta o usare la chiave sbagliata in una serratura. Le trappole magiche spesso scattano quando una creatura entra in un'area o tocca un oggetto. Alcune trappole magiche (come l'incantesimo *glifo di interdizione*) prevedono condizioni d'innesco più complicate, tra cui una parola d'ordine che impedisce alla trappola di attivarsi.

Individuare e Disinnescare una Trappola

In genere alcuni elementi di una trappola sono visibili e possono essere esaminati in dettaglio. I personaggi potrebbero notare una pietra lastricata sporgente che nasconde una piastra a pressione, cogliere il luccichio di un sottile cavo teso, notare dei piccoli fori lungo le pareti da cui si sprigioneranno dei getti di fiamme o comunque individuare qualcosa che riveli la presenza di una trappola.

La descrizione di una trappola specifica le prove e le CD richieste per individuarla, per disinnescarla o per fare

entrambe le cose. Se un personaggio cerca attivamente una trappola, può effettuare una prova di Saggezza (Percezione) contro la CD della trappola. Il DM può anche confrontare la CD per individuare la trappola con il punteggio di Saggezza (Percezione) passiva di ogni personaggio, per determinare se qualcuno nel gruppo nota la trappola mentre passa. Se gli avventurieri individuano una trappola prima di innescarla, possono tentare di disattivarla permanentemente o quel tanto che basta per oltrepassarla. Il DM potrebbe richiedere una prova di Intelligenza (Indagare) a un personaggio per dedurre cosa è necessario fare, seguita da una prova di Destrezza usando gli arnesi da scasso per mettere in atto il sabotaggio richiesto.

Qualsiasi personaggio può effettuare una prova di Intelligenza (Arcano) per individuare o disattivare una trappola magica, in aggiunta alle eventuali altre prove elencate nella descrizione della trappola. Le CD restano le stesse, a prescindere dalla prova usata. Inoltre, *dissolvi magie* ha una probabilità di disinnescare la maggior parte delle trappole magiche. La descrizione di una trappola magica indica la CD della prova di caratteristica da effettuare quando si usa *dissolvi magie*.

Nella maggior parte dei casi, la descrizione di una trappola è sufficientemente chiara da consentire al DM di determinare se le azioni di un personaggio riescono a sventare o imbrogliare una trappola. Come in molte situazioni, i tiri dei dadi non dovrebbero avere la precedenza sulle scelte di gioco intelligenti e su una buona pianificazione. È sufficiente usare il buon senso e basarsi sulla descrizione della trappola per determinare cosa succede. Nessuna trappola, per quanto ben progettata, può prevedere ogni potenziale azione che i personaggi potrebbero tentare.

Il DM dovrebbe permettere a un personaggio di scoprire una trappola senza effettuare una prova di caratteristica, se una sua azione rivela chiaramente la presenza della trappola. Per esempio, se un personaggio solleva un tappeto che nasconde una piastra a pressione, trova l'innesco della trappola senza bisogno di effettuare alcuna prova.

Imbrogliare le trappole può essere più complicato. Si prenda l'esempio di un forziere del tesoro protetto da una trappola. Se qualcuno apre il forziere senza prima tirare le due maniglie sui lati, un meccanismo all'interno scocca una raffica di aghi avvelenati verso chi si trova davanti al forziere. Dopo avere ispezionato il forziere e avere effettuato alcune prove, i personaggi non sanno ancora dire se sia protetto da una trappola o meno. Invece di limitarsi ad aprire il forziere, piazzano uno scudo davanti ad esso e aprono il coperchio del forziere da una certa distanza usando una verga di ferro. In questo caso la trappola si innesca comunque, ma la raffica di aghi colpisce lo scudo senza fare danni.

Spesso le trappole sono progettate con un meccanismo che consente di disattivarle o oltrepassarle. I mostri intelligenti che collocano le trappole all'interno o nei pressi delle loro tane necessitano di un modo per oltrepassare quelle trappole senza subire danni. Le trappole di questo tipo potrebbero avere una leva nascosta che le disinnesca o forse esiste un passaggio celato dietro una porta segreta che consente di aggirare la trappola.

Effetti delle Trappole

Gli effetti delle trappole possono variare da fastidiosi a letali e possono usare elementi come frecce, spuntoni, lame, veleni, gas tossici, getti di fiamme e fosse profonde. Le trappole più micidiali fanno uso di più effetti simultaneamente per uccidere, ferire, catturare o respingere le creature tanto sfortunate da innescarle. La descrizione di una trappola specifica cosa accade al momento dell'innesco.

Il bonus di attacco di una trappola, la CD del tiro salvezza per resistere ai suoi effetti e i danni che la trappola infligge possono variare in base alla gravità della trappola. Vedi la tabella "Bonus di Attacco e CD dei Tiri Salvezza delle Trappole" e la tabella "Gravità dei Danni per Livello" per una serie di suggerimenti basati su tre livelli di gravità della trappola.

Una trappola concepita come **imprevisto** difficilmente ucciderà o danneggerà in modo grave i personaggi dei livelli indicati, mentre una trappola **pericolosa** ha buone probabilità di ferire gravemente (e forse di uccidere) i personaggi dei livelli indicati. Una trappola **letale** ha buone probabilità di uccidere i personaggi dei livelli indicati.

Bonus di Attacco e CD dei Tiri Salvezza delle Trappole

Pericolo della Trappola	CD del Tiro Salvezza	Bonus di Attacco
Imprevisto	10–11	da +3 a +5
Pericoloso	12–15	da +6 a +8
Letale	16–20	da +9 a +12

Gravità dei Danni per Livello

Livello del Personaggio	Imprevisto	Pericoloso	Letale
1°-4°	1d10	2d10	4d10
5°-10°	2d10	4d10	10d10
11°-16°	4d10	10d10	18d10
17°-20°	10d10	18d10	24d10

Trappole Complesse

Le trappole complesse funzionano come le trappole standard, con la differenza che una volta attivate eseguono una serie di azioni ogni round. Una trappola complessa trasforma la procedura di affrontare una trappola in qualcosa di più simile a un incontro di combattimento.



Quando una trappola complessa si attiva, essa tira per l'iniziativa. La descrizione della trappola include un bonus di iniziativa. Al suo turno, la trappola si attiva di nuovo, spesso effettuando un'azione. Potrebbe sferrare ulteriori attacchi contro gli intrusi, creare un effetto che cambia col tempo o produrre una sfida dinamica di tipo diverso. Al di là di questo, una trappola complessa può essere individuata e disinnescata o oltrepassata nei soliti modi.

Per esempio, una trappola che inonda gradualmente una stanza funziona meglio come trappola complessa. Nel turno della trappola, il livello dell'acqua sale. Dopo alcuni round, la stanza è completamente sommersa.

Esempi di Trappole

Le trappole meccaniche e magiche presentate in questa sezione hanno vari gradi di letalità e sono presentate in ordine alfabetico.

Ago Avvelenato

Trappola meccanica

Un ago avvelenato è nascosto nella serratura di un forziere del tesoro o in qualcos'altro che una creatura potrebbe decidere di aprire. Chi apre il forziere senza la chiave giusta fa scattare l'ago, che trasmette una dose di veleno.

Quando la trappola si innesca, l'ago si estende per 7,5 cm dalla serratura. Una creatura entro gittata subisce 1 danno perforante e 11 (2d10) danni da veleno, e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è avvelenata per 1 ora.

Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20 effettuata con successo consente a un personaggio di dedurre la presenza della trappola dalle alterazioni apportate alla serratura per ospitare l'ago. Una prova di Destrezza con CD 15 effettuata con successo usando gli arnesi da scasso disattiva la trappola, rimuovendo l'ago dalla serratura. Un tentativo fallito di scassinare la serratura fa scattare la trappola.

Crollo del Tetto

Trappola meccanica

Questa trappola utilizza un cavo teso per far crollare i sostegni che mantengono una sezione instabile del soffitto al suo posto.

Il cavo teso si trova a 7,5 cm dal terreno ed è collegato a due travi di sostegno. Si usa CD 10 per avvistare il cavo teso. Una prova di Destrezza con CD 15 effettuata con successo usando gli arnesi da scasso consente di disinnescare il cavo teso senza subire danni. Un personaggio privo di arnesi da scasso può tentare di effettuare questa prova con svantaggio, usando una qualsiasi arma affilata o strumento appuntito. Se la prova fallisce, la trappola si innesca.

Chiunque ispezioni le travi può facilmente notare che sono semplicemente incastrate in quella posizione. Con un'azione, un personaggio può scalzare una trave, innescando la trappola.

Il tratto di soffitto al di sopra del cavo teso è in pessime condizioni e chiunque lo veda è in grado di capire che rischia di crollare.

Quando la trappola è innescata, il soffitto instabile crolla. Ogni creatura nell'area sotto la sezione instabile deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se fallisce, subisce 22 (4d10) danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Una volta innescata la trappola, il pavimento dell'area si riempie di detriti e diventa terreno difficile.

Dardi Avvelenati

Trappola meccanica

Quando una creatura calpesta una piastra a pressione nascosta, alcuni dardi dalla punta avvelenata vengono scagliati da una serie di tubi caricati a molla o pressurizzati e ingegnosamente nascosti nelle pareti circostanti. Un'area potrebbe includere più piastre a pressione, ognuna collegata a una serie diversa di dardi.

I minuscoli fori nelle pareti sono oscurati dalla polvere e dalle ragnatele o astutamente nascosti tra i bassorilievi, dipinti murari o affreschi che decorano le pareti. Si usa CD 15 per avvistarli. Con una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15 effettuata con successo, un personaggio può dedurre la presenza della piastra a pressione dalle variazioni nella malta e nella pietra usate per crearla in confronto al pavimento circostante. Uno spuntone di ferro o un oggetto analogo infilato sotto la piastra a pressione impedisce alla trappola di attivarsi. Riempiendo i fori con pezzi di stoffa o cera, i dardi all'interno non potranno essere lanciati.

La trappola si attiva quando più di 10 kg di peso si trovano sulla piastra a pressione, nel qual caso vengono scagliati quattro dardi. Ogni dardo effettua un attacco a distanza con un bonus di +8 contro un bersaglio casuale situato entro 3 metri dalla piastra a pressione (la visione è irrilevante per questo tiro per colpire; se non ci sono bersagli nell'area, i dardi non colpiscono nulla). Un bersaglio colpito subisce 2 (1d4) danni perforanti e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 11 (2d10) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Fosse

Trappola meccanica

Di seguito sono descritte quattro trappole base che fanno uso di una fossa.

Fossa Semplice. Una fossa semplice è un buco scavato nel terreno. Il buco viene poi coperto con un grosso telo fissato ai margini della fossa e ricoperto di terriccio e detriti.

Si usa CD 10 per avvistare la fossa. Chiunque metta piede sul telo cade di sotto e trascina il telo nella fossa, subendo un ammontare di danni basato sulla profondità della fossa (solitamente 3 metri, ma esistono fosse più profonde).

Fossa Nascosta. Questa fossa possiede una copertura fatta dello stesso materiale del pavimento circostante. Una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 effettuata con successo rivela l'assenza di impronte sulla sezione di pavimento che forma la copertura della fossa. Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15 effettuata con successo conferma che la sezione di pavimento che forma la trappola è in realtà la copertura di una fossa.

Quando una creatura mette piede sulla copertura, essa si spalanca come una botola, facendo cadere l'intruso nella fossa sottostante. La fossa solitamente è profonda 3 o 6 metri, ma ne esistono anche di più profonde.

Una volta che la fossa è stata individuata, è possibile infilare uno spuntone di ferro o un oggetto analogo tra la copertura della fossa e il pavimento circostante per evitare che la copertura si apra, consentendo di attraversare la trappola senza correre rischi. La copertura può anche essere mantenuta chiusa magicamente tramite l'incantesimo *serratura arcana* o una magia analoga.

Fossa Richiudibile. Questa trappola è identica a una fossa nascosta, con una sola eccezione degna di nota: la botola che copre la fossa è una botola a molla. Dopo che una creatura è caduta nella fossa, la copertura si richiude di scatto per intrappolare la vittima all'interno.

È necessario effettuare con successo una prova di Forza con CD 20 per aprire la copertura forzandola. La copertura può anche essere sfondata (si determinano le sue statistiche usando le indicazioni nel capitolo 8). Un personaggio nella fossa può anche tentare di disinnescare il meccanismo a molla dall'interno, con una prova di Destrezza con CD 15 e usando gli arnesi da scasso, purché riesca a raggiungere il meccanismo e a vederlo. In certi casi esiste un meccanismo (solitamente nascosto dietro una porta segreta nelle vicinanze) che apre la fossa.

Fossa con Spuntoni. Questa trappola è una fossa semplice, nascosta o richiudibile sul cui fondo sono stati piantati dei pali acuminati di legno o di ferro. Una creatura che cade nella fossa subisce 11 (2d10) danni perforanti dagli spuntoni, oltre agli eventuali danni da caduta. Le versioni ancora più crudeli di questa trappola hanno gli spuntoni ricoperti di veleno. In quel caso, chiunque subisca danni perforanti dagli spuntoni deve anche effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Rete in Caduta

Trappola meccanica

Questa trappola utilizza un cavo teso per liberare una rete appesa al soffitto.

Il cavo si trova a 7,5 cm dal terreno ed è teso tra due colonne o alberi. La rete è nascosta dalle ragnatele o dal fogliame. Si usa CD 10 per avvistare il cavo teso e la rete. Una prova di Destrezza con CD 15 effettuata con successo usando gli arnesi da scasso consente di disinnescare il cavo teso senza subire danni. Un personaggio privo di arnesi da scasso può tentare di effettuare questa prova con svantaggio, usando una qualsiasi arma affilata o strumento appuntito. Se la prova fallisce, la trappola si innesca.

Quando la trappola è innescata, la rete si sgancia e copre un'area quadrata con lato di 3 metri. Chi si trova in quell'area è intrappolato nella rete ed è trattenuto; chi fallisce un tiro salvezza su Forza con CD 10 cade anche a terra prono. Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza con CD 10, liberando se stessa o un'altra creatura entro portata in caso di successo. La rete ha CA 10 e 20 punti ferita. Infliggendo 5 danni taglienti alla rete (CA 10) si distrugge una sezione quadrata con lato di 1,5 metri, liberando le eventuali creature intrappolate in quella sezione.

Sfera Annientatrice

Trappola magica

Una forma di oscurità magica e impenetrabile riempie la bocca spalancata di un volto di pietra scolpito su un muro. La bocca ha un diametro di 60 cm ed è grossomodo circolare. Dalla bocca non proviene alcun suono e nessuna luce può illuminare il suo interno; inoltre, qualsiasi materia finisca all'interno viene istantaneamente annientata.

Una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20 effettuata con successo rivela che la bocca contiene una *sfera annientatrice* che non può essere controllata o mossa. Sotto ogni altro aspetto, la sfera è identica a una normale *sfera annientatrice*, come descritta nel capitolo 7, "Tesori".

Alcune versioni di questa trappola includono un ammaliamento posto sul volto di pietra che genera in certe creature specifiche un impulso irresistibile ad avvicinarsi e a strisciare all'interno della bocca. Per il resto, questo effetto funziona come l'aspetto *simpatia* dell'incantesimo *antipatia/simpatia*. Un *dissolvi magie* (CD 18) lanciato con successo rimuove questo ammaliamento.

Sfera Rotolante

Trappola meccanica

Quando 10 o più kg di peso si trovano sulla piastra a pressione di questa trappola, una botola nascosta sul soffitto si apre, lasciando cadere una sfera di solida pietra del diametro di 3 metri che inizia a rotolare.

Una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 effettuata con successo consente a un personaggio di avvistare la botola e la piastra a pressione. Ispezionando il pavimento ed effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15, un personaggio nota alcune variazioni nella malta e nella pietra che rivelano la presenza della piastra a pressione. La stessa prova effettuata ispezionando il soffitto rivela alcune variazioni nelle pietre lavorate e la presenza della botola. Uno spuntone di ferro o un oggetto analogo infilato sotto la piastra a pressione impedisce alla trappola di attivarsi.

L'attivazione della sfera richiede a tutte le creature presenti di tirare per l'iniziativa. La sfera tira per l'iniziativa con un bonus di +8. Al suo turno, si muove di 18 metri in linea retta. La sfera può muoversi attraverso gli spazi delle creature e le creature possono muoversi attraverso il suo spazio, considerandolo terreno difficile. Ogni volta che la sfera entra nello spazio di una creatura o una creatura entra nel suo spazio mentre la sfera rotola, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti subisce 55 (10d10) danni contundenti e cade a terra prona.

La sfera si ferma quando colpisce una parete o una barriera simile. Non può svoltare gli angoli, ma i costruttori di dungeon più intelligenti includono delle curve graduali nei passaggi vicini per consentire alla sfera di continuare a muoversi.

Una creatura situata entro 1,5 metri dalla sfera può tentare di rallentarla con un'azione, effettuando una prova di Forza con CD 20. Se la prova ha successo, la velocità della sfera è ridotta di 4,5 metri. Se la velocità della sfera scende a 0, smette di muoversi e non costituisce più una minaccia.

Statua del Soffio di Fuoco

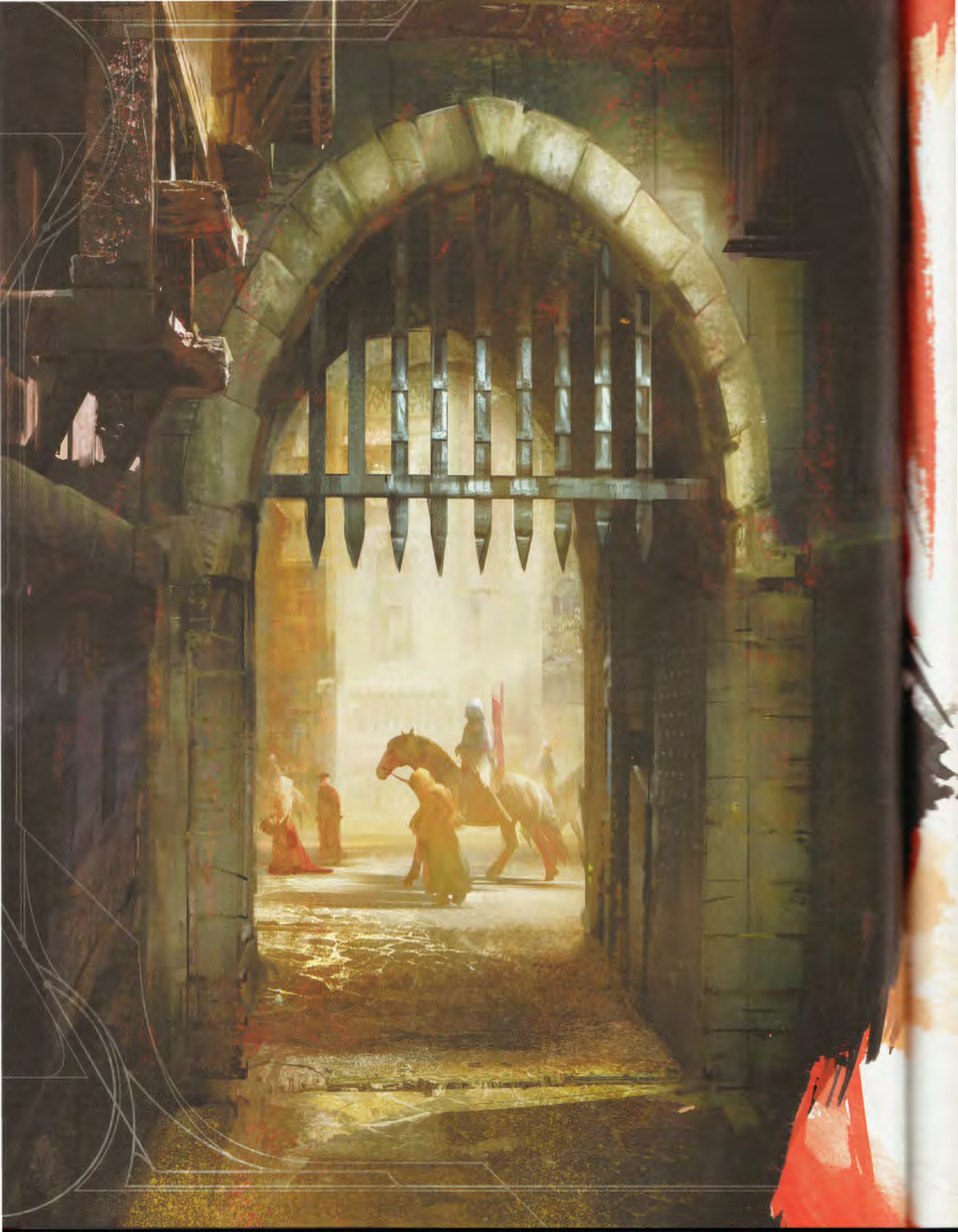
Trappola magica

Questa trappola si attiva quando un intruso calpesta una piastra a pressione nascosta, diffondendo un getto magico di fiamme da una statua vicina. La statua può avere qualsiasi forma, da quella di un drago a quella di un mago nell'atto di lanciare un incantesimo.

Si usa CD 15 per avvistare la piastra a pressione o i deboli segni di bruciature presenti sul pavimento e sulle pareti. Un incantesimo o un altro effetto in grado di percepire la presenza della magia, come *individuazione del magico*, rivela un'aura di magia di invocazione attorno alla statua.

La trappola si attiva quando più di 10 kg di peso si trovano sulla piastra a pressione, cosa che fa sprigionare un cono di fuoco di 9 metri dalla statua. Ogni creatura entro il cono deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Uno spuntone di ferro o un oggetto analogo infilato sotto la piastra a pressione impedisce alla trappola di attivarsi. Un *dissolvi magie* (CD 13) lanciato con successo sulla statua distrugge la trappola.



Capitolo 6: Tra le Avventure

Una campagna è molto di più di una serie di avventure: include anche i momenti tra un'avventura e l'altra, le varie distrazioni e attività collaterali a cui i personaggi si dedicano quando non esplorano terre selvagge, saccheggiano dungeon o vagano per il multiverso nel tentativo di compiere qualche impresa epica.

Tra un'avventura e l'altra, il ritmo della campagna spesso rallenta, concedendo ai personaggi del tempo per spendere i tesori e dedicarsi ai loro obiettivi personali. Questi periodi fuori servizio offrono ai personaggi l'opportunità di piantare le radici più a fondo nel mondo di gioco, compiendo un investimento personale in ciò che accade alle persone e ai luoghi attorno a loro... cosa che può anche attirarli in nuove avventure.

Il capitolo 5 del *Player's Handbook*, "Equipaggiamento", descrive le spese che un personaggio deve sostenere per le necessità di base, correlate allo stile di vita scelto dal personaggio, che può variare dalla povertà al lusso. Il capitolo 8 di quel libro, "All'Avventura", descrive alcune delle attività fuori servizio a cui i personaggi possono dedicarsi tra un'avventura e l'altra. Questo capitolo si integra a quello, descrivendo le spese che le proprietà dei personaggi comportano, i costi di ingaggio dei PNG e varie attività fuori servizio aggiuntive a cui i personaggi possono dedicarsi. L'inizio del capitolo offre anche alcuni suggerimenti su come collegare le avventure tra loro e annotare gli eventi della campagna.

Collegare le Avventure

Una campagna nello stile di una serie televisiva a puntate ha raramente bisogno di collegamenti narrativi tra un'avventura e l'altra. Ogni avventura prevede dei nemici a sé stanti: una volta che i personaggi hanno completato l'avventura, in genere non rimane alcuna trama in sospeso. L'avventura successiva porrà una sfida completamente diversa, che non ha niente a che fare con l'avventura che l'ha preceduta. Man mano che i personaggi ottengono punti esperienza, diventano più potenti e lo stesso vale per le minacce che devono superare. Condurre questo tipo di campagna è facile, in quanto richiede poco sforzo in aggiunta a quello di trovare o creare avventure appropriate al livello del gruppo.

Una campagna con un filo narrativo portante permette ai giocatori di credere che le loro azioni abbiano conseguenze rilevanti. Alcune semplici modifiche possono consentire al DM di sovrapporre alle avventure degli elementi di raccordo per creare una campagna seriale in cui le prime avventure preparino il terreno di quelle successive.

Usare una Trama Portante

Questa sezione presenta un paio di esempi di trame portanti che, nel corso degli anni, hanno sorretto molte classiche campagne di D&D.

Nel primo esempio gli avventurieri hanno l'obiettivo di accumulare il potere di cui hanno bisogno per sconfiggere un potente nemico che minaccia il mondo. Nel secondo esempio il loro obiettivo è difendere qualcosa a cui tengono, distruggendo ciò che la minaccia. I due esempi sono in realtà la stessa storia (varianti della lotta tra il bene e il male) narrati in modi diversi.

Esempio 1: Un'Impresa in Molte Parti

È possibile collegare tra loro le varie avventure usando un obiettivo portante che potrà essere raggiunto soltanto completando prima una serie di imprese correlate. Per esempio, il DM potrebbe creare un nemico che non può essere sconfitto finché i personaggi non esplorano i nove dungeon in cui risiedono i Nove Principi del Terrore e ognuno di questi dungeon è pieno di mostri e pericoli sufficienti a fare acquisire due o tre livelli agli avventurieri. I personaggi trascorreranno tutta la loro carriera a combattere i Nove Principi del Terrore prima di cimentarsi finalmente in un'epica impresa per distruggere il loro mostruoso progenitore. Fintanto che ogni dungeon è diverso e interessante, i giocatori apprezzeranno la trama coesa della campagna.

Un'impresa analoga per una campagna potrebbe vedere gli avventurieri impegnati a recuperare i frammenti di un artefatto distrutto, sparpagliati in tutto il multiverso, al fine di ricostruirlo e usarlo per sconfiggere una minaccia cosmica.

Esempio 2: Agenti di X

Il DM può anche costruire una campagna attorno all'idea che gli avventurieri siano agenti al servizio di qualcosa di più grande di loro, come per esempio un regno o un'organizzazione segreta. Chiunque sia la figura a cui hanno dichiarato fedeltà, sono motivati da tale lealtà e dall'obiettivo di proteggere ciò che servono.

La missione portante dei personaggi potrebbe essere quella di esplorare e cartografare una regione ignota, stipulando alleanze là dove possono e superando le minacce che incontrano lungo il percorso. Il loro obiettivo potrebbe essere trovare l'antica capitale di un impero caduto, situato oltre i confini del reame di un nemico conosciuto, cosa che li obbligherà ad addentrarsi in un territorio ostile. I personaggi potrebbero essere pellegrini in cerca di un luogo sacro o membri di un ordine segreto votato a difendere gli ultimi bastioni di civiltà in un mondo in costante declino. Oppure potrebbero essere spie e assassini intenzionati a indebolire un paese nemico prendendo di mira i suoi governanti malvagi e saccheggiando i suoi tesori.

Semi di Avventure

Il DM può costruire una campagna come una storia composta da molti capitoli piantando il seme dell'avventura successiva prima che quella attuale si concluda. Questa tecnica può guidare in modo naturale i personaggi verso il loro obiettivo successivo.

Se il seme è stato piantato bene, i personaggi avranno qualcos'altro da fare quando completeranno un'avventura. Forse un personaggio beve da una fontana magica in un dungeon ed è soggetto a una visione mistica che lo guida verso la prossima impresa. O forse il gruppo trova una mappa enigmatica o una reliquia che, una volta estrapolato il suo significato o il suo scopo, indirizzerà i personaggi verso una nuova destinazione. Forse un PNG avverte i personaggi di un pericolo incombente o implora il loro aiuto.

Ciò che conta è non distrarre i personaggi dall'avventura in corso. Creare uno spunto efficace per un'avventura futura richiede scaltrezza. L'esca dovrebbe risultare allettante, ma non irresistibile al punto di indurre i giocatori a disinteressarsi di ciò che i loro personaggi stanno facendo al momento.

Per evitare che i giocatori finiscano fuori pista, è meglio tenere le idee migliori per la parte finale dell'avventura, o inserirle durante i periodi fuori servizio.

Ecco alcuni suggerimenti su come rivelare un seme di un'avventura:

- I personaggi trovano sul cadavere di un nemico alcuni indizi che rivelano che quel nemico lavorava per qualcun altro.
- Un PNG catturato rivela l'ubicazione di qualcuno o qualcosa che potrebbe risultare interessante ai personaggi.
- I personaggi sono diretti a una taverna locale, quando notano un annuncio relativo a un ricercato o a una persona scomparsa (assieme alla promessa di una cospicua ricompensa).
- I membri della milizia locale o della guardia cittadina fanno circolare la voce che è stato commesso un crimine e sono alla ricerca di potenziali testimoni o sospetti.
- I personaggi ricevono una lettera anonima che li informa di una trama o di un evento incombente di cui non erano a conoscenza fino ad ora.

Anticipazioni degli Eventi Futuri

L'arte di anticipare gli eventi futuri è un'arte sottile, che richiede un uso discreto dei semi collegati alle avventure future. Non tutte le anticipazioni daranno frutto, specialmente se gli indizi sono troppo oscuri o se gli eventi tendono a condurre la campagna in un'altra direzione. Lo scopo delle anticipazioni è suggerire gli eventi futuri e le nuove minacce della campagna senza dichiarare palesemente ai giocatori cosa li aspetta in futuro. Ecco alcuni esempi di anticipazioni:

- Un oggetto indossato o portato da un nemico è decorato con il simbolo disegnato o inciso di un'organizzazione sconosciuta fino ad ora.
- Una donna impazzita, a un angolo della strada, grida frasi incoerenti su un'antica profezia e improvvisamente punta il suo dito ossuto contro uno dei personaggi.
- Il re e la regina annunciano il matrimonio del loro figlio con la figlia di un monarca vicino, ma varie fazioni si oppongono all'unione. Qualcosa bolle in pentola.
- Un gruppo di esploratori bugbear conduce varie incursioni nelle terre civilizzate per spiare gli insediamenti, in attesa dell'invasione vera e propria da parte di un signore della guerra hobgoblin.
- Uno spettacolo di burattini in una piazza cittadina presagisce un esito tragico se due casati nobiliari in procinto di dichiararsi guerra non riusciranno a riconciliarsi.
- Alcuni PNG avventurieri di una città vicina vengono assassinati in modo simile e insolito, alludendo a una possibile minaccia analoga per i personaggi giocanti.

Informazioni della Campagna

La coerenza nei dettagli è ciò che infonde vita a una campagna. La continuità aiuta i giocatori a immaginare che i loro personaggi vivano in un mondo reale. Se gli avventurieri frequentano una taverna particolare, il personale, la mappa dell'edificio e l'arredamento non dovrebbero cambiare troppo da una visita all'altra. Detto questo, è possibile che certe cose cambino a seguito delle azioni dei personaggi o di altre azioni di cui poi essi verranno a sapere. Per esempio, quando gli avventurieri uccidono un mostro, quel mostro rimane morto, a meno che qualcuno non lo riporti in vita. Quando gli avventurieri portano via un tesoro da una stanza, quel tesoro non ricompare la volta successiva in cui entrano nella stanza... a meno che qualcuno non gliel'abbia sottratto! Se lasciano una porta aperta, quella porta rimarrà aperta finché qualcuno non la chiude.

Nessuno ha una memoria infallibile, quindi è utile prendere appunti. È possibile segnare direttamente sulla mappa di un'avventura quali porte sono state aperte, quali trappole disattivate e così via. Nel caso di eventi che vanno oltre la portata di una singola avventura, è consigliabile usare un taccuino riservato esplicitamente alla campagna in corso. Che si tratti di un diario cartaceo o di un file elettronico, un archivio di questo tipo è un ottimo modo per organizzare i propri appunti.

Il taccuino di un DM potrebbe includere un qualsiasi numero degli elementi seguenti.

Agenda della Campagna. L'arco narrativo principale della campagna, in cui il DM annota gli eventi che spera di mettere in scena nelle future avventure. Va aggiornata man mano che la campagna si sviluppa con le nuove idee che il DM potrebbe avere.

Appunti sui Personaggi. Gli obiettivi e i background dei personaggi, che possono aiutare il DM a pianificare dei contenuti delle avventure che offrano a quei personaggi delle opportunità di svilupparsi.

Il DM dovrebbe anche annotare le classi e i livelli degli avventurieri, nonché le imprese e le attività fuori servizio in cui sono impegnati.

Se i personaggi possiedono una nave o una roccaforte, a questa voce vanno registrati il suo nome e la sua ubicazione, nonché il numero degli eventuali gregari ingaggiati dai personaggi.

Allegati per i Giocatori. Il DM dovrebbe custodire una copia di tutti gli allegati destinati ai giocatori, in modo che non debba ricordarsene a memoria i contenuti successivamente.

Diario delle Avventure. Dovrebbe essere concepito come una sorta di guida agli episodi della campagna. Un breve riassunto di ogni sessione di gioco o di ogni avventura consentirà al DM di tenere d'occhio più da vicino lo sviluppo della storia della campagna. Anche i giocatori possono accedere a questo diario o magari a una sua versione ridotta, privata degli appunti e dei segreti del DM. (A volte anche alcuni giocatori stilano un resoconto delle avventure, a cui il DM può fare riferimento se il proprio diario è incompleto.)

Appunti sui PNG. Il DM dovrebbe annotare le statistiche e gli appunti di interpretazione dei vari PNG con cui i personaggi interagiscono più di una volta. Gli appunti relativi agli abitanti principali di un villaggio potrebbero elencare le voci con cui parlano, i nomi, i luoghi in cui vivono e lavorano, i nomi dei loro familiari e colleghi e magari i segreti che alcuni di loro nascondono.

Calendario della Campagna. Il mondo di gioco apparirà più reale ai giocatori se i personaggi percepiscono lo scorrere del tempo. Nel calendario della campagna è possibile annotare dettagli come i cambi di stagione, le festività principali e le date degli eventi importanti che incidono sulla trama portante.

Scatola degli Attrezzi. Il DM dovrà prendere nota di quei casi in cui crea o altera in modo significativo un mostro, un oggetto magico o una trappola. Dovrà conservare le mappe, i dungeon casuali o gli incontri a cui dà vita. Queste informazioni gli permetteranno di non dover fare il lavoro due volte e formeranno una riserva di materiale a cui potrà attingere anche in seguito.



Costi di Manutenzione

Proprietà	Costo Totale al Giorno	Gregari Abili	Gregari Inesperti
Abbazia	20 mo	5	25
Avamposto commerciale	10 mo	4	2
Avamposto o forte	50 mo	20	40
Baita da caccia	5 ma	1	—
Fattoria	5 ma	1	2
Fortezza o piccolo castello	100 mo	50	50
Locanda in paese o città	5 mo	1	5
Locanda lungo strada rurale	10 mo	5	10
Negozio	2 mo	1	—
Palazzo o grande castello	400 mo	200	100
Sede della gilda in paese o città	5 mo	5	3
Tempio grande	25 mo	10	10
Tempio piccolo	1 mo	2	—
Torre fortificata	25 mo	10	—
Villa nobiliare	10 mo	3	15

Spese Ricorrenti

Oltre alle spese associate al mantenimento di un particolare stile di vita, gli avventurieri potrebbero avere altre uscite che incidono sugli introiti delle loro avventure. Quei personaggi giocanti che ottengono delle proprietà, che gestiscono un'attività commerciale e fanno uso di gregari devono coprire le spese che queste attività comportano.

Non è raro che gli avventurieri, specialmente dopo il 10° livello, entrino in possesso di un castello, di una taverna o di una proprietà di altro tipo. Potrebbero comprarla con i loro sudati guadagni, conquistarla con la forza, ottenerla grazie a un colpo di fortuna usando un *mazzo delle meraviglie* o acquisirla in altri modi.

La tabella "Costi di Manutenzione" indica il costo di manutenzione giornaliera delle proprietà di questo tipo. (Il costo di una residenza normale non è incluso in questa sezione in quanto rientra nelle spese dello stile di vita, come descritto nel *Player's Handbook*.) Le spese di manutenzione vanno pagate ogni 30 giorni. Poiché gli avventurieri per la maggior parte del loro tempo si dedicano alle avventure, il personale include un attendente autorizzato a effettuare i pagamenti in assenza del gruppo.

Costo Totale al Giorno. Il costo include tutto ciò che serve per il mantenimento della proprietà e il suo funzionamento regolare, inclusi i salari dei gregari. Se la proprietà fornisce proventi che possono coprire totalmente o in parte i costi di manutenzione (imponendo tariffe, raccogliendo decime o donazioni, o vendendo merci), quei proventi sono considerati nella tabella.

Gregari Abili e Inesperti. Il *Player's Handbook* spiega la differenza tra un gregario abile e uno inesperto.

Attività Commerciali

Un'attività commerciale di proprietà degli avventurieri può fornire abbastanza proventi da coprire i suoi stessi costi di manutenzione. Tuttavia, il proprietario ha bisogno di assicurarsi periodicamente che tutto funzioni a dovere, prendendosi cura dell'attività tra un'avventura e l'altra. Vedi le informazioni sulla gestione di un'attività commerciale nella sezione "Attività Fuori Servizio" di questo capitolo.

Guarnigioni

I castelli e le fortezze fanno uso di soldati (che utilizzano le statistiche delle guardie e dei veterani del *Monster Manual*) per difendersi. Le locande lungo le strade, gli avamposti, i forti, i palazzi e i templi si affidano a difensori meno esperti (si usano le statistiche delle guardie del *Monster Manual*). Questi guerrieri armati costituiscono il grosso dei gregari abili di una proprietà.

Attività Fuori Servizio

La campagna si arricchisce quando i personaggi hanno a disposizione del tempo per dedicarsi ad altre attività tra un'avventura e l'altra. Facendo trascorrere giorni, settimane o mesi tra un'avventura e l'altra, la campagna finisce per coprire un periodo di tempo più ampio e consente al DM di gestire meglio la progressione di livello dei personaggi, evitando che accumulino troppo potere troppo presto.

Consentire ai personaggi di dedicarsi a uno o più interessi collaterali tra le avventure è anche un incoraggiamento per i giocatori a investire maggiormente nel mondo della campagna. Quando un personaggio possiede una taverna in un villaggio o passa del tempo a fare baldoria con gli abitanti del posto, il giocatore di quel personaggio tenderà a reagire con più prontezza alle minacce al villaggio e ai suoi abitanti.

Man mano che la campagna prosegue, i personaggi dei giocatori diventeranno non solo più potenti, ma anche più influenti e più coinvolti nel mondo di gioco. Potrebbero decidere di intraprendere progetti che richiedano più tempo tra le avventure, come costruire e mantenere una roccaforte. Man mano che il gruppo acquisisce livelli, il DM può ampliare gli intervalli tra un'avventura e l'altra per concedere ai personaggi il tempo necessario per dedicarsi a questi interessi. Mentre tra due avventure di basso livello possono passare alcuni giorni o settimane, il tempo tra due avventure di livello più alto può essere quantificato in mesi o addirittura in anni.

Altre Attività Fuori Servizio

Il capitolo 8 del *Player's Handbook*, "All'Avventura", descrive alcune attività fuori servizio a cui dedicarsi tra un'avventura e l'altra. In base allo stile della campagna in corso e ai particolari background e interessi degli avventurieri, il DM può rendere tutte le seguenti attività aggiuntive disponibili come opzioni.

Costruire una Roccaforte

Un personaggio può trascorrere il tempo tra un'avventura e l'altra costruendo una roccaforte. Prima che i lavori possano iniziare, deve ottenere un appezzamento di terra. Se la sua tenuta è situata in un regno o un dominio analogo, avrà bisogno di una marca reale (un documento legale che gli conferisce il permesso di gestire la tenuta in nome della corona), una concessione terriera (un documento legale che affida la custodia di quella terra al personaggio, fintanto che rimane fedele alla corona) o un atto (un documento legale che certifica la proprietà di quel terreno). Un terreno può essere acquisito anche tramite eredità o altri modi.

Le marche reali e le concessioni terriere sono solitamente conferite dalla corona come ricompensa per un fedele servizio, ma possono anche essere acquistate. Gli atti possono essere comprati o ereditati. Una piccola tenuta può essere venduta per una quota variabile dalle 100 mo alle 1.000 mo. Una grande tenuta potrebbe costare 5.000 mo o più, ammesso che sia disponibile per la vendita.

Una volta entrato in possesso della tenuta, un personaggio dovrà accedere ai materiali di costruzione e agli operai. La tabella "Costruire una Roccaforte" indica il costo di costruzione della roccaforte (inclusi i materiali e la manodopera) e l'ammontare di tempo richiesto, purché il personaggio usi il tempo fuori servizio per dirigere i lavori di costruzione. I lavori possono continuare anche in assenza del personaggio, ma ogni suo giorno di assenza prolunga di 3 giorni il tempo di costruzione.

Costruire una Roccaforte

Roccaforte	Costo di Costruzione	Tempo di Costruzione
Abbazia	50.000 mo	400 giorni
Avamposto commerciale	5.000 mo	60 giorni
Avamposto o forte	15.000 mo	100 giorni
Fortezza o piccolo castello	50.000 mo	400 giorni
Palazzo o castello grande	500.000 mo	1.200 giorni
Sede della gilda in paese o città	5.000 mo	60 giorni
Tempio	50.000 mo	400 giorni
Tenuta nobiliare con villa	25.000 mo	150 giorni
Torre fortificata	15.000 mo	100 giorni

Baldoria

I personaggi possono dedicarsi a varie attività edonistiche nei periodi fuori servizio: partecipare alle feste, a gare di bevute, a giochi d'azzardo o a tutto ciò che consenta loro di rilassarsi dai pericoli che affrontano nel corso delle loro avventure.

Un personaggio che fa baldoria spende denaro come se conducesse uno stile di vita ricco (vedi il capitolo 5 del *Player's Handbook*, "Equipaggiamento"). Alla fine del periodo di baldoria, il giocatore tira i dadi percentuali e aggiunge al risultato il livello del personaggio, poi applica il totale alla tabella "Baldoria" per determinare cosa accade al personaggio oppure il DM sceglie liberamente.

Baldoria

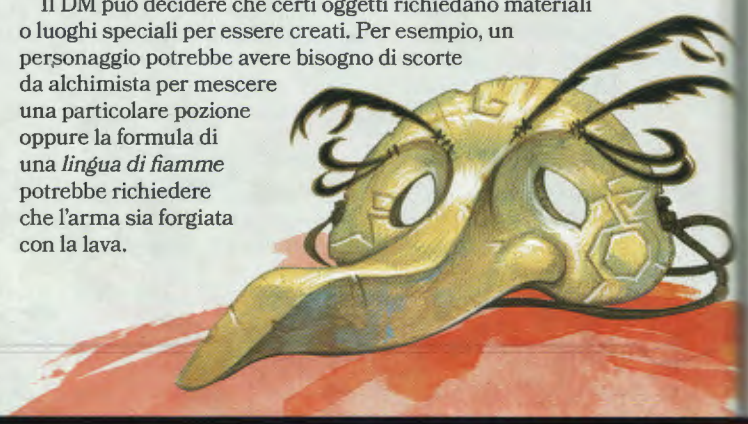
d100 + Livello	Risultato
01–10	Il personaggio finisce in prigione per 1d4 giorni alla fine del periodo fuori servizio con l'accusa di condotta indisciplinata e disturbo alla quiete pubblica. Può pagare una multa di 10 mo per evitare il carcere o tentare di resistere all'arresto.
11–20	Il personaggio riprende i sensi in uno strano luogo senza ricordare come ci è arrivato ed è stato derubato di 3d6 × 5 mo.
21–30	Il personaggio si è fatto un nemico. Questa persona, attività commerciale o organizzazione ora gli è ostile. Il DM determina l'identità della parte offesa. Il personaggio decide in che modo l'ha offesa.
31–40	Il personaggio intreccia una tumultuosa relazione romantica. Si tira un d20. Con un risultato di 1–5, la relazione finisce male. Con un risultato di 6–10, la relazione finisce amichevolmente. Con un risultato di 11–20, la relazione diventa permanente. Il personaggio determina l'identità della persona amata, che sarà soggetta all'approvazione del DM. Se la relazione finisce male, il personaggio potrebbe ottenere un nuovo difetto. Se finisce amichevolmente o diventa permanente, la persona amata potrebbe costituire un nuovo legame.
41–80	Il personaggio guadagna un discreto gruzzolo ai tavoli da gioco e recupera le spese dello stile di vita per il periodo trascorso a fare baldoria.
81–90	Il personaggio guadagna un discreto gruzzolo ai tavoli da gioco. Recupera le spese dello stile di vita per il periodo trascorso a fare baldoria e guadagna 1d20 × 4 mo.
91 o più	Il personaggio guadagna una piccola fortuna ai tavoli da gioco. Recupera le spese dello stile di vita per il periodo trascorso a fare baldoria e guadagna 4d6 x 10 mo. Le sue serate di baldoria diventano leggendarie nella zona.

Fabbricare un Oggetto Magico

Gli oggetti magici rientrano tra le competenze del DM, quindi spetta a lui decidere in che modo il gruppo può entrarne in possesso. Come opzione, il DM può consentire ai personaggi giocanti di fabbricare oggetti magici.

La creazione di un oggetto magico è un'impresa lunga e costosa. Per prima cosa, un personaggio deve essere in possesso di una formula che descriva la costruzione dell'oggetto, ma deve anche essere un incantatore dotato di slot incantesimo e in grado di lanciare gli eventuali incantesimi che l'oggetto può produrre. Inoltre, il personaggio deve soddisfare un livello minimo determinato dalla rarità dell'oggetto, come indicato nella tabella "Fabbricare Oggetti Magici". Per esempio, un personaggio di 3° livello potrebbe creare una *bacchetta dei dardi incantati* (un oggetto non comune), purché il personaggio possieda slot incantesimo e possa lanciare *dardo incantato*. Quello stesso personaggio può creare un'*arma +1* (un altro oggetto non comune) senza che sia richiesto alcun incantesimo in particolare.

Il DM può decidere che certi oggetti richiedano materiali o luoghi speciali per essere creati. Per esempio, un personaggio potrebbe avere bisogno di scorte da alchimista per mescere una particolare pozione oppure la formula di una *lingua di fiamme* potrebbe richiedere che l'arma sia forgiata con la lava.



Fabbricare Oggetti Magici

Rarità dell'Oggetto	Costo di Creazione	Livello Minimo
Comune	100 mo	3°
Non comune	500 mo	3°
Raro	5.000 mo	6°
Molto raro	50.000 mo	11°
Leggendario	500.000 mo	17°

Un oggetto possiede un costo di creazione specificato nella tabella "Fabbricare Oggetti Magici" (costo dimezzato per un oggetto consumabile, come una pozione o una pergamena). Un personaggio dedito alla fabbricazione di un oggetto magico fa progressi a incrementi di 25 mo, spendendo quell'ammontare per ogni giornata di lavoro finché il costo totale non è stato pagato. Si presume che il personaggio lavori all'oggetto per 8 ore al giorno. La creazione di un oggetto magico non comune richiederà quindi 20 giorni e 500 mo. Il DM può liberamente modificare i costi per adattarli alla sua campagna.

Se l'oggetto che viene creato produrrà un incantesimo, il creatore deve spendere uno slot incantesimo del livello dell'incantesimo per ogni giorno del processo di creazione. Le componenti materiali dell'incantesimo devono essere a portata di mano per tutto il processo. Se l'incantesimo normalmente consuma quelle componenti, esse saranno consumate dal processo di creazione. Se l'oggetto sarà in grado di produrre l'incantesimo soltanto una volta, come nel caso di una *pergamena magica,* il processo di creazione consumerà le componenti soltanto una volta. Altrimenti, le componenti saranno consumate una volta ogni giorno di creazione dell'oggetto.

Più personaggi possono unire le forze per creare un oggetto magico, se ognuno di loro soddisfa il prerequisito di livello. Ogni personaggio può contribuire con gli incantesimi, gli slot incantesimo e le componenti, purché ognuno partecipi all'intero processo di fabbricazione. Ogni personaggio può contribuire con un valore di 25 mo di lavoro per ogni giorno trascorso a fabbricare l'oggetto.

Normalmente un personaggio che intraprende questa attività crea un oggetto magico descritto nel capitolo 7, "Tesori". A sua discrezione, il DM può consentire ai giocatori di progettare i loro oggetti magici personali, usando le indicazioni contenute nel capitolo 9, "Il Laboratorio del Dungeon Master".

Durante la fabbricazione di un oggetto magico, un personaggio può mantenere uno stile di vita modesto senza pagare il costo di 1 mo al giorno o uno stile di vita agiato a metà del costo normale (vedi il capitolo 5 del *Player's Handbook,* "Equipaggiamento").

Ottenere Fama

Un personaggio può dedicare il tempo fuori servizio a migliorare la sua fama presso un'organizzazione (vedi "Fama" nel capitolo 1). Tra un'avventura e l'altra, un personaggio svolge alcuni compiti minori per l'organizzazione e socializza con i suoi membri. Dopo essersi dedicato a queste attività per un numero totale di giorni pari alla sua fama attuale moltiplicata per 10, la sua fama aumenta di 1.

Celebrare Riti Sacri

Un personaggio devoto può trascorrere il tempo tra un'avventura e l'altra celebrando riti sacri in un tempio affiliato a un dio che egli venera. Tra un rito e l'altro, il personaggio trascorre il tempo immerso nella meditazione e nella preghiera.

Se il personaggio è un sacerdote attivo nel tempio, può presiedere i riti in questione, che potrebbero includere matrimoni, funerali e investiture. Un laico può offrire sacrifici in un tempio o prestare assistenza a un sacerdote celebrante.

Un personaggio che trascorra almeno 10 giorni a celebrare riti sacri ottiene ispirazione (descritta nel capitolo 4 del *Player's Handbook*) all'inizio di ogni giorno per i 2d6 giorni successivi.

Gestire un'Attività Commerciale

Gli avventurieri possono diventare proprietari di attività che non hanno nulla a che fare con l'esplorazione dei dungeon o la salvezza del mondo. Un personaggio potrebbe ereditare una fucina, o il gruppo potrebbe ottenere un appezzamento di terra o una taverna come ricompensa. Se i personaggi decidono di tenere la proprietà, potrebbero sentirsi in dovere di dedicare il tempo tra un'avventura e l'altra a mantenere in piedi l'attività e ad assicurarsi che funzioni come si deve.

Un personaggio tira i dadi percentuali e aggiunge al risultato il numero di giorni dedicati a questa attività fuori servizio (fino a un massimo di 30), poi applica il totale alla tabella "Gestire un'Attività Commerciale" per determinare cosa succede.

Se il personaggio è tenuto a pagare un costo come risultato del tiro su questa tabella, ma non è in grado di farlo, l'attività inizia a fallire. Per ogni debito non pagato contratto in questo modo, il personaggio subisce una penalità di -10 ai tiri successivi effettuati su questa tabella.

Gestire un'Attività Commerciale

d100 + Giorni	Risultato
01–20	Il personaggio deve pagare una volta e mezzo il costo di manutenzione dell'attività commerciale per ognuno dei giorni.
21–30	Il personaggio deve pagare il costo completo di manutenzione dell'attività commerciale per ognuno dei giorni.
31–40	Il personaggio deve pagare metà del costo di manutenzione dell'attività commerciale per ognuno dei giorni. I profitti coprono l'altra metà.
41–60	L'attività commerciale copre da sola il suo costo di manutenzione per ognuno dei giorni.
61–80	L'attività commerciale copre da sola il suo costo di manutenzione per ognuno dei giorni e fornisce un profitto di 1d6 × 5 mo.
81–90	L'attività commerciale copre da sola il suo costo di manutenzione per ognuno dei giorni e fornisce un profitto di 2d8 × 5 mo.
91 o più	L'attività commerciale copre da sola il suo costo di manutenzione per ognuno dei giorni e fornisce un profitto di 3d10 × 5 mo.

Vendere Oggetti Magici

Sono pochi gli individui che possono permettersi di comprare un oggetto magico e ancora meno quelli che sanno dove trovarne uno. Grazie alla natura della loro professione, gli avventurieri costituiscono l'eccezione a questa regola.

Un personaggio che entra in possesso di un oggetto magico comune, non comune, raro o molto raro e che desidera venderlo, può dedicare del tempo fuori servizio alla ricerca di un compratore. Questa attività fuori servizio può essere effettuata soltanto in una città o in un altro luogo dove siano presenti individui facoltosi interessati a comprare oggetti magici. Gli oggetti magici leggendari e gli artefatti inestimabili non possono essere venduti durante i periodi fuori servizio. Trovare qualcuno che possa



comprare un oggetto del genere potrebbe essere l'obiettivo di un'avventura o di un'impresa.

Per ogni oggetto vendibile, il personaggio effettua una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20 per trovare compratori. Un altro personaggio può impiegare il suo tempo fuori servizio per aiutarlo nelle ricerche, concedendogli vantaggio alle prove. In caso di prova fallita, non viene trovato alcun compratore per l'oggetto dopo una ricerca della durata di 10 giorni. In caso di prova riuscita, il personaggio trova un compratore per l'oggetto dopo un numero di giorni basato sulla rarità dell'oggetto, come indicato nella tabella "Oggetti Magici Vendibili".

Un personaggio può tentare di trovare compratori per più oggetti magici alla volta. Anche se questo richiede più prove di Intelligenza (Indagare), le ricerche procedono simultaneamente e i risultati di più successi o fallimenti non si sommano. Per esempio, se il personaggio trova un compratore per un oggetto magico comune in 2 giorni e un compratore per un oggetto magico non comune in 5 giorni, ma non riesce a trovare un compratore per un oggetto raro disponibile per la vendita, l'intera ricerca richiede 10 giorni.

Per ogni oggetto che un personaggio desidera vendere, il giocatore tira i dadi percentuali e consulta la tabella "Vendere un Oggetto Magico", applicando un modificatore basato sulla rarità dell'oggetto, come indicato nella tabella "Oggetti Magici Vendibili". Il personaggio effettua anche una prova di Carisma (Persuasione) e aggiunge il totale di quella prova al tiro. Il totale risultante determina quanto offre il compratore per quell'oggetto.

È il DM a determinare l'identità del compratore. A volte i compratori si procurano oggetti rari e molto rari attraverso degli intermediari per assicurarsi che le loro identità restino segrete. Se il compratore è poco raccomandabile, il DM può decidere che la vendita comporti successive complicazioni legali per il gruppo.

Oggetti Magici Vendibili

Rarità	Prezzo Base	Giorni per Trovare un Compratore	Modificatore al d100*
Comune	100 mo	1d4	+10
Non comune	500 mo	1d6	+0
Raro	5.000 mo	1d8	–10
Molto raro	50.000 mo	1d10	–20

*Applicare questo modificatore ai tiri sulla tabella "Vendere un Oggetto Magico".

Vendere un Oggetto Magico

d100 + Mod.	Il personaggio trova...
20 o meno	Un compratore che offre un decimo del prezzo base.
21–40	Un compratore che offre un quarto del prezzo base e un compratore poco raccomandabile che offre metà del prezzo base.
41–80	Un compratore che offre metà del prezzo base e un compratore poco raccomandabile che offre l'intero prezzo base.
81–90	Un compratore che offre l'intero prezzo base.
91 o più	Un compratore poco raccomandabile che offre una volta e mezzo il prezzo base, ma non vuole domande.

Diffondere Dicerie

Smuovere l'opinione pubblica può essere un modo efficace per sconfiggere un nemico o favorire un amico. Diffondere dicerie è un metodo efficiente, anche se poco ortodosso, di ottenere questo risultato. Qualche diceria ben piazzata può migliorare la posizione di un soggetto all'interno di una comunità o coinvolgere qualcuno in uno scandalo. Una diceria efficace deve essere semplice, concreta e difficile da smentire. Deve anche essere verosimile, facendo leva su ciò che la gente vuole credere riguardo alla persona in questione.

Diffondere una diceria su un individuo o un'organizzazione richiede un numero di giorni dipendente dalle dimensioni della comunità, come mostrato nella tabella "Diffondere Dicerie". In un paese o una città, il tempo dedicato a questa attività dev'essere continuo. Se il personaggio diffonde una diceria per dieci giorni, scompare per partecipare a un'avventura per qualche giorno e poi ritorna, la diceria scompare senza i benefici della costante ripetizione.

Diffondere Dicerie

Dimensioni dell'Insediamento	Tempo Richiesto
Villaggio	2d6 giorni
Paese	4d6 giorni
Città	6d6 giorni

Il personaggio deve spendere 1 mo al giorno per offrire da bere, presenziare agli eventi sociali e così via. Alla fine del tempo dedicato a diffondere la diceria, il personaggio deve effettuare una prova di Carisma con CD 15 (Inganno o Persuasione). Se la prova ha successo, l'atteggiamento prevalente della comunità nei confronti del soggetto si sposta di un grado verso amico o ostile, come il personaggio preferisce. Se la prova fallisce, la diceria non attecchisce e gli ulteriori tentativi di diffonderla falliscono.

Lo spostamento dell'atteggiamento generale di una comunità verso una persona o un'organizzazione non influenza tutti i membri della comunità. Alcuni individui potrebbero restare della loro opinione, specialmente se hanno interagito personalmente con il soggetto delle dicerie.

Addestrarsi per Acquisire Livelli

Come regola alternativa, il DM può richiedere ai personaggi di trascorrere parte del tempo fuori servizio ad addestrarsi o a studiare prima di ottenere i benefici di un nuovo livello. Se sceglie questa opzione, una volta che un personaggio ha guadagnato abbastanza punti esperienza da raggiungere un nuovo livello, deve addestrarsi per un certo numero di giorni prima di ottenere gli eventuali privilegi di classe associati al nuovo livello.

Il tempo di addestramento richiesto dipende dal livello da raggiungere, come indicato dalla tabella "Addestramento per Acquisire Livelli". Il costo dell'addestramento è relativo al tempo di addestramento totale.

Addestramento per Acquisire Livelli

Livello Raggiunto	Tempo di Addestramento	Costo dell'Addestramento
2°–4°	10 giorni	20 mo
5°–10°	20 giorni	40 mo
11°–16°	30 giorni	60 mo
17°–20°	40 giorni	80 mo

Creare Attività Fuori Servizio

I giocatori potrebbero decidere di dedicarsi ad attività fuori servizio non incluse in questo capitolo o nel *Player's Handbook*. Se il DM decide di inventare nuove attività fuori servizio, dovrà ricordare quanto segue:

- Un'attività non dovrebbe mai ostacolare la necessità o il desiderio di partire all'avventura.
- Le attività a cui è associato un costo monetario offrono ai personaggi giocanti l'occasione di spendere i loro tesori duramente guadagnati.
- Le attività che rivelano nuovi spunti per avventure e fatti precedentemente ignoti possono aiutare il DM ad anticipare eventi e conflitti futuri.
- Nel caso di un'attività che il personaggio tenderà a ripetere con vari gradi di successo, il DM può creare una tabella degli esiti casuali, modellata su quelle in questo capitolo.
- Se un personaggio appartiene a una classe oppure possiede una competenza o un background che lo renderebbe adatto a una particolare attività, il DM può concedergli un bonus alle prove di caratteristica che quel personaggio effettua per completare l'attività con successo.





Capitolo 7: Tesori

Gli avventurieri lottano in nome di molte cose come la gloria, la conoscenza e la giustizia, ma molti vanno anche in cerca di qualcosa di più tangibile, di una vera e propria fortuna. Collane dorate, cumuli di monete di platino, corone ingioiellate, scettri smaltati, rotoli di seta pregiata e potenti oggetti magici attendono di essere rivendicati o riscoperti da qualche intrepido cacciatore di tesori.

Questo capitolo descrive gli oggetti magici e la distribuzione dei tesori all'interno di un'avventura, nonché le ricompense speciali che è possibili concedere in aggiunta o in alternativa agli oggetti magici e ai tesori comuni.

Tipi di Tesori

Esistono molte forme di tesori.

Monete. Il tipo più basilare di tesoro è costituito dal denaro, che include monete di rame (mr), monete d'argento (ma), monete di electrum (me), monete d'oro (mo) e monete di platino (mp). Cento monete di qualsiasi tipo pesano 1 kg.

Gemme. Le gemme sono più piccole, leggere e facili da custodire rispetto a un valore equivalente in monete. Vedi la sezione "Gemme" per alcuni tipi di pietre, gemme e gioielli disponibili come tesori.

Oggetti d'Arte. Idoli d'oro massiccio, collane tempestate di pietre preziose, ritratti di antichi sovrani, piatti ingioiellati... gli oggetti d'arte includono tutto questo e altro ancora. Vedi la sezione "Oggetti d'Arte" per alcune opere d'arte preziose disponibili come tesori.

Oggetti Magici. Esistono vari tipi di oggetti magici: anelli, armature, armi, bacchette, bastoni, oggetti meravigliosi, pergamene, pozioni e verghe. Gli oggetti magici hanno anche un certo grado di rarità: comune, non comune, raro, molto raro e leggendario.

I mostri intelligenti spesso usano gli oggetti magici di cui sono in possesso, mentre gli altri tendono a nasconderli da qualche parte per evitare di perderli o di farseli rubare. Per esempio, se una tribù di hobgoblin possiede una *spada lunga +1* e una *giara alchemica* nel suo cumulo di tesori, il signore della guerra di quella tribù potrà impugnare la spada, mentre la giara sarà custodita in un luogo sicuro.

Tesori Casuali

Le pagine seguenti presentano una serie di tabelle che il DM può usare per generare casualmente i tesori trasportati dai mostri, custoditi nelle loro tane o nascosti in altri modi. La distribuzione dei tesori è sempre lasciata alla discrezione del DM. L'obiettivo è sempre quello di far sentire ripagati i giocatori che hanno partecipato e di ricompensare i loro personaggi nel momento in cui superano una sfida particolarmente pericolosa.

Tabelle dei Tesori

È possibile assegnare i tesori casualmente basandosi sul grado di sfida di un mostro. Ci sono tabelle che coprono i gradi di sfida 0–4, tabelle che coprono i gradi di sfida 5–10, altre per i gradi di sfida 11–16 e altre per i gradi di sfida pari o superiori a 17. Si usano queste tabelle per determinare casualmente quanto denaro un singolo mostro porta con sé (l'equivalente in D&D di "qualche spicciolo in tasca") o l'ammontare di ricchezze contenuto in un cumulo di tesori più grande.

Usare le Tabelle "Tesoro Singolo"

Una tabella "Tesoro Singolo" consente di determinare casualmente quanti tesori una creatura porta su di sé. Se un mostro non è interessato ad accumulare tesori, il DM può usare questa tabella per determinare gli eventuali tesori lasciati indietro per caso dalle vittime del mostro.

Si usa la tabella "Tesoro Singolo" corrispondente al grado di sfida del mostro, tirando un d100 e consultando il risultato pertinente per determinare quante monete di ogni tipo il mostro porta con sé. La tabella include anche il risultato medio tra parentesi, qualora il DM preferisca sveltire la procedura ed evitare di tirare di nuovo. Per determinare l'ammontare di tesori singoli in un gruppo di creature simili è possibile velocizzare il processo tirando una volta sola per poi moltiplicare il risultato ottenuto per il numero di creature nel gruppo.

Se non ha senso che un certo mostro porti su di sé un grosso cumulo di monete, è possibile convertire le monete in gemme o oggetti d'arte di pari valore.

Usare le Tabelle "Cumulo di Tesori"

Una tabella "Cumulo di Tesori" consente al DM di determinare i contenuti di un tesoro di grande entità, le ricchezze raccolte da un grosso gruppo di creature (come una tribù di orchi o un esercito di hobgoblin), le proprietà di una singola potente creatura che tende ad accumulare tesori (come un drago) o la ricompensa concessa al gruppo dopo avere completato un'impresa per conto di un benefattore. È anche possibile scindere un cumulo di tesori in modo che gli avventurieri non lo trovino o non lo ricevano tutto in un'unica soluzione.

Al momento di determinare i contenuti di un cumulo appartenente a un mostro, il DM usa la tabella corrispondente al grado di sfida di quel mostro. Quando tira per determinare un cumulo di tesori appartenente a un grosso gruppo di mostri, si usa il grado di sfida del mostro che guida il gruppo. Se il cumulo non appartiene a nessuno, si usa il grado di sfida del mostro che ha il controllo del dungeon o della tana dove il DM intende collocare il cumulo in questione. Se invece il cumulo di tesori è un dono di un benefattore, si usa il grado di sfida pari al livello medio del gruppo.

Ogni cumulo di tesori contiene un numero casuale di monete, come mostrato nella parte superiore di ogni tabella. Si tira un d100 e si consulta la tabella per determinare quante gemme o oggetti d'arte il cumulo contiene (se ne contiene). Si usa lo stesso tiro per determinare se il cumulo contiene oggetti magici.

Come nel caso delle tabelle "Tesoro Singolo", i valori medi sono indicati tra parentesi: il DM può usare quei valori medi e risparmiare tempo invece di tirare altri dadi.

Se il DM trova che il cumulo di tesori sia troppo piccolo, può tirare più volte sulla tabella. Questo approccio è consigliato per quei mostri che amano accumulare tesori in modo particolare: le creature leggendarie ossessionate dai tesori sono più ricche della norma. In questi casi si tira almeno due volte sulla tabella appropriata e si sommano i risultati.

Il DM può elargire tesori con la generosità o la parsimonia che ritiene più opportuna. Nel corso di una tipica campagna, un gruppo dovrebbe trovare una serie di cumuli di tesori pari a sette tiri sulla tabella "Sfida 0–4", diciotto tiri sulla tabella "Sfida 5–10", dodici tiri sulla tabella "Sfida 11–16" e otto tiri sulla tabella "Sfida 17 o più".

Gemme

Se un cumulo di tesori include delle gemme, il DM può usare le tabelle seguenti per determinare casualmente il tipo di gemme trovate, in base al loro valore. È possibile tirare una volta sola e presumere che tutte le gemme siano dello stesso tipo o tirare più volte per creare un assortimento di gemme diverse.

Gemme da 10 mo

d12	Descrizione della Pietra
1	Agata ad occhio (cerchi grigi, bianchi, marroni, blu o verdi traslucidi)
2	Agata muschiata (rosa o giallo-bianco traslucido con chiazze grigie muschio o verdi)
3	Agata striata (marrone, blu, bianco o rosso traslucido e striato)
4	Azzurrite (blu scuro opaco e maculato)
5	Ematite (nero-grigio opaco)
6	Lapislazzuli (blu o azzurro opaco con pagliuzze gialle)
7	Malachite (verde chiaro o scuro opaco e striato)
8	Occhio di tigre (marrone traslucido con un centro dorato)
9	Ossidiana (nero opaco)
10	Quarzo blu (azzurro trasparente)
11	Rodocrosite (rosa chiaro opaco)
12	Turchese (verde-azzurro chiaro opaco)

Gemme da 50 mo

d12	Descrizione della Pietra
1	Calcedonio (bianco opaco)
2	Citrino (giallo-marrone chiaro trasparente)
3	Corniola (arancione o rosso-marrone opaco)
4	Crisoprasio (verde traslucido)
5	Diaspro (blu, nero o marrone opaco)
6	Eliotropia (grigio scuro opaco con pagliuzze rosse)
7	Onice (bande opache bianche e nere, oppure nero o bianco puro)
8	Quarzo (bianco, grigio fumo o giallo trasparente)
9	Quarzo rosa di stella (pietra rosea traslucida con un centro bianco a forma di stella)
10	Sardonice (bande opache rosse e bianche)
11	Selenite (bianco traslucido con un bagliore azzurro pallido)
12	Zircone (blu-verde pallido trasparente)

Gemme da 100 mo

d10	Descrizione della Pietra
1	Ambra (dall'oro diluito trasparente all'oro intenso)
2	Ametista (viola scuro trasparente)
3	Corallo (cremisi opaco)
4	Crisoberillo (da giallo-verde a verde chiaro trasparente)
5	Giada (verde chiaro, verde intenso o bianco traslucido)
6	Giaietto (nero intenso opaco)
7	Granato (rosso, marrone-verde o viola trasparente)
8	Perla (bianco, giallo o rosa opaco brillante)
9	Spinello (rosso, rosso-marrone o verde scuro trasparente)
10	Tormalina (verde pallido, blu, marrone o rosso trasparente)

Gemme da 500 mo

d6	Descrizione della Pietra
1	Acquamarina (blu-verde pallido trasparente)
2	Alessandrite (verde scuro trasparente)
3	Peridoto (verde oliva intenso trasparente)
4	Perla nera (nero opaco puro)
5	Spinello blu (blu intenso trasparente)
6	Topazio (giallo dorato trasparente)

Gemme da 1.000 mo

d8	Descrizione della Pietra
1	Opale (blu pallido traslucido con chiazze verdi e dorate)
2	Opale di fuoco (rosso infuocato traslucido)
3	Opale nero (verde scuro traslucido con chiazze nere e pagliuzze dorate)
4	Rubino stellato (rubino traslucido con un centro bianco a forma di stella)
5	Smeraldo (verde intenso trasparente)
6	Zaffiro blu (da blu-bianco a blu medio trasparente)
7	Zaffiro giallo (giallo infuocato o giallo verde trasparente)
8	Zaffiro stellato (zaffiro blu traslucido con un centro bianco a forma di stella)

Gemme da 5.000 mo

d4	Descrizione della Pietra
1	Diamante (blu-bianco, canarino, rosa, marrone o blu trasparente)
2	Giacinto (arancione infuocato trasparente)
3	Rubino (da rosso chiaro a rosso cremisi trasparente)
4	Zaffiro nero (nero traslucido con riflessi luminosi)

Oggetti d'Arte

Se un cumulo di tesori include oggetti d'arte, il DM può usare le tabelle seguenti per determinare casualmente quali oggetti d'arte vengono rinvenuti, basandosi sul loro valore. Si tira sulla tabella un numero di volte pari al numero di oggetti d'arte nel cumulo di tesori. È possibile che siano presenti più oggetti dello stesso tipo.

Oggetti d'Arte da 25 mo

d10	Oggetto
1	Brocca d'argento
2	Statuetta d'osso intagliato
3	Braccialetto d'oro piccolo
4	Abiti d'oro
5	Maschera di velluto nero con ricami d'argento
6	Calice in rame con filigrana in argento
7	Coppia di dadi in osso incisi
8	Piccolo specchio incastonato in una cornice in legno dipinto
9	Fazzoletto di seta ricamato
10	Medaglione d'oro con un ritratto dipinto all'interno

Oggetti d'Arte da 250 mo

d10	Oggetto
1	Anello d'oro con eliotropie
2	Statuetta d'avorio intagliato
3	Braccialetto d'oro grande
4	Collana d'argento con pietra preziosa come pendente
5	Corona di bronzo
6	Veste di seta con ricami dorati
7	Grande arazzo pregiato
8	Boccale in ottone con intarsi di giada
9	Scatola di statuette di animali in pietra turchese
10	Gabbia dorata per uccelli con filigrana in electrum

Oggetti d'Arte da 750 mo

d10	Oggetto
1	Calice d'argento incastonato di seleniti
2	Spada lunga d'acciaio placcato in argento e con giaietto nell'elsa
3	Arpa intagliata in legno esotico con intarsi in avorio e di zirconi
4	Piccolo idolo d'oro massiccio
5	Pettine d'oro a forma di drago con occhi di granato rosso
6	Tappo di bottiglia con foglie d'oro in rilievo e incastonato di ametiste
7	Pugnale da cerimonia in electrum con una perla nera sul pomello
8	Spilla in argento e oro
9	Statuetta di ossidiana con piedistallo e intarsi in oro
10	Maschera da guerra d'oro dipinta

Oggetti d'Arte da 2.500 mo

d10	Oggetto
1	Catenina d'oro con opale di fuoco
2	Antico dipinto d'ottima fattura
3	Mantello in velluto e seta ricamato con numerose seleniti
4	Bracciale in platino con uno zaffiro incastonato
5	Guanti ricamati con schegge di gemme
6	Cavigliera decorata con pietre preziose
7	Carillon d'oro
8	Diadema in oro con quattro acquemarine
9	Benda per occhio con finto occhio in zaffiro e selenite
10	Collana formata da una fila di perline rosa

Oggetti d'Arte da 7.500 mo

d8	Oggetto
1	Corona d'oro con gemme
2	Anello in platino con pietre preziose
3	Statuetta d'oro incastonata di rubini
4	Coppa d'oro incastonata di smeraldi
5	Portagioie in oro con filigrana di platino
6	Sarcofago da bambino in oro dipinto
7	Tabellone da gioco in giada con pedine d'oro massiccio
8	Corno da banchetto d'avorio ingioiellato con filigrana dorata

Oggetti Magici

Molti oggetti magici provengono dai cumuli di tesori dei mostri sconfitti o dalle cripte dimenticate da tempo in cui sono stati scoperti. Tali oggetti conferiscono capacità che un personaggio raramente potrebbe ottenere in altri modi o capacità che si integrano a quelle del personaggio in modi stupefacenti.

Rarità

A ogni oggetto magico corrisponde un grado di rarità: comune, non comune, raro, molto raro o leggendario. Gli oggetti magici comuni, come per esempio una *pozione di guarigione*, sono i più diffusi. Alcuni oggetti leggendari, come l'*apparato di Kwalish*, sono unici. Il gioco presume che i segreti della creazione degli oggetti più potenti risalgano a molti secoli fa e siano andati gradualmente perduti a seguito di guerre, cataclismi e calamità. Neppure gli oggetti non comuni sono facili da creare. Di conseguenza, molti oggetti magici sono antichità ben conservate.

La rarità può anche essere un metodo approssimativo di misura del potere di un oggetto rispetto agli altri oggetti magici. A ogni grado di rarità corrisponde un livello del personaggio, come indicato nella tabella "Rarità degli Oggetti Magici". In genere un personaggio non trova un oggetto magico raro prima del 5° livello, per esempio. Premesso questo, la rarità non deve ostacolare la storia della campagna in corso. Se il DM desidera che un *anello di invisibilità* cada nelle mani di un personaggio di 1° livello, va tutto bene. Sicuramente da un evento del genere nascerà una grande storia.

Se il DM consente la compravendita di oggetti magici nella sua campagna, la rarità può essergli utile anche per definirne i prezzi. Il valore di un singolo oggetto magico è determinato dalla sua rarità. I valori suggeriti sono indicati nella tabella "Rarità degli Oggetti Magici". Il valore di un oggetto consumabile, come una pozione o una pergamena, è solitamente pari alla metà del valore di un oggetto permanente della stessa rarità.

Rarità degli Oggetti Magici

Rarità	Livello del Personaggio	Valore
Comune	1° o superiore	50–100 mo
Non comune	1° o superiore	101–500 mo
Raro	5° o superiore	501–5.000 mo
Molto raro	11° o superiore	5.001–50.000 mo
Leggendario	17° o superiore	50.001 o più mo

Comprare e Vendere Oggetti Magici

A meno che nella campagna del DM le cose non funzionino diversamente, la maggior parte degli oggetti magici è talmente rara da non essere disponibile per l'acquisto. Gli oggetti comuni, come una *pozione di guarigione*, possono essere forniti da un alchimista, un erborista o un incantatore, ma ottenerli non è quasi mai semplice come entrare in un negozio e scegliere un articolo da uno scaffale. Il venditore potrebbe chiedere un servigio, anziché del denaro.

In una grande città che ospiti un'accademia magica o un tempio importante, la compravendita di oggetti magici potrebbe essere possibile, a discrezione del DM. Se il mondo di gioco è popolato da grandi quantità di avventurieri dediti alla ricerca di oggetti magici antichi, il commercio di questi oggetti potrebbe essere più comune, ma anche in quel caso è probabilmente destinato a rimanere simile al mercato degli oggetti d'arte del mondo reale, con vendite all'asta accessibili solo su invito e una forte tendenza ad attirare i ladri.

Nella maggior parte dei mondi di D&D, vendere gli oggetti magici è difficile soprattutto perché trovare un compratore

è una sfida. A molti piacerebbe avere una spada magica, ma in pochi possono permettersela. E chi può permettersi un oggetto del genere solitamente ha modi più pratici di spendere i suoi soldi. Vedi il capitolo 6, "Tra le Avventure", per un possibile modo di gestire la vendita degli oggetti magici.

Il DM potrebbe decidere che nella sua campagna gli oggetti magici siano abbastanza diffusi da permettere agli avventurieri di comprarli e venderli. Alcuni oggetti potrebbero essere in vendita nei bazar o all'asta in un luogo straordinario come la Città d'Ottone, la metropoli planare di Sigil o in città più ordinarie. La vendita degli oggetti magici potrebbe essere regolamentata o al centro di un fiorente mercato nero. Gli artefici potrebbero forgiare oggetti destinati a essere usati dalle forze militari o dagli avventurieri, come accade nel mondo di Eberron. Il DM potrebbe anche consentire ai personaggi di creare i loro oggetti magici personali, come descritto nel capitolo 6.

Identificare un Oggetto Magico

Alcuni oggetti magici sono indistinguibili dalle loro controparti non magiche, mentre altri oggetti magici risultano palesemente tali. Qualunque sia l'aspetto di un oggetto magico, è sufficiente che un personaggio lo maneggi per avere la sensazione che ci sia qualcosa di straordinario in esso. Tuttavia, la scoperta delle proprietà di un oggetto magico non è automatica.

L'incantesimo *identificare* è il modo più veloce di rivelare le proprietà di un oggetto. In alternativa, un personaggio può concentrarsi su un oggetto magico durante un riposo breve, mantenendosi in contatto con esso. Alla fine del riposo il personaggio apprende le proprietà dell'oggetto, nonché come usarle. Le pozioni fanno eccezione: un piccolo assaggio è sufficiente per rivelare all'assaggiatore che effetto ha una pozione.

A volte un oggetto magico racchiude un indizio relativo alle sue proprietà. La parola d'ordine per attivare un anello potrebbe essere incisa in caratteri minuscoli al suo interno, oppure il simbolo stilizzato di una piuma potrebbe suggerire che si tratti di un *anello della caduta morbida*. Anche indossare o fare esperimenti con un oggetto può fornire degli indizi sulle sue proprietà. Per esempio, quando un personaggio indossa un *anello del saltare*, il DM potrebbe dire: "Quando cammini procedi a passo stranamente saltellante." Forse allora il personaggio proverà a saltare per vedere cosa succede, nel qual caso il DM confermerà che i salti sono straordinariamente alti.

Variante: Identificazione Più Difficile

Se il DM preferisce che gli oggetti magici abbiano una natura più mistica, può decidere di rimuovere la capacità di identificare le proprietà di un oggetto magico durante un riposo breve e richiedere l'uso di un incantesimo *identificare*, di una serie di esperimenti o di entrambe le cose per rivelare ciò che fa un oggetto magico.

Sintonia

Alcuni oggetti magici richiedono che una creatura stringa un legame con loro prima che le loro proprietà magiche possano essere utilizzate. Questo legame è definito sintonia e certi oggetti richiedono dei prerequisiti per stabilirlo. Se il prerequisito in questione è una classe, una creatura deve appartenere a quella classe per entrare in sintonia con l'oggetto. (Se la classe è una classe da incantatore, un mostro si qualifica se possiede degli slot incantesimo e usa la lista di incantesimi di quella classe.) Se il prerequisito è essere un incantatore, la creatura si qualifica se può lanciare almeno un incantesimo usando i suoi tratti o privilegi, e non usando oggetti magici o cose simili.

Tesoro Singolo: Sfida 0–4

d100	MR	MA	ME	MO	MP
01–30	5d6 (17)	—	—	—	—
31–60	—	4d6 (14)	—	—	—
61–70	—	—	3d6 (10)	—	—
71–95	—	—	—	3d6 (10)	—
96–00	—	—	—	—	1d6 (3)

Tesoro Singolo: Sfida 5–10

d100	MR	MA	ME	MO	MP
01–30	4d6 × 100 (1.400)	—	1d6 × 10 (35)	—	—
31–60	—	6d6 × 10 (210)	—	2d6 × 10 (70)	—
61–70	—	—	3d6 × 10 (105)	2d6 × 10 (70)	—
71–95	—	—	—	4d6 × 10 (140)	—
96–00	—	—	—	2d6 × 10 (70)	3d6 (10)

Tesoro Singolo: Sfida 11–16

d100	MR	MA	ME	MO	MP
01–20	—	4d6 × 100 (1.400)	—	1d6 × 100 (350)	—
21–35	—	—	1d6 × 100 (350)	1d6 × 100 (350)	—
36–75	—	—	—	2d6 × 100 (700)	1d6 × 10 (35)
76–00	—	—	—	2d6 × 100 (700)	2d6 × 10 (70)

Tesoro Singolo: Sfida 17 o più

d100	MR	MA	ME	MO	MP
01–15	—	—	2d6 × 1.000 (7.000)	8d6 × 100 (2.800)	—
16–55	—	—	—	1d6 × 1.000 (3.500)	1d6 × 100 (350)
56–00	—	—	—	1d6 × 1.000 (3.500)	2d6 × 100 (700)

Cumulo di Tesori: Sfida 0–4

	MR	MA	ME	MO	MP
Monete	6d6 × 100 (2.100)	3d6 × 100 (1.050)	—	2d6 × 10 (70)	—

d100	Gemme o Oggetti d'Arte	Oggetti Magici
01–06	—	—
07–16	2d6 (7) gemme da 10 mo	—
17–26	2d4 (5) oggetti d'arte da 25 mo	—
27–36	2d6 (7) gemme da 50 mo	—
37–44	2d6 (7) gemme da 10 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici A.
45–52	2d4 (5) oggetti d'arte da 25 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici A.
53–60	2d6 (7) gemme da 50 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici A.
61–65	2d6 (7) gemme da 10 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici B.
66–70	2d4 (5) oggetti d'arte da 25 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici B.
71–75	2d6 (7) gemme da 50 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici B.
76–78	2d6 (7) gemme da 10 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici C.
79–80	2d4 (5) oggetti d'arte da 25 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici C.
81–85	2d6 (7) gemme da 50 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici C.
86–92	2d4 (5) oggetti d'arte da 25 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici F.
93–97	2d6 (7) gemme da 50 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici F.
98–99	2d4 (5) oggetti d'arte da 25 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici G.
00	2d6 (7) gemme da 50 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici G.

Cumulo di Tesori: Sfida 5–10

	MR	MA	ME	MO	MP
Monete	2d6 × 100 (700)	2d6 × 1.000 (7.000)	—	6d6 × 100 (2.100)	3d6 × 10 (105)

d100	Gemme o Oggetti d'Arte	Oggetti Magici
01–04	—	—
05–10	2d4 (5) oggetti d'arte da 25 mo	—
11–16	3d6 (10) gemme da 50 mo	—
17–22	3d6 (10) gemme da 100 mo	—
23–28	2d4 (5) oggetti d'arte da 250 mo	—
29–32	2d4 (5) oggetti d'arte da 25 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici A.
33–36	3d6 (10) gemme da 50 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici A.
37–40	3d6 (10) gemme da 100 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici A.
41–44	2d4 (5) oggetti d'arte da 250 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici A.
45–49	2d4 (5) oggetti d'arte da 25 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici B.
50–54	3d6 (10) gemme da 50 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici B.
55–59	3d6 (10) gemme da 100 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici B.
60–63	2d4 (5) oggetti d'arte da 250 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici B.
64–66	2d4 (5) oggetti d'arte da 25 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici C.
67–69	3d6 (10) gemme da 50 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici C.
70–72	3d6 (10) gemme da 100 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici C.
73–74	2d4 (5) oggetti d'arte da 250 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici C.
75–76	2d4 (5) oggetti d'arte da 25 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici D.
77–78	3d6 (10) gemme da 50 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici D.
79	3d6 (10) gemme da 100 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici D.
80	2d4 (5) oggetti d'arte da 250 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici D.
81–84	2d4 (5) oggetti d'arte da 25 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici F.
85–88	3d6 (10) gemme da 50 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici F.
89–91	3d6 (10) gemme da 100 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici F.
92–94	2d4 (5) oggetti d'arte da 250 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici F.
95–96	3d6 (10) gemme da 100 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici G.
97–98	2d4 (5) oggetti d'arte da 250 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici G.
99	3d6 (10) gemme da 100 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici H.
00	2d4 (5) oggetti d'arte da 250 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici H.

Chi non entra in sintonia con un oggetto che la richieda ottiene soltanto i benefici non magici di quell'oggetto, a meno che la sua descrizione non affermi diversamente. Per esempio, uno scudo magico che richieda sintonia fornisce i benefici di uno scudo normale a una creatura che non sia in sintonia con esso, ma non le fornisce alcuna delle sue proprietà magiche.

Per entrare in sintonia con un oggetto, una creatura deve spendere un riposo breve concentrandosi soltanto su quell'oggetto e mantenendosi in contatto fisico con esso (non può trattarsi dello stesso riposo breve usato per apprendere le proprietà dell'oggetto). Questa concentrazione può esprimersi in una seduta di addestramento con le armi (in caso di un'arma), meditazione (in caso di un oggetto meraviglioso) o altre attività appropriate. Se il riposo breve è interrotto, il tentativo di sintonia fallisce. Altrimenti, alla fine del riposo breve, la creatura ottiene una comprensione intuitiva di come attivare le eventuali proprietà magiche dell'oggetto, incluse le eventuali parole d'ordine.

Un oggetto può essere in sintonia soltanto con una creatura alla volta e una creatura può essere in sintonia con un massimo di tre oggetti magici contemporaneamente. Ogni tentativo di entrare in sintonia con un quarto oggetto fallisce. Inoltre, una creatura non può entrare in sintonia con più di una copia di un determinato oggetto. Per esempio, una creatura non può entrare in sintonia con più di un *anello di protezione* alla volta.

La sintonia di una creatura con un oggetto termina se la creatura non soddisfa più i prerequisiti di sintonia, se l'oggetto si trova a più di 30 metri di distanza per almeno 24 ore, se la creatura muore o se un'altra creatura entra in sintonia con l'oggetto. Una creatura può anche porre fine volontariamente alla sintonia, completando un altro riposo breve e concentrandosi sull'oggetto, a meno che l'oggetto non sia maledetto.

Oggetti Maledetti

Alcuni oggetti magici contengono maledizioni che tormentano chi ne fa uso, a volte anche per lungo tempo dopo che l'individuo in questione ha smesso di usare l'oggetto. La descrizione di un oggetto magico specifica se l'oggetto è maledetto. Molti metodi di identificazione, tra cui l'incantesimo *identificare*, non riescono a rivelare queste maledizioni, anche se alcune informazioni relative all'oggetto potrebbero celare qualche traccia. Una maledizione dovrebbe rivelarsi una sorpresa per chi utilizza l'oggetto quando i suoi effetti vengono rivelati.

Non è possibile porre fine volontariamente alla sintonia con un oggetto maledetto, se prima non viene spezzata la maledizione, per esempio tramite l'incantesimo *rimuovi maledizione*.

Cumulo di Tesori: Sfida 11–16

	MR	MA	ME	MO	MP
Monete	—	—	—	4d6 × 1.000 (14.000)	5d6 × 100 (1.750) pp

d100	Gemme o Oggetti d'Arte	Oggetti Magici
01–03	—	—
04–06	2d4 (5) oggetti d'arte da 250 mo	—
07–09	2d4 (5) oggetti d'arte da 750 mo	—
10–12	3d6 (10) gemme da 500 mo	—
13–15	3d6 (10) gemme da 1.000 mo	—
16–19	2d4 (5) oggetti d'arte da 250 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici A e 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici B.
20–23	2d4 (5) oggetti d'arte da 750 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici A e 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici B.
24–26	3d6 (10) gemme da 500 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici A e 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici B.
27–29	3d6 (10) gemme da 1.000 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici A e 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici B.
30–35	2d4 (5) oggetti d'arte da 250 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici C.
36–40	2d4 (5) oggetti d'arte da 750 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici C.
41–45	3d6 (10) gemme da 500 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici C.
46–50	3d6 (10) gemme da 1.000 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici C.
51–54	2d4 (5) oggetti d'arte da 250 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici D.
55–58	2d4 (5) oggetti d'arte da 750 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici D.
59–62	3d6 (10) gemme da 500 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici D.
63–66	3d6 (10) gemme da 1.000 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici D.
67–68	2d4 (5) oggetti d'arte da 250 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici E.
69–70	2d4 (5) oggetti d'arte da 750 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici E.
71–72	3d6 (10) gemme da 500 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici E.
73–74	3d6 (10) gemme da 1.000 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici E.
75–76	2d4 (5) oggetti d'arte da 250 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici F e 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici G.
77–78	2d4 (5) oggetti d'arte da 750 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici F e 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici G.
79–80	3d6 (10) gemme da 500 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici F e 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici G.
81–82	3d6 (10) gemme da 1.000 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici F e 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici G.
83–85	2d4 (5) oggetti d'arte da 250 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici H.
86–88	2d4 (5) oggetti d'arte da 750 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici H.
89–90	3d6 (10) gemme da 500 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici H.
91–92	3d6 (10) gemme da 1.000 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici H.
93–94	2d4 (5) oggetti d'arte da 250 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici I.
95–96	2d4 (5) oggetti d'arte da 750 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici I.
97–98	3d6 (10) gemme da 500 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici I.
99–00	3d6 (10) gemme da 1.000 mo	Si tira una volta sulla Tabella degli Oggetti Magici I.

Categorie degli Oggetti Magici

Ogni oggetto magico appartiene a una delle categorie seguenti: anelli, armature, armi, bacchette, bastoni, oggetti meravigliosi, pergamene, pozioni o verghe.

Anelli

Gli anelli magici offrono una vasta gamma di poteri a chi è abbastanza fortunato da trovarli. Tranne dove specificato diversamente nella descrizione, un anello deve essere portato a un dito o a un'appendice simile per funzionare.

Armature

Tranne dove specificato diversamente nella descrizione, un'armatura dev'essere indossata affinché la sua magia funzioni.

Alcune armature magiche specificano il tipo di armatura a cui appartengono, come cotta di maglia o armatura completa. Se per un'armatura magica non è specificato il tipo, il DM può sceglierlo liberamente o determinarlo a caso.

Armi

Che siano state forgiate per qualche scopo sinistro o per servire i più nobili ideali della cavalleria, le armi magiche sono oggetti ambiti da molti avventurieri.

Alcune armi magiche specificano il tipo di arma a cui appartengono nelle loro descrizioni, come spada lunga o arco lungo. Se per un'arma magica non è specificato il tipo, il DM può sceglierlo liberamente o determinarlo a caso.

Se un'arma magica possiede la proprietà munizioni, le munizioni scagliate da essa sono considerate magiche al fine di oltrepassare la resistenza e l'immunità agli attacchi e ai danni non magici.

Bacchette

Una bacchetta magica è lunga poco meno di 40 cm ed è fatta di metallo, osso o legno. La sua punta può essere ricoperta di metallo, cristallo, pietra o materiale di altro tipo.

Bastoni

Un bastone magico è lungo 1,5 o 1,8 metri. L'aspetto dei bastoni può variare drasticamente: alcuni sono di diametro pressoché regolare in tutta la lunghezza e dritti, altri sono contorti o nodosi, alcuni sono fatti di legno, altri di metallo lucido o di cristallo. In base al materiale di cui è fatto, un bastone può pesare da 1 a 3,5 kg.

Tranne dove specificato diversamente nella descrizione, un bastone può essere usato come bastone ferrato.

Oggetti Meravigliosi

Gli oggetti meravigliosi includono capi di vestiario come stivali, cinture, mantelli, guanti e vari gioielli e decorazioni come amuleti, spille e diademi. Borse, tappeti, sfere di cristallo, statuette, corni, strumenti musicali e altro ancora rientrano in questa categoria che spazia in lungo e in largo.

Pergamene

Il tipo di pergamena più diffuso è la *pergamena magica*, un incantesimo preservato in forma scritta, ma esistono anche alcune pergamene, come la *pergamena di protezione*, che racchiudono una magia che non è un incantesimo. A prescindere dai suoi contenuti, una pergamena è un rotolo di carta, a volte attaccato a due aste di legno, e solitamente custodito all'interno di un cilindro di avorio, giada, cuoio, metallo o legno.

Una pergamena è un oggetto magico consumabile. Per scatenare la magia di una pergamena è richiesta un'azione da usare per leggerne i contenuti. Una volta che la magia

Cumulo di Tesori: Sfida 17 o più

	MR	MA	ME	MO	MP
Monete	—	—	—	12d6 × 1.000 (42.000)	8d6 × 1.000 (28.000)

d100	Gemme o Oggetti d'Arte	Oggetti Magici
01–02	—	—
03–05	3d6 (10) gemme da 1.000 mo	Si tira 1d8 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici C.
06–08	1d10 (5) oggetti d'arte da 2.500 mo	Si tira 1d8 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici C.
09–11	1d4 (2) oggetti d'arte da 7.500 mo	Si tira 1d8 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici C.
12–14	1d8 (4) gemme da 5.000 mo	Si tira 1d8 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici C.
15–22	3d6 (10) gemme da 1.000 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici D.
23–30	1d10 (5) oggetti d'arte da 2.500 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici D.
31–38	1d4 (2) oggetti d'arte da 7.500 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici D.
39–46	1d8 (4) gemme da 5.000 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici D.
47–52	3d6 (10) gemme da 1.000 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici E.
53–58	1d10 (5) oggetti d'arte da 2.500 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici E.
59–63	1d4 (2) oggetti d'arte da 7.500 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici E.
64–68	1d8 (4) gemme da 5.000 mo	Si tira 1d6 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici E.
69	3d6 (10) gemme da 1.000 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici G.
70	1d10 (5) oggetti d'arte da 2.500 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici G.
71	1d4 (2) oggetti d'arte da 7.500 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici G.
72	1d8 (4) gemme da 5.000 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici G.
73–74	3d6 (10) gemme da 1.000 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici H.
75–76	1d10 (5) oggetti d'arte da 2.500 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici H.
77–78	1d4 (2) oggetti d'arte da 7.500 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici H.
79–80	1d8 (4) gemme da 5.000 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici H.
81–85	3d6 (10) gemme da 1.000 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici I.
86–90	1d10 (5) oggetti d'arte da 2.500 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici I.
91–95	1d4 (2) oggetti d'arte da 7.500 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici I.
96–00	1d8 (4) gemme da 5.000 mo	Si tira 1d4 volte sulla Tabella degli Oggetti Magici I.

è stata invocata, la pergamena non può essere usata di nuovo. Le sue parole svaniscono oppure la pergamena vera e propria si sbriciola in polvere.

Tranne dove specificato diversamente nella descrizione, qualsiasi creatura in grado di comprendere un linguaggio scritto può leggere ciò che è scritto su una pergamena e tentare di attivarla.

Pozioni

La categoria delle pozioni raggruppa vari tipi di liquidi magici diversi: misture ricavate da erbe incantate, acqua prelevata da una fontana magica o da una sorgente sacra e oli da applicare su una creatura o su un oggetto. La maggior parte delle pozioni è composta 30 grammi di liquido.

Le pozioni sono oggetti magici consumabili. Per bere una pozione o somministrarla a un altro personaggio è richiesta un'azione. Applicare un olio potrebbe richiedere di più, come specificato nella sua descrizione. Una volta usata, una pozione ha effetto immediatamente ed è consumata.

Verghe

Una verga magica è uno scettro o un pesante cilindro fatto di metallo, legno o osso. È lunga dai 60 ai 90 cm, è spessa 2,5 cm e pesa da 1 a 2,5 kg.

Variante: Mescolare le Pozioni

Un personaggio potrebbe bere una pozione finché è ancora sotto gli effetti di un'altra oppure versare varie pozioni all'interno di un unico contenitore. Gli strani ingredienti usati per creare le pozioni possono produrre interazioni imprevedibili.

Quando un personaggio mescola due pozioni, il DM può tirare sulla tabella "Miscibilità delle Pozioni". Se le pozioni a essere mescolate sono più di due, si effettua un tiro aggiuntivo per ogni pozione successiva e si sommano i risultati. A meno che gli effetti non risultino immediatamente evidenti, il DM li rivelerà soltanto quando lo diventeranno.

Miscibilità delle Pozioni

d100	Risultato
01	La mistura genera un'esplosione magica, che infligge 6d10 danni da forza al mescitore e 1d10 danni da forza a ogni creatura entro 1,5 metri dal mescitore.
02–08	La mistura diventa un veleno da ingestione a scelta del DM.
09–15	Entrambe le pozioni perdono i loro effetti.
16–25	Una pozione perde il suo effetto.
26–35	Entrambe le pozioni funzionano, ma i loro effetti numerici e le loro durate sono dimezzate. Se una pozione non può essere dimezzata in questo modo, non ha effetto.
36–90	Entrambe le pozioni funzionano normalmente.
91–99	Gli effetti numerici e la durata di una pozione sono raddoppiati. Se nessuna pozione possiede dei valori che possano essere raddoppiati in questo modo, entrambe funzionano normalmente.
00	Soltanto una pozione funziona, ma il suo effetto è permanente, scegliendo come effetto da rendere permanente quello più semplice o quello che sembra più divertente. Per esempio, una *pozione di guarigione* potrebbe aumentare di 4 il massimo dei punti ferita di chi la beve oppure un *olio della forma eterea* potrebbe intrappolare permanentemente sul Piano Etereo chi lo utilizza. A discrezione del DM, un incantesimo appropriato come *dissolvi magie* o *rimuovi maledizione* potrebbe porre termine a questo effetto persistente.

Indossare e Impugnare gli Oggetti

Per usare le proprietà di un oggetto magico potrebbe essere necessario impugnare o indossare quell'oggetto. Un oggetto magico concepito per essere indossato lo deve essere nel modo appropriato: gli stivali vanno ai piedi, i guanti alle mani, i cappelli e gli elmi sulla testa e gli anelli alle dita. Le armature magiche devono essere indossate, uno scudo dev'essere legato al braccio, un mantello agganciato alle spalle. Un'arma dev'essere impugnata.

Nella maggior parte dei casi, un oggetto magico concepito per essere indossato può "calzare" una creatura a prescindere dalla taglia o dalla corporatura di quest'ultima. Molti abiti magici vengono creati per essere facilmente modificabili o si adattano magicamente alla taglia del portatore, ma esistono alcune rare eccezioni. Se a livello narrativo c'è un buon motivo per cui un oggetto possa essere indossato soltanto da creature di una certa taglia o forma, il DM può decidere che esso non si adatta ad altri portatori. Per esempio, un'armatura di fattura drow potrebbe essere indossata soltanto dagli elfi. I nani potrebbero fabbricare oggetti utilizzabili soltanto da creature di taglia e corporatura simile alla loro.

Quando un non umanoide cerca di indossare un oggetto, il DM può decidere a sua discrezione se quell'oggetto funziona nel modo inteso. Un anello infilato su un tentacolo potrebbe funzionare, ma uno yuan-ti con una coda da serpente al posto delle gambe non può indossare un paio di stivali.

Più Oggetti dello Stesso Tipo

È sufficiente usare il buon senso per decidere se è possibile indossare più oggetti magici di un determinato tipo.

Variante: Errori con le Pergamene

Quando una creatura cerca di lanciare un incantesimo da una *pergamena magica* e fallisce, deve effettuare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 10. Se il tiro salvezza fallisce, si tira sulla tabella "Errori con le Pergamene".

Errori con le Pergamene

d6	Risultato
1	Un flusso di energia magica infligge all'incantatore 1d6 danni da forza per ogni livello dell'incantesimo.
2	L'incantesimo influenza l'incantatore o un alleato (determinato casualmente) invece del bersaglio originale, oppure influenza un bersaglio casuale nelle vicinanze, se il bersaglio originale era l'incantatore stesso.
3	L'incantesimo influenza un luogo casuale entro la sua gittata.
4	L'effetto dell'incantesimo è contrario a quello normale, ma non è né dannoso, né benefico. Per esempio, una *palla di fuoco* potrebbe generare un'area di freddo innocuo.
5	L'incantatore subisce un piccolo ma insolito effetto correlato all'incantesimo. Tali effetti hanno soltanto durata pari a quella dell'incantesimo originale, oppure di 1d10 minuti nel caso di quegli incantesimi che hanno effetto simultaneamente. Per esempio, una *palla di fuoco* potrebbe far uscire fumo dalle orecchie dell'incantatore per 1d10 minuti.
6	L'incantesimo si attiva dopo 1d12 ore. Se il bersaglio originale era l'incantatore, ha effetto normalmente. Se il bersaglio originale non era l'incantatore, l'incantesimo ha effetto nella generica direzione del bersaglio originale, fino alla gittata massima dell'incantesimo, qualora il bersaglio si sia allontanato.

Normalmente un personaggio non può indossare più di un paio di calzature, un paio di guanti (normali o d'arme), un paio di bracciali, un'armatura, un copricapo e un mantello. Il DM può concedere qualche eccezione: un personaggio, per esempio, potrebbe indossare un diadema sotto un elmo o due mantelli uno sopra l'altro.

Oggetti in Coppia

Gli oggetti fabbricati in coppia (come gli stivali, i bracciali, i guanti d'arme e i guanti) impartiscono i loro benefici soltanto se entrambi gli elementi della coppia vengono indossati. Per esempio, un personaggio che indossa uno *stivale molleggiato* a un piede e uno *stivale elfico* all'altro non trarrebbe beneficio da nessuno dei due.

Attivare un Oggetto

Alcuni oggetti magici per essere attivati richiedono a chi li vuole utilizzare di fare qualcosa di speciale, come per esempio impugnare l'oggetto e pronunciare una parola d'ordine. La descrizione di ogni categoria di oggetto o di ogni oggetto singolo specifica in che modo l'oggetto viene attivato. Certi oggetti usano le regole seguenti relative all'attivazione.

Se un oggetto richiede un'azione per essere attivato, quell'azione non è una funzione dell'azione Usare un Oggetto, quindi non è possibile usare un privilegio come Mani Veloci del ladro per attivare quell'oggetto.

Parola d'Ordine

Una parola d'ordine è una parola o una frase che deve essere pronunciata affinché un oggetto funzioni. Un oggetto magico che richieda una parola d'ordine non può essere attivato in un'area dove i suoni sono soppressi, come per esempio nell'area di un incantesimo *silenzio*.

Oggetti Consumabili

Alcuni oggetti si consumano fino in fondo una volta attivati. Una pozione o un elisir dev'essere ingerito, un olio deve essere spalmato sul corpo. Le parole scritte su una pergamena spariscono una volta che una pergamena è stata letta. Una volta usato, un oggetto consumabile perde la sua magia.

Incantesimi

Alcuni oggetti magici consentono a chi li utilizza di lanciare un incantesimo tramite di essi. L'incantesimo viene lanciato al più basso livello di incantesimo possibile, non spende alcuno slot incantesimo di chi lo lancia e non richiede componenti, a meno che la descrizione dell'oggetto non specifichi altrimenti. L'incantesimo usa i suoi normali tempo di lancio, gittata e durata e se richiede concentrazione, chi utilizza l'oggetto deve concentrarsi. Molti oggetti, come le pozioni, aggirano il lancio di un incantesimo e conferiscono direttamente gli effetti dell'incantesimo, della loro normale durata. Certi oggetti costituiscono un'eccezione a queste regole e possono cambiare il tempo di lancio, la durata o altre parti di un incantesimo.

Alcuni oggetti magici, come certi bastoni, possono richiedere a chi li utilizza di usare la propria caratteristica da incantatore quando lancia un incantesimo tramite di essi. Se chi utilizza l'oggetto possiede più di una caratteristica da incantatore, può scegliere quale usare con l'oggetto. Se non possiede una caratteristica da incantatore (per esempio, se è un ladro con il privilegio Usare Oggetto Magico), il suo modificatore della caratteristica da incantatore è pari a +0 per l'oggetto e il suo bonus di competenza è applicabile.

Cariche

Alcuni oggetti magici contengono delle cariche che devono essere spese per attivare le loro proprietà. Il numero di cariche che rimangono a un oggetto è rivelato quando su quell'oggetto viene lanciato un incantesimo *identificare*, nonché quando una creatura entra in sintonia con quell'oggetto. Inoltre, quando un oggetto recupera delle cariche, la creatura in sintonia con quell'oggetto apprende quante cariche esso ha recuperato.

Resilienza degli Oggetti Magici

Molti oggetti magici sono opere di straordinaria fattura artigianale. Grazie a una combinazione di perizia artigianale e di rinforzi magici, un oggetto magico è sempre resistente almeno quanto un oggetto non magico dello stesso tipo. La maggior parte degli oggetti magici, ad eccezione delle pozioni e delle pergamene, è dotata di resistenza a tutti i danni. Gli artefatti sono praticamente indistruttibili: la loro distruzione richiede sempre delle misure straordinarie.

Tratti Speciali

È possibile rendere un oggetto magico ancora più speciale riflettendo sulla sua storia. Chi lo ha costruito? C'è qualcosa di insolito nella sua costruzione? Perché è stato fatto e come veniva usato in origine? Quali peculiarità magiche minori lo contraddistinguono dagli altri oggetti del suo tipo? La risposta a queste domande può trasformare un oggetto magico generico, come una *spada lunga +1*, in una scoperta molto più intrigante.

Le tabelle seguenti possono fornire alcune risposte alle domande appena poste: il DM può tirare sulle tabelle che più gli interessano. Alcune voci potrebbero avere più senso per alcuni oggetti e meno per altri. Certi oggetti magici vengono creati soltanto da certi tipi di creature: un *mantello elfico*, per esempio, sarà sicuramente stato creato dagli elfi anziché dai nani. Se il risultato ottenuto non ha senso, il DM può ripetere il tiro, scegliere una voce più appropriata o trarre ispirazione dai risultati descritti per creare qualcosa di personale.

Formule degli Oggetti Magici

La formula di un oggetto magico spiega come creare un particolare oggetto magico. Una formula di questo tipo può essere una ricompensa eccellente in una campagna in cui il DM consenta ai personaggi giocanti di costruire i loro oggetti magici personali, come spiegato nel capitolo 6, "Tra le Avventure".

Il DM può concedere una formula al posto di un oggetto magico vero e proprio. Una formula, solitamente trascritta in un libro o su una pergamena, ha una rarità superiore di un grado rispetto a quella dell'oggetto che consente di creare. Per esempio, una formula che consente di creare un oggetto magico comune è una formula non comune. Non esistono formule per gli oggetti leggendari.

Se la creazione di oggetti magici è una pratica comune nella campagna del DM, una formula può avere una rarità pari a quella dell'oggetto che essa consente di creare. Le formule degli oggetti comuni e non comuni potrebbero perfino essere disponibili per la vendita, a un costo doppio rispetto a quello dell'oggetto magico corrispondente.

Variante: Bacchette Che Non Si Ricaricano

Una tipica bacchetta contiene un certo numero di cariche da spendere. Se il DM desidera che le bacchette siano una risorsa limitata, può decidere che alcune di esse non siano in grado di recuperare cariche. In questo caso, dovrebbe prendere in considerazione la possibilità di aumentare il numero di cariche contenute in una tale bacchetta, fino a un massimo di 25 cariche. Queste cariche non sono mai recuperate una volta che sono state spese.

Chi Lo Ha Creato o Chi Era Destinato a Usarlo?

d20	Creatore o Chi È Destinato a Usarlo
1	**Aberrazione.** L'oggetto è stato creato dalle aberrazioni nei tempi antichi, probabilmente per essere utilizzato dai loro servitori umanoidi preferiti. Quando intravisto con la coda dell'occhio, l'oggetto sembra muoversi.
2–4	**Umano.** L'oggetto fu creato nei giorni di gloria di un regno umano ormai decaduto, oppure è collegato a una figura umana leggendaria. Potrebbe contenere una scritta in una lingua dimenticata o una serie di simboli il cui significato è andato perduto col passare dei secoli.
5	**Celestiale.** L'oggetto pesa la metà del normale ed è decorato con incisioni di ali piumate, soli e altri simboli delle forze del bene. Gli immondi trovano repellente la presenza di questo oggetto.
6	**Drago.** Questo oggetto è ricavato dalle scaglie e dagli speroni persi da un drago dopo la muta. Forse include metalli e gemme preziose provenienti dal cumulo di tesori del drago. Diventa caldo al tatto se giunge entro 36 metri da un drago.
7	**Drow.** L'oggetto pesa la metà del normale, è nero e ricoperto di simboli di ragni e ragnatele in onore di Lolth. Se esposto alla luce del sole per 1 minuto o più, potrebbe funzionare erroneamente o disintegrarsi.
8	**Elementale del Fuoco.** Questo oggetto è caldo al tatto e le sue eventuali parti in metallo sono fatte di ferro nero. La superficie è ricoperta di simboli di fiamme. I colori principali sono varie tonalità di rosso e arancione.
9	**Elementale dell'Acqua.** Le eventuali parti in cuoio o in stoffa di questo oggetto sono sostituite da lucide scaglie di pesce; le parti di metallo sono invece ricavate da conchiglie o da frammenti di corallo lavorato, rigide quanto il metallo.
10	**Elementale dell'Aria.** L'oggetto pesa la metà del normale e sembra cavo. Se è fatto di stoffa, è semitrasparente.
11	**Elementale della Terra.** Questo oggetto potrebbe essere fatto di pietra. Gli eventuali elementi di stoffa o di cuoio sono tempestati di frammenti pietrosi finemente levigati.
12-13	**Elfo.** L'oggetto pesa la metà del normale ed è decorato con vari simboli del mondo naturale: foglie, rampicanti, stelle e così via.
14	**Folletto.** Questo oggetto è di fattura squisita, fa uso dei materiali più pregiati ed emana un pallido bagliore alla luce della luna, proiettando luce fioca entro un raggio di 1,5 metri. Le eventuali parti in metallo di questo oggetto sono in argento o in mithral, anziché in ferro o in acciaio.
15	**Gigante.** Questo oggetto è più grosso del normale ed è stato fabbricato dai giganti per essere usato dai loro alleati più piccoli.
16	**Gnomo.** L'oggetto è fabbricato per apparire come un oggetto comune e potrebbe perfino sembrare consumato. Potrebbe anche includere ingranaggi e componenti meccaniche, nonostante tali parti siano tutt'altro che essenziali per il funzionamento dell'oggetto.
17	**Immondo.** L'oggetto è fatto di ferro nero o d'avorio, è ricoperto di incisioni runiche e le eventuali parti in stoffa o cuoio sono fatte di pelle di immondo. Risulta caldo al tatto e sulla superficie compaiono volti ghignanti o rune inquietanti. I celestiali trovano repellente la presenza di questo oggetto.
18-19	**Nano.** L'oggetto è resistente ed è ricoperto di incisioni runiche in Nanico. Potrebbe essere associato a un clan che attende il suo ritorno nella dimora ancestrale.
20	**Non Morto.** L'oggetto è decorato con varie immagini a tema funebre, come teschi e ossa, e potrebbe essere stato costruito usando pezzi di cadaveri. Risulta freddo al tatto.

Un Dettaglio della Sua Storia?

d8	Storia
1	**Anatema.** Questo oggetto è stato creato dagli avversari di una particolare cultura o tipo di creatura. Se la cultura o le creature in questione sono ancora in circolazione, potrebbero riconoscere l'oggetto e vedere nel suo portatore un nemico.
2	**Arcano.** Questo oggetto è stato creato per un antico ordine di incantatori e porta impresso il simbolo di quell'ordine.
3	**Eroico.** Un tempo questo oggetto apparteneva a un grande eroe. Chiunque conosca la storia dell'oggetto si aspetta grandi imprese dal nuovo proprietario.
4	**Ornamento.** L'oggetto è stato creato per onorare un'occasione speciale. La superficie è tempestata di gemme, intarsi d'oro o di platino e filigrane d'oro o d'argento.
5	**Profezia.** L'oggetto è stato menzionato in una profezia: il portatore è destinato a svolgere un ruolo cruciale in eventi futuri. Ma c'è qualcun altro che vorrebbe svolgere quel ruolo e che potrebbe tentare di rubare l'oggetto, oppure qualcuno che vuole evitare che la profezia si compia ed è pronto a uccidere il portatore dell'oggetto.
6	**Religioso.** Questo oggetto veniva usato nelle cerimonie religiose di una particolare divinità ed è ricoperto di simboli sacri. I seguaci del dio potrebbero tentare di convincere il proprietario a donarlo a un tempio, provare a rubarlo direttamente o acclamare il suo uso da parte di un chierico o di un paladino di quella stessa divinità.
7	**Simbolo di Potere.** Questo oggetto fu un tempo usato come un emblema di potere reale o un segno di riconoscimento di una carica importante. Il vecchio proprietario o i discendenti di quell'individuo potrebbero volerne tornare in possesso, oppure qualcuno potrebbe erroneamente scambiare il proprietario attuale per il legittimo erede dell'oggetto.
8	**Sinistro.** Questo oggetto è collegato a un atto di grande malvagità, come un massacro o un delitto. Potrebbe avere fama di essere strettamente legato a un nemico che lo ha utilizzato. Chiunque conosca la storia dell'oggetto tenderà a trattare sia l'oggetto che il suo proprietario con sospetto.

Quale Proprietà Minore Possiede?

d20	Proprietà Minore
1	**Acquatico.** Questo oggetto galleggia sull'acqua e su altri liquidi. Il suo portatore dispone di vantaggio alle prove di Forza (Atletica) effettuate per nuotare.
2	**Armonioso.** Per entrare in sintonia con questo oggetto è richiesto 1 solo minuto.
3	**Bussola.** Il portatore può usare un'azione per scoprire da che parte è il nord.
4	**Cantore.** Ogni volta che l'oggetto viene colpito o usato per colpire un avversario, il suo portatore ode un frammento di un'antica canzone.
5	**Chiave.** L'oggetto è usato per aprire un contenitore, una camera, una cripta o un varco di altro tipo.
6	**Coscienzioso.** Quando il portatore di questo oggetto intraprende o progetta un'azione malvagia, l'oggetto pungola dolorosamente la sua coscienza.
7	**Esploratore.** Finché si trova sottoterra, il portatore di questo oggetto sa sempre a che profondità si trova rispetto alla superficie e la direzione in cui si trova la scalinata, la rampa o la via più vicina che risale verso l'alto.
8	**Faro.** Il portatore può usare un'azione bonus per fare in modo che l'oggetto proietti luce intensa entro un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri, o per sopprimere tale luce.
9	**Guardiano.** L'oggetto sussurra una serie di avvertimenti al suo portatore, conferendogli un bonus di +2 all'iniziativa purché non sia incapacitato.
10	**Infrangibile.** L'oggetto non può essere rotto. Bisogna ricorrere a un metodo speciale di qualche tipo per distruggerlo.
11	**Linguaggio.** Il portatore può parlare e capire un linguaggio a scelta del DM finché l'oggetto si trova sulla sua persona.
12	**Materiale Insolito.** L'oggetto è stato fabbricato con un materiale insolito per lo scopo a cui esso è destinato. La sua solidità non ne è compromessa.
13	**Messaggio Nascosto.** Da qualche parte all'interno dell'oggetto è nascosto un messaggio. Potrebbe essere visibile soltanto in un certo periodo dell'anno, alla luce di una determinata fase lunare o in un luogo specifico.
14	**Perfido.** Quando al portatore si presenta l'opportunità di agire in modo egoistico o maligno, l'oggetto intensifica l'impulso del portatore ad agire in tal modo.
15	**Scintillante.** Questo oggetto non si sporca mai.
16	**Sentinella.** Il DM sceglie un tipo di creatura che sia nemica del creatore dell'oggetto. L'oggetto risplende di luce fioca quando le creature di quel tipo giungono entro 36 metri da esso.
17	**Stentoreo.** Il portatore può usare un'azione per far sì che la sua voce sia chiaramente udibile entro un massimo di 90 metri, fino alla fine del proprio turno successivo.
18	**Temperato.** Il portatore non subisce danni se esposto a temperature comprese tra i –30 gradi e i 50 gradi.
19	**Illusione.** L'oggetto è pervaso da una magia di illusione che consente al portatore di alterarne l'aspetto in modi impercettibili. Tali alterazioni non cambiano il modo in cui l'oggetto è indossato, trasportato o impugnato e non hanno alcun effetto sulle sue altre proprietà magiche. Per esempio, il portatore potrebbe fare in modo che una veste rossa appaia blu o che un anello d'oro sembri fatto d'avorio. L'oggetto riassume il suo vero aspetto quando nessuno lo trasporta o lo indossa.
20	Si tira due volte, ripetendo il tiro di eventuali ulteriori 20.

Quale Peculiarità Possiede?

d12	Peculiarità
1	**Accidioso.** Il portatore di questo oggetto si sente pigro e sonnolento. Finché è in sintonia con l'oggetto, il portatore ha bisogno di 10 ore per completare un riposo lungo.
2	**Avido.** Il portatore dell'oggetto diventa ossessionato dalla necessità di accumulare ricchezze materiali.
3	**Borbottante.** L'oggetto brontola e parlotta. Se una creatura ascolta attentamente ciò che l'oggetto ha da dire, potrebbe perfino apprendere qualcosa di utile.
4	**Doloroso.** Il portatore è soggetto a una innocua fitta di dolore quando usa l'oggetto.
5	**Famelico.** Le proprietà magiche di questo oggetto funzionano soltanto se su di esso è stato applicato sangue fresco di un umanoide entro le ultime 24 ore. Per farlo funzionare ne basta una goccia.
6	**Fiducioso.** L'oggetto fa sentire il suo portatore molto sicuro delle proprie capacità.
7	**Fragile.** L'oggetto si sbriciola, si ammacca, si scheggia o si crepa leggermente quando viene indossato, impugnato o attivato. Questa peculiarità non ha alcun effetto sulle sue proprietà, ma se l'oggetto è stato usato in abbondanza, potrebbe apparire decrepito.
8	**Gioioso.** Finché è in possesso di questo oggetto, il portatore si sente fortunato e ottimista nei confronti di ciò che gli riserva il futuro. Farfalle e altre creaturine innocue potrebbero giocherellare in presenza dell'oggetto.
9	**Mutevole.** L'oggetto altera periodicamente e casualmente il proprio aspetto in alcuni dettagli. Il portatore non ha alcun controllo su queste alterazioni minori, che a loro volta non hanno alcun effetto sull'uso dell'oggetto.
10	**Possessivo.** L'oggetto esige sintonia da parte del portatore quando viene indossato o impugnato per la prima volta e non consente al portatore di entrare in sintonia con altri oggetti. (Quelli con cui il portatore era già in sintonia rimangono tali finché la loro sintonia non termina.)
11	**Repellente.** Il portatore prova una vaga sensazione di disgusto quando deve stare a contatto con l'oggetto e continua ad avere questa vaga sensazione anche quando lo porta addosso.
12	**Rumoroso.** Quando viene usato, l'oggetto emette un forte rumore, come un clangore, un urlo o il rimbombo di un gong.



Oggetti Magici Casuali

Quando si usa una tabella "Cumulo di Tesori" per determinare casualmente il contenuto di un cumulo di tesori e i risultati indicano la presenza di uno o più oggetti magici, è possibile determinare gli oggetti magici specifici tirando sulla tabella o sulle tabelle appropriate presentate di seguito.

Tabella degli Oggetti Magici A

d100	Oggetto Magico
01–50	Pozione di guarigione
51–60	Pergamena magica (trucchetto)
61–70	Pozione di scalare
71–90	Pergamena magica (1° livello)
91–94	Pergamena magica (2° livello)
95–98	Pozione di guarigione maggiore
99	Borsa conservante
00	Globo fluttuante

Tabella degli Oggetti Magici B

d100	Oggetto Magico
01–15	Pozione di guarigione maggiore
16–22	Pozione del soffio di fuoco
23–29	Pozione di resistenza
30–34	Munizione +1
35–39	Pozione di amicizia con gli animali
40–44	Pozione della forza dei giganti delle colline
45–49	Pozione di crescita
50–54	Pozione del respirare sott'acqua
55–59	Pergamena magica (2° livello)
60–64	Pergamena magica (3° livello)
65–67	Borsa conservante
68–70	Unguento di Keoghtom
71–73	Olio della scivolosità
74–75	Polvere della sparizione
76–77	Polvere dello starnuto e del soffocamento
78–79	Polvere prosciugante
80–81	Gemma elementale
82–83	Filtro d'amore
84	Anello del nuotare
85	Armatura del marinaio
86	Armatura in mithral
87	Bacchetta dei segreti
88	Bacchetta di individuazione del magico
89	Copricapo del respirare sott'acqua
90	Corda per scalare
91	Elmo della comprensione dei linguaggi
92	Giara alchemica
93	Globo fluttuante
94	Lanterna della rivelazione
95	Mantello della manta
96	Occhiali della notte
97	Pozione velenosa
98	Sella del cavaliere
99	Tunica degli oggetti utili
00	Verga inamovibile

Tabella degli Oggetti Magici C

d100	Oggetto Magico
01–15	Pozione di guarigione superiore
16–22	Pergamena magica (4° livello)
23–27	Munizione +2
28–32	Pozione di chiaroveggenza
33–37	Pozione di diminuzione
38–42	Pozione della forma gassosa
43–47	Pozione della forza dei giganti del gelo
48–52	Pozione della forza dei giganti delle pietre
53–57	Pozione di eroismo
58–62	Pozione di invulnerabilità
63–67	Pozione di lettura della mente
68–72	Pergamena magica (5° livello)
73–75	Elisir della salute
76–78	Olio della forma eterea
79–81	Pozione della forza dei giganti del fuoco
82–84	Piume di Quaal
85–87	Pergamena di protezione
88–89	Borsa dei fagioli magici
90–91	Biglia di forza
92	Barca pieghevole
93	Campana dell'apertura
94	Caraffa dell'acqua eterna
95	Collana delle palle di fuoco
96	Ferri della velocità
97	Lenti della visione dettagliata
98	Pietre parlanti
99	Talismano della salute
00	Zainetto pratico di Heward

Tabella degli Oggetti Magici D

d100	Oggetto Magico
01–20	Pozione di guarigione suprema
21–30	Pozione di invisibilità
31–40	Pozione di velocità
41–50	Pergamena magica (6° livello)
51–57	Pergamena magica (7° livello)
58–62	Munizione +3
63–67	Olio dell'affilatura
68–72	Pozione di volare
73–77	Pozione della forza dei giganti delle nuvole
78–82	Pozione di longevità
83–87	Pozione di vitalità
88–92	Pergamena magica (8° livello)
93–95	Ferri dello zefiro
96–98	Pigmenti meravigliosi di Nolzur
99	Borsa divorante
00	Buco portatile

Tabella degli Oggetti Magici E

d100	Oggetto Magico
01–30	Pergamena magica (8° livello)
31–55	Pozione della forza dei giganti delle tempeste
56–70	Pozione di guarigione suprema
71–85	Pergamena magica (9° livello)
86–93	Solvente universale
94–98	Freccia assassina
99–00	Colla meravigliosa



Pigmenti Meravigliosi di Nolzur

Incensiere del Controllo degli Elementali dell'Aria

Fascia dell'Intelletto

Tabella degli Oggetti Magici F

d100	Oggetto Magico
01–15	Arma +1
16–18	Scudo +1
19–21	Scudo sentinella
22–23	Amuleto anti-individuazione e localizzazione
24–25	Arma dell'avvertimento
26–27	Bacchetta dei dardi incantati
28–29	Bacchetta del mago da guerra +1
30–31	Bacchetta della ragnatela
32–33	Bastone del pitone
34–35	Bastone della vipera
36–37	Bracciali dell'arciere
38–39	Cappello del camuffamento
40–41	Fermaglio dello scudo
42–43	Giavellotto del fulmine
44–45	Guanti del potere orchesco
46–47	Mantello della protezione
48–49	Mantello elfico
50–51	Pantofole del ragno
52–53	Perla del potere
54–55	Scopa volante
56–57	Spada della vendetta
58–59	Stivali elfici
60–61	Stivali molleggiati
62–63	Tridente del comando dei pesci
64–65	Verga del patto rispettato +1
66	Anello del calore
67	Anello del camminare sull'acqua
68	Anello del saltare
69	Anello di scudo mentale
70	Armatura adamantina (corazza di scaglie)
71	Armatura adamantina (cotta di maglia)
72	Armatura adamantina (giaco di maglia)
73	Borsa dei trucchi (grigia)
74	Borsa dei trucchi (marrone)
75	Borsa dei trucchi (ruggine)
76	Bottiglia del fumo perenne
77	Collana dell'adattamento
78	Diadema incandescente
79	Elmo della telepatia
80	Faretra di Ehlonna
81	Fascia dell'intelletto
82	Flauto dei topi
83	Flauto incantatore
84	Gemma della luminosità
85	Guanti catturaproiettili
86	Guanti del nuotare e scalare
87	Guanti ladreschi
88	Lenti dell'aquila
89	Lenti dello charme
90	Mazzo delle illusioni
91	Medaglione dei pensieri
92	Pietra della buona fortuna
93	Statuina del potere meraviglioso (corvo d'argento)
94	Stivali alati
95	Stivali dell'inverno
96	Strumento dei bardi (bandura di Fochlucan)
97	Strumento dei bardi (cetera di Mac-Fuimidh)
98	Strumento dei bardi (liuto di Doss)
99	Talismano della rimarginazione
00	Ventaglio



Tabella degli Oggetti Magici G

d100	Oggetto Magico
01–11	Arma +2
12–14	Statuina del potere meraviglioso (si tira un d8)
	1–2 Cane d'onice
	3 Capre d'avorio
	4 Elefante di marmo
	5 Grifone di bronzo
	6 Gufo di serpentino
	7 Leoni d'oro
	8 Mosca d'ebano
15	Ali del volo
16	Ammazzadraghi
17	Ammazzagiganti
18	Amuleto della salute
19	Anello accumula incantesimi
20	Anello dell'ariete
21	Anello della caduta morbida
22	Anello della libertà di azione
23	Anello della vista a raggi X
24	Anello di eludere
25	Anello di influenza sugli animali
26	Anello di protezione
27	Anello di resistenza
28	Arma spietata
29	Armatura adamantina (corazza a strisce)
30	Armatura adamantina (corazza di piastre)
31	Armatura, cotta di maglia +1
32	Armatura della resistenza (cotta di maglia)
33	Armatura, giaco di maglia +1
34	Armatura della resistenza (giaco di maglia)
35	Armatura della vulnerabilità
36	Armatura di cuoio borchiato incantata
37	Ascia del berserker
38	Bacchetta dei fulmini
39	Bacchetta del legame
40	Bacchetta del mago da guerra +2
41	Bacchetta della paralisi
42	Bacchetta della paura
43	Bacchetta delle meraviglie
44	Bacchetta delle palle di fuoco
45	Bacchetta di individuazione dei nemici
46	Bastone dei boschi
47	Bastone del deperimento
48	Bastone della guarigione
49	Bastone dello charme
50	Bastone dello sciame di insetti
51	Boccia del comando degli elementali dell'acqua
52	Bracciali della difesa
53	Braciere del comando degli elementali del fuoco
54	Cappa del saltimbanco

d100	Oggetto Magico
55	Cintura della forza dei giganti delle colline
56	Cintura nanica
57	Armatura, cuoio +1
58	Armatura della resistenza (cuoio)
59	Collana del rosario
60	Corda intralciante
61	Corno del Valhalla (argento o ottone)
62	Corno della distruzione
63	Cubo di forza
64	Elmo del teletrasporto
65	Fasce metalliche di Bilarro
66	Fortezza istantanea di Daern
67	Gemma della visione
68	Giaco di maglia elfico
69	Incensiere del controllo degli elementali dell'aria
70	Lama del sole
71	Lingua di fiamme
72	Manette dimensionali
73	Mantello del pipistrello
74	Mantello distorcente
75	Manto della resistenza agli incantesimi
76	Armatura, corazza di scaglie +1
77	Armatura della resistenza (corazza di scaglie)
78	Mazza del terrore
79	Mazza della distruzione
80	Mazza della punizione
81	Pietra del controllo degli elementali della terra
82	Pietra di Ioun (consapevolezza)
83	Pietra di Ioun (protezione)
84	Pietra di Ioun (riserva)
85	Pietra di Ioun (sostentamento)
86	Pugnale avvelenato
87	Scudo +2
88	Scudo attiraproiettili
89	Scudo catturafrecce
90	Spada del ferimento
91	Spada del furto vitale
92	Stivali della levitazione
93	Stivali della velocità
94	Strumento dei bardi (lira di Cli)
95	Strumento dei bardi (mandolino di Canaith)
96	Talismano anti-veleno
97	Tunica degli occhi
98	Verga dei tentacoli
99	Verga del patto rispettato +2
00	Verga della sovranità



Scopa Volante

Tabella degli Oggetti Magici H

d100	Oggetto Magico
01–10	Arma +3
11–12	Amuleto dei piani
13–14	Anello delle stelle cadenti
15–16	Anello di rigenerazione
17–18	Anello di telecinesi
19–20	Bacchetta del mago da guerra +3
21–22	Bacchetta della metamorfosi
23–24	Bastone dei tuoni e fulmini
25–26	Bastone del colpo possente
27–28	Bastone del fuoco
29–30	Bastone del gelo
31–32	Bastone del potere
33–34	Scimitarra della velocità
35–36	Scudo +3
37–38	Sfera di cristallo (versione molto rara)
39–40	Spada affilata
41–42	Tappeto volante
43–44	Tunica dei colori scintillanti
45–46	Tunica delle stelle
47–48	Verga del patto rispettato +3
49–50	Verga dell'allerta
51–52	Verga dell'assorbimento
53–54	Verga della sicurezza
55	Arco del giuramento
56	Armatura adamantina (armatura completa)
57	Armatura adamantina (mezza armatura)
58	Armatura completa nanica
59	Armatura demoniaca
60	Armatura, corazza di piastre +1
61	Armatura della resistenza (corazza di piastre)
62	Bottiglia dell'efreeti
63	Armatura, cotta di maglia +2
64	Armatura, giaco di maglia +2
65	Candela dell'invocazione

d100	Oggetto Magico
66	Cintura della forza dei giganti del fuoco
67	Cintura della forza dei giganti del gelo (o delle pietre)
68	Corazza di scaglie di drago
69	Corno del Valhalla (bronzo)
70	Elmo della luminosità
71	Mantello dell'aracnide
72	Manuale dei golem
73	Manuale dell'esercizio fisico
74	Manuale della salute
75	Manuale della velocità di azione
76	Martello nanico da lancio
77	Pietra di Ioun (agilità)
78	Pietra di Ioun (assorbimento)
79	Pietra di Ioun (autorità)
80	Pietra di Ioun (forza)
81	Pietra di Ioun (intelletto)
82	Pietra di Ioun (intuizione)
83	Pietra di Ioun (tempra)
84	Armatura, cuoio +2
85	Scudo animato
86	Scudo anti-incantesimi
87	Spada danzante
88	Spada ruba nove vite
89	Spadone del gelo
90	Specchio imprigionante
91	Statuina del potere meraviglioso (stallone d'ossidiana)
92	Armatura, corazza di scaglie +2
93	Strumento dei bardi (arpa di Anstruth)
94	Armatura, corazza a strisce +1
95	Armatura della resistenza (corazza a strisce)
96	Armatura, cuoio borchiato +1
97	Armatura della resistenza (cuoio borchiato)
98	Tomo del comando e dell'influenza
99	Tomo del nitido pensiero
00	Tomo della comprensione



Manuale dei Golem di Ferro

Corazza di Scaglie di Drago

Tabella degli Oggetti Magici I

d100	Oggetto Magico
01–05	Difensiva
06–10	Lama della fortuna
11–15	Martello dei fulmini
16–20	Spada delle risposte
21–23	Anello di evocazione del djinni
24–26	Anello di invisibilità
27–29	Anello rifletti incantesimo
30–32	Bastone dei magi
33–35	Sacro vendicatore
36–38	Spada vorpal
39–41	Verga della potenza divina
42–43	Ampolla di ferro
44–45	Armatura, corazza di piastre +2
46–47	Armatura, cotta di maglia +3
48–49	Armatura, giaco di maglia +3
50–51	Cintura della forza dei giganti delle nuvole
52–53	Mantello dell'invisibilità
54–55	Armatura, mezza armatura +1
56–57	Pozzo dei mondi
58–59	Armatura, cuoio +3
60–61	Armatura, armatura completa +1
62–63	Scarabeo di protezione
64–65	Sfera di cristallo (versione leggendaria)
66–67	Armatura, corazza di scaglie +1
68–69	Tunica dell'arcimago
70–71	Armatura, corazza a strisce +2
72–73	Armatura, cuoio borchiato +2
74–75	Verga della resurrezione
76	Armatura magica (si tira un d12)
	1–2 armatura, mezza armatura +2
	3–4 armatura, armatura completa +2
	5–6 armatura, cuoio borchiato +3
	7–8 armatura, corazza di piastre +3
	9–10 armatura, corazza a strisce +3
	11 armatura, mezza armatura +3
	12 armatura, armatura completa +3
77	Anello dei tre desideri

d100	Oggetto Magico
78	Anello del comando degli elementali del fuoco
79	Anello del comando degli elementali dell'acqua
80	Anello del comando degli elementali dell'aria
81	Anello del comando degli elementali della terra
82	Apparato di Kwalish
83	Armatura della resistenza (mezza armatura)
84	Armatura completa della forma eterea
85	Armatura completa della resistenza
86	Armatura dell'invulnerabilità
87	Cintura della forza dei giganti delle tempeste
88	Corno del Valhalla (ferro)
89	Cotta di maglia dell'efreeti
90	Cubo dei portali
91	Mazzo delle meraviglie
92	Pietra di Ioun (assorbimento superiore)
93	Pietra di Ioun (maestria)
94	Pietra di Ioun (rigenerazione)
95	Sfera annientatrice
96	Strumento dei bardi (arpa di Ollamh)
97	Talismano del bene puro
98	Talismano del male estremo
99	Talismano della sfera
00	Tomo della lingua essiccata



Cintura della Forza dei Giganti delle Tempeste



Candela dell'Invocazione





Armatura Completa della Resistenza



Oggetti Magici A–Z

Gli oggetti magici di questa sezione sono presentati in ordine alfabetico. La descrizione di ogni oggetto magico riporta il nome dell'oggetto, la sua categoria, la sua rarità e le sue proprietà magiche.

Ali del Volo

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo mantello, può usare un'azione per pronunciare la sua parola d'ordine. Quando lo fa, il mantello si trasforma in un paio di ali da pipistrello o da uccello che spuntano dalla sua schiena per 1 ora, o finché il personaggio non usa un'azione per ripetere la parola d'ordine. Le ali gli forniscono una velocità di volare di 18 metri. Quando scompaiono, il personaggio non può riutilizzarle per 1d12 ore.

Ammazzadraghi

Arma (qualsiasi spada), rara

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica.

Quando il personaggio colpisce un drago con quest'arma, il drago subisce 3d6 danni extra del tipo inflitto dall'arma. Ai fini di quest'arma, per "drago" si intende qualsiasi creatura del tipo drago, incluse le testuggini dragone e le viverne.

Ammazzagiganti

Arma (qualsiasi ascia o spada), rara

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica.

Quando il personaggio colpisce un gigante con quest'arma, il gigante subisce 2d6 danni extra del tipo inflitto dall'arma e deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15, altrimenti cade a terra prono. Ai fini di quest'arma, "gigante" si riferisce a qualsiasi creatura del tipo gigante, inclusi gli ettin e i troll.

Ampolla di Ferro

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questa bottiglia di ferro è chiusa da un tappo d'ottone. Il personaggio può usare un'azione per pronunciare la sua parola d'ordine puntandola verso una creatura situata entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Se il bersaglio è originario di un piano di esistenza diverso da quello in cui si trova ora, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti viene intrappolato all'interno dell'ampolla. Se il bersaglio è stato già intrappolato nell'ampolla in precedenza, dispone di vantaggio al tiro salvezza. Una volta intrappolata, la creatura rimane nell'ampolla finché non viene liberata. L'ampolla può contenere una sola creatura alla volta. Una creatura intrappolata nell'ampolla non ha bisogno di respirare, mangiare o bere e non invecchia.

Il personaggio può usare un'azione per rimuovere il tappo dell'ampolla e liberare la creatura prigioniera al suo interno. La creatura è amichevole nei confronti del personaggio e dei suoi compagni per 1 ora e ubbidisce ai suoi comandi per quella durata. Se la creatura non riceve alcun comando o riceve un comando che potrebbe portarla alla morte, si limita a difendersi senza intraprendere alcuna azione. Alla fine dell'ora, la creatura torna a comportarsi come previsto dalla sua natura e dal suo allineamento.

Un incantesimo *identificare* rivela se l'ampolla contiene una creatura, ma l'unico modo per determinare di che



Amuleto dei Piani

Anello dei Tre Desideri

uleto Anti-Individuazione e Localizzazione

Amuleto della Salute

Anello Accumula Incantesimi

tipo di creatura si tratti è aprirla. Quando viene trovata, l'ampolla può contenere già una creatura, scelta o determinata a caso dal DM.

d100	Contenuto	d100	Contenuto
01–50	Vuota	77–78	Efreeti
51	Arcanaloth	79–80	Elementale (qualsiasi)
52–53	Cacciatore invisibile	81	Githyanki cavaliere
54	Cambion	82	Githzerai zerth
55–56	Dao	83–84	Marid
57–59	Demone (tipo 1)	85–86	Megera notturna
60–62	Demone (tipo 2)	87–88	Mezzoloth
63–64	Demone (tipo 3)	89–90	Nycaloth
65–66	Demone (tipo 4)	91	Planetar
67	Demone (tipo 5)	92–93	Salamandra
68	Demone (tipo 6)	94–95	Slaad (qualsiasi)
69	Deva	96	Solar
70–71	Diavolo (maggiore)	97–98	Succube/incubo
72–74	Diavolo (minore)	99	Ultroloth
75–76	Djinni	00	Xorn

Amuleto Anti-Individuazione e Localizzazione

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questo amuleto è invisibile a qualsiasi forma di divinazione magica. Non può essere indicato come bersaglio di tali magie, né percepito da sensori di scrutamento magici.

Amuleto dei Piani

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questo amuleto può usare un'azione per nominare un luogo familiare su un altro piano di esistenza, poi effettua una prova di Intelligenza con CD 15. Se ha successo, lancia l'incantesimo *spostamento planare*. Se fallisce, il personaggio e tutte le creature e gli oggetti entro un raggio di 4,5 metri vengono trasportati in una destinazione casuale. Si tira un d100: con un risultato di 1-60, la destinazione è un luogo casuale sul piano di esistenza scelto dal personaggio. Con un risultato di 61-100, la destinazione è un piano di esistenza determinato casualmente.

Amuleto della Salute

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Il punteggio di Costituzione di chi indossa questo amuleto è pari a 19. Se il suo punteggio di Costituzione è già pari o superiore a 19, l'amuleto non ha alcun effetto.

Anello Accumula Incantesimi

Anello, raro (richiede sintonia)

Questo anello accumula gli incantesimi lanciati su di esso, finché un possessore in sintonia con l'oggetto non decide di usarli. L'anello può contenere fino a 5 livelli di incantesimo per volta. Quando viene trovato, contiene 1d6 – 1 livelli di incantesimi accumulati, scelti dal DM.

Qualsiasi creatura può lanciare un incantesimo di livello compreso tra il 1° e il 5° nell'anello, toccandolo al momento del lancio. L'incantesimo non ha alcun effetto, a parte quello di essere accumulato nell'anello. Se l'anello non può contenere l'incantesimo, esso viene sprecato senza provocare alcun effetto. Il livello dello slot usato per lanciare l'incantesimo determina lo spazio che occupa nell'anello.

Finché indossa questo anello, il personaggio può lanciare qualsiasi incantesimo accumulato al suo interno. L'incantesimo usa il livello di slot, la CD del tiro salvezza degli incantesimi, il bonus di attacco dell'incantesimo e la caratteristica da incantatore di chi ha lanciato l'incantesimo in origine, ma sotto ogni altro aspetto si considera che sia stato il personaggio a lanciarlo. L'incantesimo lanciato dall'anello non è più accumulato al suo interno e libera lo spazio che occupava nell'anello.

Anello dei Tre Desideri

Anello, leggendario

Finché il personaggio indossa questo anello, può usare un'azione per spendere 1 delle sue 3 cariche e lanciare con esso l'incantesimo *desiderio*. L'anello smette di essere magico quando esaurisce le cariche.

Anello del Calore

Anello, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo anello, ottiene resistenza ai danni da freddo. Inoltre, il personaggio e tutto ciò che indossa e trasporta non subiscono effetti nocivi dalle basse temperature fino a –45 gradi.



Anello del Camminare sull'Acqua



Anello del Comando degli Elementali dell'Aria



Anello dell'Ariete



Anello del Camminare sull'Acqua

Anello, non comune

Finché il personaggio indossa questo anello, può stare in piedi e camminare su qualsiasi superficie liquida come se fosse terreno solido.

Anello del Comando degli Elementali

Anello, leggendario (richiede sintonia)

Questo anello è collegato a uno dei quattro Piani Elementali. Il DM può scegliere liberamente o determinare a caso il piano a cui esso è collegato.

Finché il personaggio indossa questo anello, dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro gli elementali provenienti dal piano collegato ed essi subiscono svantaggio ai tiri per colpire contro di lui. Il personaggio ha inoltre accesso alle proprietà basate sul piano collegato.

L'anello possiede 5 cariche e recupera 1d4 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba. Gli incantesimi lanciati dall'anello hanno CD 17 per i tiri salvezza.

Anello del Comando degli Elementali del Fuoco. Il personaggio può spendere 2 cariche dell'anello per lanciare *dominare mostri* su un elementale del fuoco. Inoltre, ha resistenza ai danni da fuoco. Può anche parlare e capire l'Ignan.

Se il personaggio contribuisce a uccidere un elementale del fuoco mentre è in sintonia con l'anello, ottiene l'accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Il personaggio ottiene immunità ai danni da fuoco.
- Il personaggio può lanciare dall'anello gli incantesimi seguenti, spendendo il numero necessario di cariche: *mani brucianti* (1 carica), *muro di fuoco* (3 cariche) o *palla di fuoco* (2 cariche).

Anello del Comando degli Elementali dell'Acqua. Il personaggio può spendere 2 cariche dell'anello per lanciare *dominare mostri* su un elementale dell'acqua. Inoltre, può stare in piedi e camminare sulle superfici liquide come se fossero terreno solido. Può anche parlare e capire l'Aquan.

Se il personaggio contribuisce a uccidere un elementale dell'acqua mentre è in sintonia con l'anello, ottiene l'accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Il personaggio può respirare sott'acqua e ha una velocità di nuotare pari alla sua velocità base sul terreno.
- Il personaggio può lanciare dall'anello gli incantesimi seguenti, spendendo il numero necessario di cariche: *controllare acqua* (3 cariche), *creare o distruggere acqua* (1 carica), *muro di ghiaccio* (3 cariche) o *tempesta di ghiaccio* (2 cariche).

Anello del Comando degli Elementali dell'Aria. Il personaggio può spendere 2 cariche dell'anello per lanciare *dominare mostri* su un elementale dell'aria. Inoltre, quando il personaggio cade, scende di 18 metri per round senza subire danni dalla caduta. Può anche parlare e capire l'Auran.

Se il personaggio contribuisce a uccidere un elementale dell'aria mentre è in sintonia con l'anello, ottiene l'accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Il personaggio ha resistenza ai danni da fulmine.
- Il personaggio ha una velocità di volare pari alla sua velocità base sul terreno e può fluttuare.
- Il personaggio può lanciare dall'anello gli incantesimi seguenti, spendendo il numero necessario di cariche: *catena di fulmini* (3 cariche), *folata di vento* (2 cariche) o *muro di vento* (1 carica).

Anello del Comando degli Elementali della Terra. Il personaggio può spendere 2 cariche dell'anello per lanciare *dominare mostri* su un elementale della terra. Inoltre, il personaggio può muoversi su un terreno difficile formato da macerie, rocce o pietrisco come se fosse terreno normale. Può anche parlare e capire il Terran.

Se il personaggio contribuisce a uccidere un elementale della terra mentre è in sintonia con l'anello, ottiene l'accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Il personaggio ha resistenza ai danni da acido.
- Il personaggio può muoversi attraverso la terra solida o la roccia come se fossero aree di terreno difficile. Se termina il suo turno in una di queste aree, viene spinto fuori nell'ultimo spazio libero che ha occupato.
- Il personaggio può lanciare dall'anello gli incantesimi seguenti, spendendo il numero necessario di cariche: *muro di pietra* (3 cariche), *pelle di pietra* (3 cariche) o *scolpire pietra* (2 cariche).

Anello del Nuotare

Anello, non comune

Finché il personaggio indossa questo anello, la sua velocità di nuotare è pari a 12 metri.

Anello del Saltare

Anello, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo anello, può lanciare con esso l'incantesimo *saltare* a volontà con un'azione bonus, ma può bersagliare solo se stesso quando lo fa.



Anello della Caduta Morbida

Anello della Libertà di Azione

Anello della Vista a Raggi X

Anello delle Stelle Cadenti

Anello dell'Ariete

Anello, raro (richiede sintonia)

Questo anello possiede 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba. Finché il personaggio indossa questo anello, può usare un'azione per spendere da 1 a 3 cariche e attaccare una creatura situata entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. L'anello produce una testa d'ariete spettrale ed effettua il suo tiro per colpire con un bonus di +7. Se l'attacco va a segno, per ogni carica spesa, il bersaglio subisce 2d10 danni da forza e viene spinto di 1,5 metri più lontano dal personaggio.

In alternativa, il personaggio può usare un'azione per spendere da 1 a 3 cariche dell'anello e tentare di rompere un oggetto situato entro 18 metri da lui, che egli sia in grado di vedere e che non sia indossato o trasportato. L'anello effettua una prova di Forza con un bonus di +5 per ogni carica che il personaggio spende.

Anello della Caduta Morbida

Anello, raro (richiede sintonia)

Quando il personaggio cade indossando questo anello, scende di 18 metri per round e non subisce danni dalla caduta.

Anello della Libertà di Azione

Anello, raro (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo anello, il terreno difficile non gli costa movimento extra. Inoltre, la magia non può né ridurre la sua velocità né renderlo paralizzato o trattenuto.

Anello della Vista a Raggi X

Anello, raro (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo anello, può usare un'azione per pronunciare la sua parola d'ordine. Quando lo fa, può vedere all'interno della materia solida e attraverso di essa per 1 minuto. Questo tipo di vista ha un raggio di 9 metri. Al personaggio gli oggetti solidi che si trovano entro il raggio d'azione appaiono trasparenti e non impediscono alla luce di attraversarli. La vista può penetrare 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune o fino a 90 cm di legno o terriccio. Le sostanze più dense, come per esempio un sottile strato di piombo, bloccano questa forma di vista.

Ogni volta che usa di nuovo l'anello prima di completare un riposo lungo, il personaggio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce un livello di indebolimento.

Anello delle Stelle Cadenti

Anello, molto raro (richiede sintonia in esterno, di notte)

Finché il personaggio indossa questo anello e si trova in un'area di luce fioca od oscurità, può lanciare con esso gli incantesimi *luci danzanti* e *luce*, a volontà. Ognuno di questi incantesimi richiede un'azione per essere lanciato.

L'anello possiede 6 cariche per le altre proprietà seguenti. L'anello recupera 1d6 cariche spese ogni giorno all'alba.

Luminescenza. Il personaggio può usare un'azione per spendere 1 carica e lanciare l'incantesimo *luminescenza* con l'anello.

Sfera di Fulmini. Il personaggio può spendere 2 cariche usando un'azione per creare da una a quattro sfere di fulmini del diametro di 90 cm. Maggiore è il numero delle sfere create, minore è la potenza di ogni singola sfera.

Ogni sfera compare in uno spazio libero situato entro 36 metri dal personaggio e che egli sia in grado di vedere, e dura finché il personaggio si concentra (come se si concentrasse su un incantesimo), fino a un massimo di 1 minuto. Ogni sfera emana luce fioca in un raggio di 9 metri.

Come azione bonus, il personaggio può muovere ogni sfera fino a 9 metri, ma mai a più di 36 metri da sé. Quando una creatura che non sia il personaggio giunge entro 1,5 metri da una sfera, questa scarica un fulmine contro quella creatura e scompare. La creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti subisce un ammontare di danni da fulmine dipendente dal numero delle sfere che il personaggio ha creato.

Sfere	Danni da Fulmine
4	2d4
3	2d6
2	5d4
1	4d12

Stelle Cadenti. Il personaggio può spendere da 1 a 3 cariche usando un'azione. Per ogni carica spesa, il personaggio lancia dall'anello un frammento di luce scintillante verso un punto situato entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Tutte le creature che si trovano all'interno di un cubo con spigolo di 4,5 metri originato da quel punto vengono inondate di scintille e devono effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15: se lo falliscono, subiscono 5d4 danni da fuoco, mentre se lo superano, subiscono la metà di quei danni.



Anello di Eludere



Anello di Influenza sugli Animali



Anello di Protezione



Anello di Evocazione del Djinni



Anello di Invisibilità

Anello di Eludere

Anello, raro (richiede sintonia)

Questo anello possiede 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba. Quando il personaggio fallisce un tiro salvezza su Destrezza mentre indossa l'anello, può usare la sua reazione per spendere 1 delle cariche per superare invece quel tiro salvezza.

Anello di Evocazione del Djinni

Anello, leggendario (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo anello, può usare un'azione per pronunciare la sua parola d'ordine ed evocare un djinni particolare dal Piano Elementale dell'Aria. Il djinni compare in uno spazio libero a scelta del personaggio entro 36 metri da lui e permane finché il personaggio mantiene la concentrazione (come se si concentrasse su un incantesimo), fino a un massimo di 1 ora o finché il djinni non scende a 0 punti ferita. Poi torna al suo piano d'origine.

Durante l'evocazione il djinni è amichevole nei confronti del personaggio e dei suoi compagni. Obbedisce a ogni comando impartito dal personaggio, a prescindere dal linguaggio che quest'ultimo usa. Se il personaggio non gli dà comandi, il djinni si difende dagli aggressori, ma non intraprende nessun'altra azione.

Dopo che il djinni ha fatto ritorno al suo piano d'origine, non può essere evocato di nuovo per 24 ore e, se il djinni muore, l'anello diventa non magico.

Anello di Influenza sugli Animali

Anello, raro

Questo anello possiede 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba. Finché il personaggio indossa l'anello, può usare un'azione e spendere 1 carica per lanciare uno degli incantesimi seguenti:

- *Amicizia con gli animali* (CD 13 del tiro salvezza)
- *Paura* (CD 13 del tiro salvezza), bersagliando solo bestie con Intelligenza pari o inferiore a 3
- *Parlare con gli animali*

Anello di Invisibilità

Anello, leggendario (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo anello, può usare un'azione per diventare invisibile. Qualsiasi cosa il personaggio indossi o trasporti diventa a sua volta invisibile. Il personaggio rimane invisibile finché l'anello non è rimosso, finché il personaggio non attacca o lancia un incantesimo o finché non usa un'azione bonus per diventare di nuovo visibile.

Anello di Protezione

Anello, raro (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla CA e ai tiri salvezza finché indossa questo anello.

Anello di Resistenza

Anello, raro (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo anello, ottiene resistenza a un tipo di danno. La gemma dell'anello indica il tipo di danno, che il DM può scegliere liberamente o determinare casualmente.

d10	Tipo di Danno	Gemma
1	Acido	Perla
2	Forza	Zaffiro
3	Freddo	Tormalina
4	Fulmine	Citrino
5	Fuoco	Granato
6	Necrotico	Giaietto
7	Psichico	Giada
8	Radioso	Topazio
9	Tuono	Spinello
10	Veleno	Ametista

Anello di Rigenerazione

Anello, molto raro (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo anello, recupera 1d6 punti ferita ogni 10 minuti, purché possieda almeno 1 punto ferita. Se il personaggio perde una parte del corpo,



l'anello fa ricrescere la parte mancante e la fa tornare alla piena funzionalità dopo 1d6 + 1 giorni, purché il personaggio conservi almeno 1 punto ferita in tutto questo periodo di tempo.

Anello di Scudo Mentale

Anello, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo anello, è immune alla magia che permette alle altre creature di leggere i suoi pensieri, scoprire se sta mentendo, conoscere il suo allineamento o determinare il suo tipo di creatura. Le creature possono comunicare telepaticamente con il personaggio solamente se egli lo consente.

Il personaggio può usare un'azione per fare in modo che l'anello diventi invisibile. L'anello resta invisibile finché il personaggio non usa un'altra azione per farlo tornare visibile, finché non lo rimuove o finché il personaggio non muore.

Se il personaggio muore mentre indossa l'anello, la sua anima entra nell'anello, a meno che esso non ospiti già un'altra anima. Il personaggio può rimanere nell'anello o raggiungere l'aldilà. Finché l'anima del personaggio si trova nell'anello, può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che lo indossi. La creatura che indossa l'anello non può impedire questa comunicazione telepatica.

Anello di Telecinesi

Anello, molto raro (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo anello, può lanciare l'incantesimo *telecinesi* a volontà, ma può bersagliare soltanto gli oggetti che non sono indossati o trasportati.

Anello Rifletti Incantesimo

Anello, leggendario (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo anello, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo che bersagli soltanto lui (non in un'area di effetto). Inoltre, se il personaggio ottiene 20 al tiro salvezza e l'incantesimo è di livello pari o inferiore al 7°, esso non ha alcun effetto sul personaggio e bersaglia invece l'incantatore, usando il livello di slot, la CD del tiro salvezza degli incantesimi, il bonus di attacco e la caratteristica da incantatore di chi ha lanciato l'incantesimo.

Apparato di Kwalish

Oggetto meraviglioso, leggendario

A prima vista questo oggetto ha l'aspetto di un barile di ferro Grande, sigillato e del peso di 250 kg. Il barile possiede una maniglia nascosta, che può essere trovata effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20. La maniglia apre uno sportello posto a un'estremità del barile, che permette a due creature di taglia Media o inferiore di entrare. All'interno, sul lato opposto rispetto all'entrata, si trova una fila di dieci leve, tutte in posizione neutrale, spostabili in alto o in basso. Muovendo determinate leve, l'apparato si trasforma in qualcosa di simile a un'aragosta gigante.

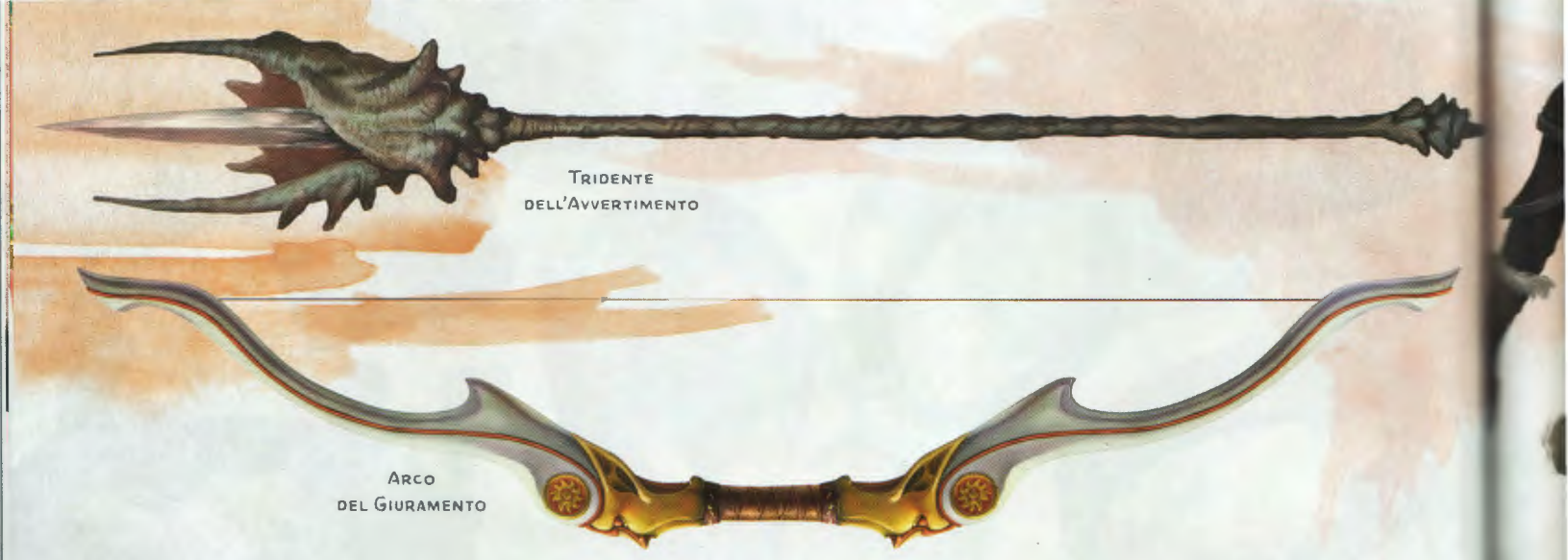
L'apparato di Kwalish è un oggetto Grande dotato delle statistiche seguenti:

Classe Armatura: 20
Punti Ferita: 200
Velocità: 9 m, nuotare 9 m (o 0 m per entrambi i movimenti quando le zampe e la coda sono ritratte all'interno)
Immunità ai Danni: psichico, veleno

Per essere utilizzato come veicolo, l'apparato necessita di un pilota. Quando lo sportello dell'apparato è chiuso, l'abitacolo è sigillato e a tenuta stagna sia per l'aria che per l'acqua. L'abitacolo contiene una quantità d'aria sufficiente per 10 ore, da dividere per il numero di creature che respirano al suo interno.

L'apparato galleggia sull'acqua. Può anche immergersi fino a una profondità di 270 metri. Per ogni minuto trascorso al di sotto di tale profondità, il veicolo subisce 2d6 danni contundenti a causa della pressione.

Una creatura all'interno dell'abitacolo può usare un'azione per muovere in su o in giù fino a due leve dell'apparato. Dopo ogni uso, le leve tornano in posizione neutrale. Il funzionamento delle leve, da sinistra a destra, è descritto nella tabella "Leve dell'Apparato di Kwalish".



Leve dell'Apparato di Kwalish

Leva	Su	Giù
1	Le zampe e la coda si estendono: l'apparato può camminare e nuotare.	Le zampe e la coda dell'apparato si ritirano, riducendo la sua velocità a 0 e impedendogli di beneficiare di bonus alla velocità.
2	La saracinesca dell'oblò anteriore si apre.	La saracinesca dell'oblò anteriore si chiude.
3	Le saracinesche degli oblò laterali si aprono (due per lato).	Le saracinesche degli oblò laterali si chiudono (due per lato).
4	Dalla zona anteriore dell'apparato si estendono due chele.	Le chele si ritraggono.
5	Ognuna delle chele estese effettua il seguente attacco con un'arma da mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (2d6) danni contundenti.	Ognuna delle chele estese effettua il seguente attacco con un'arma da mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* Il bersaglio è afferrato (CD 15 per sfuggire).
6	L'apparato cammina o nuota in avanti.	L'apparato cammina o nuota all'indietro.
7	L'apparato si gira di 90 gradi verso sinistra.	L'apparato si gira di 90 gradi verso destra.
8	Strutture simili a occhi proiettano luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri.	Le luci si spengono.
9	L'apparato si immerge di 6 metri nel liquido in cui si trova.	L'apparato risale di 6 metri nel liquido in cui si trova.
10	Lo sportello posteriore si sblocca e si apre.	Lo sportello posteriore si chiude e sigilla l'abitacolo.

Arco del Giuramento

Arma (arco lungo), molto rara (richiede sintonia)

Quando il personaggio incocca una freccia in questo arco, l'oggetto sussurra in Elfico: "Rapida sconfitta ai miei nemici." Quando il personaggio usa quest'arma per effettuare un attacco a distanza, come parola d'ordine può dire: "Morte rapida a chi mi ha fatto un torto." Il bersaglio del suo attacco diventa un nemico giurato del personaggio, fino alla sua morte o all'alba del settimo giorno dopo l'attacco. Il personaggio può avere un solo nemico giurato alla volta. Quando il suo nemico giurato muore, può sceglierne un altro a partire dall'alba successiva.

Quando il personaggio effettua un tiro per colpire a distanza con quest'arma contro il suo nemico giurato, dispone di vantaggio al tiro. Inoltre, il bersaglio non ottiene alcun beneficio dalla copertura che non sia copertura totale e il personaggio non subisce svantaggio a causa della lunga gittata. Se l'attacco colpisce, il nemico giurato subisce 3d6 danni perforanti extra.

Finché il nemico giurato è in vita, il personaggio subisce svantaggio ai tiri per colpire effettuati con tutte le altre armi.

Arma +1, +2 o +3

Arma (qualsiasi), non comune (+1), rara (+2) o molto rara (+3)

Il personaggio ottiene un bonus ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Il bonus è determinato dalla rarità dell'arma.

Arma dell'Avvertimento

Arma (qualsiasi), non comune (richiede sintonia)

Quest'arma magica avverte il personaggio di un pericolo. Finché l'arma si trova sulla sua persona, il personaggio dispone di vantaggio ai tiri per l'iniziativa. Inoltre, il personaggio e tutti i suoi compagni entro 9 metri da lui non possono essere sorpresi, a meno che non siano incapacitati da un qualsiasi effetto diverso dal sonno non magico. Quest'arma risveglia magicamente dal sonno naturale sia il personaggio sia i suoi compagni entro il raggio d'azione, quando inizia il combattimento.

Arma Spietata

Arma (qualsiasi), rara

Quando il personaggio ottiene un risultato di 20 al tiro per colpire con quest'arma magica, il bersaglio subisce 7 danni extra del tipo inflitto dall'arma.

Armatura +1, +2 o +3

Armatura (leggera, media o pesante), rara (+1), molto rara (+2) o leggendaria (+3)

Il personaggio che indossa questa armatura ottiene un bonus alla CA, determinato dalla sua rarità.



Armatura Adamantina

Armatura (media o pesante, ma non di pelle), non comune

Questa armatura include dei rinforzi di adamantio, uno dei materiali più duri in assoluto. Tutti i colpi critici che un personaggio subisce, mentre indossa questa armatura, diventano colpi normali.

Armatura Completa della Forma Eterea

Armatura (armatura completa), leggendaria (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questa armatura, può usare un'azione per pronunciare la sua parola d'ordine e ottenere gli effetti dell'incantesimo *forma eterea* per 10 minuti, finché non toglie l'armatura o finché non usa un'azione per pronunciare di nuovo la sua parola d'ordine. Questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Armatura Completa Nanica

Armatura (armatura completa), molto rara

Quando il personaggio indossa questa armatura, ottiene un bonus di +2 alla CA. Inoltre, se un effetto lo fa muovere sul terreno contro la sua volontà, il personaggio può usare la sua reazione per ridurre la distanza di cui viene mosso di un massimo di 3 metri.

Armatura del Marinaio

Armatura (leggera, media o pesante), non comune

Finché il personaggio indossa questa armatura, ottiene una velocità di nuotare pari alla sua velocità base sul terreno. Inoltre, ogni volta che il personaggio inizia il proprio turno sott'acqua con 0 punti ferita, l'armatura lo fa risalire di 18 metri verso la superficie. L'armatura è decorata con immagini di pesci e conchiglie.

Armatura dell'Invulnerabilità

Armatura (armatura completa), leggendaria (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questa armatura ottiene resistenza ai danni non magici. Inoltre, può usare un'azione per acquisire immunità ai danni non magici per 10 minuti o fino a quando smette di indossare l'armatura. Una volta usata, questa azione speciale non può più essere usata fino all'alba successiva.

Armatura della Resistenza

Armatura (leggera, media o pesante), rara (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questa armatura ottiene resistenza a un tipo di danno, che il DM sceglie o determina casualmente tra le opzioni sottostanti.

d10	Tipo di Danno	d10	Tipo di Danno
1	Acido	6	Necrotico
2	Forza	7	Psichico
3	Freddo	8	Radioso
4	Fulmine	9	Tuono
5	Fuoco	10	Veleno

Armatura della Vulnerabilità

Armatura (armatura completa), rara (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questa armatura ottiene resistenza a uno dei seguenti tipi di danno: contundente, perforante o tagliente. Il DM sceglie il tipo di danno o lo determina casualmente.



Maledizione. Questa armatura è maledetta, una cosa che viene rivelata solo quando sull'armatura viene lanciato l'incantesimo *identificare* o il personaggio entra in sintonia con essa. Entrando in sintonia con l'armatura, il personaggio diventa soggetto alla maledizione finché su di lui non viene lanciato l'incantesimo *rimuovi maledizione* o una magia analoga; rimuovere l'armatura non pone termine alla maledizione. Finché è maledetto, il personaggio acquisisce vulnerabilità a due dei tre tipi di danno associati all'armatura (escludendo quello a cui conferisce resistenza).

Armatura Demoniaca

Armatura (armatura completa), molto rara (richiede sintonia)

Quando il personaggio indossa questa armatura, ottiene un bonus di +1 alla CA ed è in grado di comprendere e parlare l'Abissale. Inoltre, i guanti d'arme artigliati dell'armatura trasformano i colpi senz'armi effettuati con le mani in armi magiche che infliggono 1d8 danni taglienti, con un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni.

Maledizione. Una volta indossata questa armatura maledetta, il personaggio non può togliersela a meno che non sia bersagliato da un incantesimo *rimuovi maledizione* o una magia analoga. Finché indossa l'armatura, il personaggio subisce svantaggio ai tiri per colpire contro i demoni e ai tiri salvezza contro i loro incantesimi e le loro capacità speciali.

Armatura di Cuoio Borchiato Incantata

Armatura (cuoio borchiato), rara

Finché il personaggio indossa questa armatura, ottiene un bonus di +1 alla CA. Può anche usare un'azione bonus per pronunciare la parola d'ordine dell'armatura e farle assumere l'aspetto di un normale capo di vestiario o di un altro tipo di armatura. Il personaggio può decidere l'aspetto assunto dall'armatura, inclusi il colore, lo stile e gli accessori, ma l'armatura mantiene il suo ingombro e il suo peso normali. L'aspetto illusorio permane finché la proprietà dell'armatura non viene utilizzata di nuovo o finché il personaggio non rimuove l'armatura.

Armatura in Mithral

Armatura (media o pesante, ma non di pelle), non comune

Il mithral è un metallo flessibile e leggero. Un giaco di maglia o una corazza di piastre in mithral possono essere indossate sotto i normali abiti. Se un'armatura normalmente impone svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) o prevede un requisito di Forza, la sua versione in mithral non fa né l'una né l'altra cosa.

Ascia del Berserker

Arma (qualsiasi ascia), rara (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Inoltre, una volta entrato in sintonia con l'arma, il massimo dei punti ferita del personaggio aumenta di 1 per ogni livello acquisito.

Maledizione. Quest'ascia è maledetta e la sua maledizione si trasmette al personaggio quando entra in sintonia con essa. Finché è maledetto, il personaggio non vuole separarsene e non la perde mai di vista. Subisce inoltre svantaggio ai tiri per colpire effettuati con tutte le altre armi, a meno che nel raggio di 18 metri non ci sia alcun nemico visibile o udibile.

Ogni volta che una creatura ostile infligge danno al personaggio mentre questi è in possesso dell'ascia, il personaggio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti entra in uno stato di berserk. Finché è in berserk, il personaggio deve usare la sua azione ogni round per attaccare con l'ascia la creatura a lui più vicina. Se il personaggio può effettuare attacchi extra come parte della sua azione di Attacco, usa quegli attacchi extra e si muove per attaccare la creatura successiva più vicina, dopo avere abbattuto il bersaglio attuale. Se i bersagli possibili sono più di uno, ne attacca uno a caso. Il personaggio rimane in uno stato di berserk fino a quando non ci sono più creature visibili o udibili entro un raggio di 18 metri da lui all'inizio del suo turno.

Bacchetta dei Dardi Incantati

Bacchetta, non comune

Questa bacchetta possiede 7 cariche. Finché il personaggio la impugna, può usare un'azione e spendere 1 o più cariche per lanciare con essa l'incantesimo *dardo incantato*. Spendendo 1 carica, il personaggio lancia la versione di 1° livello dell'incantesimo. Può aumentare di uno il livello dello slot incantesimo per ogni carica aggiuntiva che spende.

La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Con un risultato di 1, la bacchetta si sbriciola in cenere ed è distrutta.

Bacchetta dei Fulmini

Bacchetta, rara (richiede sintonia con un incantatore)

Questa bacchetta possiede 7 cariche. Finché il personaggio la impugna, può usare un'azione e spendere 1 o più cariche per lanciare con essa l'incantesimo *fulmine* (CD 15 del tiro salvezza). Spendendo 1 carica, il personaggio lancia la versione di 3° livello dell'incantesimo. Può aumentare di uno il livello dello slot incantesimo per ogni carica aggiuntiva che spende.

La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Con un risultato di 1, la bacchetta si sbriciola in cenere ed è distrutta.

Bacchetta dei Segreti

Bacchetta, non comune

Questa bacchetta possiede 3 cariche. Finché il personaggio la impugna, può usare un'azione e spendere 1 carica e, se una porta segreta o una trappola nascosta si trovano entro 9 metri da lui, la bacchetta inizia a pulsare e indica quella che si trova a lui più vicina. La bacchetta recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Bacchetta del Legame

Bacchetta, rara (richiede sintonia con un incantatore)

Questa bacchetta possiede 7 cariche per le proprietà seguenti. Recupera 1d6 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Con un risultato di 1, la bacchetta si sbriciola in cenere ed è distrutta.

Incantesimi. Finché il personaggio impugna la bacchetta, può usare un'azione e spendere alcune cariche per lanciare uno degli incantesimi seguenti (CD 17 del tiro salvezza): *blocca mostri* (5 cariche) o *blocca persone* (2 cariche).

Fuga Assistita. Finché il personaggio impugna la bacchetta, può usare la sua reazione per spendere 1 carica e ottenere vantaggio a un tiro salvezza che effettua per evitare di diventare paralizzato o trattenuto; in alternativa, può spendere 1 carica e ottenere vantaggio a una qualsiasi prova effettuata per sfuggire a una lotta.

Bacchetta del Mago da Guerra +1, +2 o +3

Bacchetta, non comune (+1), rara (+2) o molto rara (+3) (richiede sintonia con un incantatore)

Finché il personaggio impugna questa bacchetta, riceve un bonus ai tiri per colpire con incantesimo determinato dalla rarità della bacchetta. Il personaggio può inoltre ignorare metà copertura quando effettua un attacco con incantesimo.

Bacchetta della Metamorfosi

Bacchetta, molto rara (richiede sintonia con un incantatore)

Questa bacchetta possiede 7 cariche. Finché il personaggio la impugna, può usare un'azione e spendere 1 carica per lanciare con essa l'incantesimo *metamorfosi* (CD 15 del tiro salvezza).

La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Con un risultato di 1, la bacchetta si sbriciola in cenere ed è distrutta.





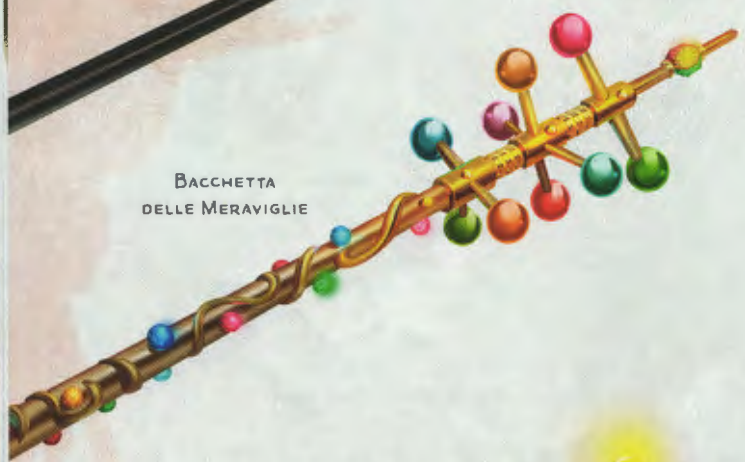
Bacchetta della Paralisi



Bacchettaa della Paura



Bacchetta della Ragnatela



Bacchetta delle Meraviglie



Bacchetta delle Palle di Fuoco

Bacchetta della Paralisi

Bacchetta, rara (richiede sintonia con un incantatore)

Questa bacchetta possiede 7 cariche. Finché il personaggio la impugna, può usare un'azione e spendere 1 carica per proiettare dalla punta della bacchetta un sottile raggio blu contro una creatura situata entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti diventa paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Con un risultato di 1, la bacchetta si sbriciola in cenere ed è distrutta.

Bacchetta della Paura

Bacchetta, rara (richiede sintonia)

Questa bacchetta possiede 7 cariche per le proprietà seguenti. Recupera 1d6 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Con un risultato di 1, la bacchetta si sbriciola in cenere ed è distrutta.

Comando. Finché il personaggio impugna la bacchetta, può usare un'azione e spendere 1 carica per comandare a un'altra creatura di fuggire o di supplicare, come se avesse lanciato l'incantesimo *comando* (CD 15 del tiro salvezza).

Cono di Paura. Finché il personaggio impugna la bacchetta, può usare un'azione e spendere 2 cariche per proiettare dalla punta della bacchetta un cono di 18 metri di luce ambrata. Ogni creatura entro il cono deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti diventa spaventata dal personaggio per 1 minuto. Finché è spaventata in questo modo, una creatura deve usare i suoi turni per tentare di allontanarsi il più possibile dal personaggio e non può muoversi volontariamente per avvicinarsi a meno di 9 metri da lui. La creatura spaventata non può nemmeno effettuare reazioni. Può soltanto usare l'azione di Scatto o tentare di sfuggire a quegli effetti che le impedirebbero di muoversi. Se la creatura non ha alcun luogo dove andare, può usare l'azione di Schivata. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Bacchetta della Ragnatela

Bacchetta, non comune (richiede sintonia con un incantatore)

Questa bacchetta possiede 7 cariche. Finché il personaggio la impugna, può usare un'azione e spendere 1 carica per lanciare con essa l'incantesimo *ragnatela* (CD 15 del tiro salvezza).

La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Con un risultato di 1, la bacchetta si sbriciola in cenere ed è distrutta.

Bacchetta delle Meraviglie

Bacchetta, rara (richiede sintonia con un incantatore)

Questa bacchetta possiede 7 cariche. Finché il personaggio la impugna, può usare un'azione e spendere 1 carica per scegliere un bersaglio situato entro 36 metri da lui. Il bersaglio può essere una creatura, un oggetto o un punto nello spazio. Si tira un d100 e si consulta la tabella sottostante per determinare cosa succede.

Se l'effetto fa lanciare al personaggio un incantesimo tramite la bacchetta, avrà CD 15 per il tiro salvezza

dell'incantesimo. Se di norma l'incantesimo ha una gittata espressa in metri, essa diventa di 36 metri, se non lo è già.

Se l'effetto copre una determinata area, l'incantesimo sarà centrato sul bersaglio e lo includerà. Se un effetto può colpire più bersagli, il DM determina in modo casuale quali vengono influenzati.

La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Con un risultato di 1, la bacchetta si sbriciola in polvere ed è distrutta.

d100	Effetto
01–05	Il personaggio lancia *lentezza*.
06–10	Il personaggio lancia *luminescenza*.
11–15	Il personaggio è stordito fino all'inizio del suo turno successivo, convinto che sia successo qualcosa di meraviglioso.
16–20	Il personaggio lancia *folata di vento*.
21–25	Il personaggio lancia *individuazione dei pensieri* sul bersaglio scelto. Se non aveva scelto una creatura, il personaggio subisce 1d6 danni psichici.
26–30	Il personaggio lancia *nube maleodorante*.
31–33	Una fitta pioggia cade in un'area del raggio di 18 metri centrata sul bersaglio. L'area è leggermente oscurata. La pioggia continua a cadere fino all'inizio del turno successivo del personaggio.
34–36	Un animale compare nello spazio libero più vicino al bersaglio. L'animale non è sotto il controllo del personaggio e agisce come farebbe normalmente. Si tira un d100 per determinare quale animale compare. Con un risultato di 01–25, compare un **rinoceronte**; con 26–50 compare un **elefante**; con 51–100 compare un **topo**. Vedi il *Monster Manual* per le statistiche dell'animale.
37–46	Il personaggio lancia *fulmine*.
47–49	Una nube di 600 farfalle più grandi del normale riempie un'area del raggio di 9 metri centrata sul bersaglio. L'area è pesantemente oscurata. Le farfalle permangono per 10 minuti.
50–53	Il personaggio ingrandisce il bersaglio come se avesse lanciato *ingrandire/ridurre*. Se il bersaglio non può essere influenzato da quell'incantesimo o se il personaggio non ha bersagliato una creatura, è il personaggio che diventa il bersaglio dell'incantesimo.
54–58	Il personaggio lancia *oscurità*.
59–62	Dal terreno spunta dell'erba in un'area del raggio di 18 metri centrata sul bersaglio. Se l'area era già erbosa, l'erba cresce fino a 10 volte la sua taglia normale e permane in questo stato per 1 minuto.
63–65	Un oggetto a scelta del DM scompare sul Piano Etereo. L'oggetto non deve essere indossato né trasportato, deve trovarsi entro 36 metri dal bersaglio e non deve superare i 3 metri in nessuna delle sue dimensioni.
66–69	Il personaggio si restringe come se avesse lanciato *ingrandire/ridurre* su se stesso.
70–79	Il personaggio lancia *palla di fuoco*.
80–84	Il personaggio lancia *invisibilità* su se stesso.
85–87	Sul bersaglio cresce uno strato di foglie. Se il personaggio ha scelto come bersaglio un punto nello spazio, le foglie spuntano dalla creatura più vicina a quel punto. Se non vengono staccate, le foglie diventano marroni e cadono dopo 24 ore.
88–90	La punta della bacchetta proietta un getto di 1d4 × 10 gemme, ognuna del valore 1 mo, in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Ogni gemma infligge 1 danno contundente e i danni totali delle gemme vengono divisi equamente tra tutte le creature sulla linea.
91–95	Un'esplosione di intensa luce colorata si estende dal personaggio in un'area del raggio 9 metri. Il personaggio e ogni creatura in grado di vedere che si trovi nell'area devono superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti diventano accecati per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.
96–97	La pelle del bersaglio diventa di colore azzurro per 1d10 giorni. Se il personaggio ha scelto un punto nello spazio come bersaglio, questo effetto influenza la creatura più vicina a quel punto.
98–00	Se il personaggio ha bersagliato una creatura, essa deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Se non ha bersagliato una creatura, il personaggio diventa il bersaglio e deve effettuare il tiro salvezza. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza di 5 o più, è pietrificato all'istante. Con ogni altro risultato fallito, il bersaglio è trattenuto e inizia a trasformarsi in pietra. Finché è trattenuto in questo modo, il bersaglio deve ripetere il tiro salvezza alla fine del suo turno successivo: se lo fallisce, è pietrificato, mentre se lo supera, l'effetto termina. La pietrificazione dura finché il bersaglio non viene liberato dall'incantesimo *ristorare superiore* o da altre magie analoghe.

Bacchetta delle Palle di Fuoco

Bacchetta, rara (richiede sintonia con un incantatore)

Questa bacchetta possiede 7 cariche. Finché il personaggio la impugna, può usare un'azione e spendere 1 o più cariche per lanciare con essa l'incantesimo *palla di fuoco* (CD 15 del tiro salvezza). Spendendo 1 carica, il personaggio lancia la versione di 3° livello dell'incantesimo. Può aumentare di uno il livello dello slot incantesimo per ogni carica aggiuntiva che spende.

La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Con un risultato di 1, la bacchetta si sbriciola in cenere ed è distrutta.

Bacchetta di Individuazione dei Nemici

Bacchetta, rara (richiede sintonia)

Questa bacchetta possiede 7 cariche. Quando il personaggio la impugna, può usare un'azione e spendere 1 carica per pronunciare la sua parola d'ordine. Durante il minuto successivo, il personaggio conosce la direzione della creatura ostile a lui più vicina e situata entro 18 metri da lui, ma non la sua distanza precisa. La bacchetta può



Bacchetta di Individuazione dei Nemici

percepire la presenza di creature ostili eteree, invisibili, camuffate o nascoste, oltre a quelle in piena vista. L'effetto termina se il personaggio smette di impugnare la bacchetta.

La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Con un risultato di 1, la bacchetta si sbriciola in cenere ed è distrutta.

Bacchetta di Individuazione del Magico

Bacchetta, non comune

Questa bacchetta possiede 3 cariche. Finché il personaggio la impugna, può usare un'azione e spendere 1 carica per lanciare con essa l'incantesimo *individuazione del magico*. La bacchetta recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Barca Pieghevole

Oggetto meraviglioso, raro

Questo oggetto si presenta come una scatola di legno lunga 30 cm, larga e profonda 15 cm. Pesa 2 kg e galleggia. Può essere aperta per custodire degli oggetti all'interno. Possiede tre parole d'ordine, per pronunciare ognuna delle quali è richiesta un'azione.

Una delle parole d'ordine fa sì che la scatola si apra e si trasformi in una barca di 3 metri di lunghezza per 1,2 metri di larghezza e 60 cm di profondità. La barca è provvista di un paio di remi, un'ancora, un albero e una vela. La barca può trasportare comodamente fino a quattro creature di taglia Media.

La seconda parola d'ordine fa trasformare la scatola in una nave lunga 7,2 metri, larga 2,4 metri e profonda 1,8 metri. La nave possiede un ponte, postazioni per i rematori, cinque paia di remi, un timone, un'ancora, una cabina sul ponte e un albero con una vela quadrata. La nave può trasportare comodamente quindici creature di taglia Media.

Quando la scatola si trasforma in vascello, il suo peso diventa quello di un normale vascello di quella taglia; tutto ciò che era custodito all'interno della scatola rimane a bordo del vascello stesso.

La terza parola d'ordine fa tornare la *barca pieghevole* alla forma di scatola, purché non vi siano creature a bordo. Gli oggetti a bordo del vascello troppo grandi per essere contenuti nella scatola restano all'esterno. Gli oggetti che possono entrare nella scatola rimangono al suo interno.

Bastone dei Boschi

Bastone, raro (richiede sintonia con un druido)

Questo bastone può essere impugnato come un bastone ferrato magico che conferisce un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con esso. Finché il personaggio lo impugna, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire con incantesimo.



Bacchetta di Individuazione del Magico

Il bastone possiede 10 cariche per le seguenti proprietà. Recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica, tira un d20. Con un risultato di 1, il bastone perde le sue proprietà e diventa un bastone ferrato non magico.

Incantesimi. Il personaggio può usare un'azione e spendere 1 o più cariche del bastone per lanciare con esso uno degli incantesimi seguenti, usando la sua CD del tiro salvezza degli incantesimi: *amicizia con gli animali* (1 carica), *localizza animali o vegetali* (2 cariche), *muro di spine* (6 cariche), *parlare con gli animali* (1 carica), *parlare con i vegetali* (3 cariche), *pelle coriacea* (2 cariche) o *risveglio* (5 cariche).

Il personaggio può anche usare un'azione per lanciare con il bastone l'incantesimo *passare senza tracce* senza usare alcuna carica.

Forma Arborea. Il personaggio può usare un'azione per piantare un'estremità del bastone in un tratto di terra fertile e spendere 1 carica per trasformare il bastone in un albero rigoglioso. L'albero è alto 18 metri, ha un tronco del diametro di 1,5 metri e i rami sulla cima si estendono in un raggio di 6 metri. Appare come un albero comune, ma se bersagliato da *individuazione del magico*, emana una debole aura magica di trasmutazione. Toccando l'albero e usando un'altra azione per pronunciare la parola d'ordine, il personaggio può riportare il bastone alla sua forma normale. Ogni creatura che si trova sull'albero cade quando questo si ritrasforma in bastone.

Bastone dei Magi

Bastone, leggendario (richiede sintonia con un mago, stregone o warlock)

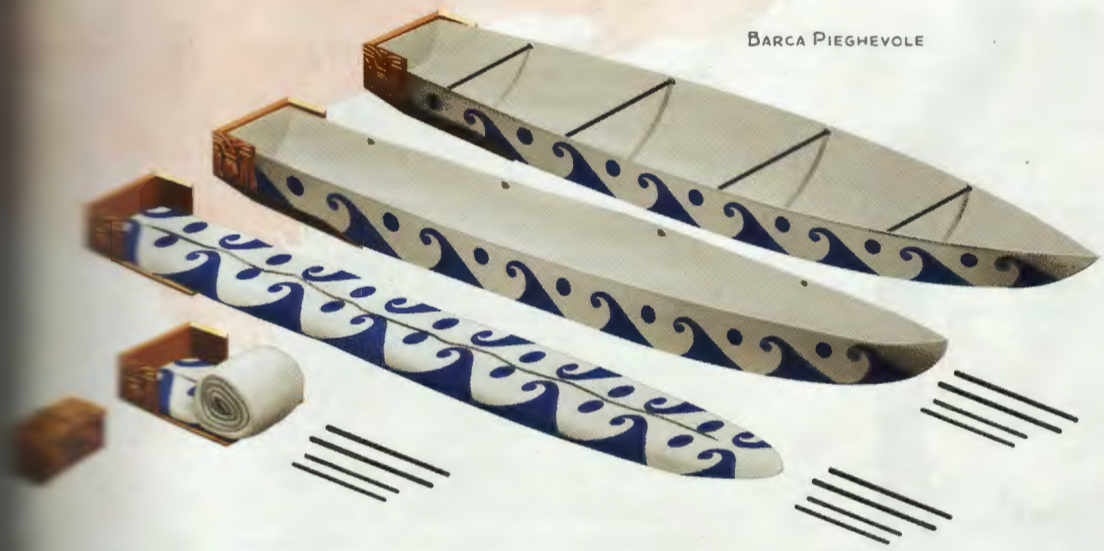
Questo bastone può essere impugnato come un bastone ferrato magico che conferisce un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con esso. Finché il personaggio lo impugna, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire con incantesimo.

Il bastone possiede 50 cariche per le proprietà seguenti. Il bastone recupera 4d6 + 2 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica, tira un d20. Con un risultato di 20, il bastone recupera 1d12 + 1 cariche.

Assorbimento degli Incantesimi. Finché il personaggio impugna il bastone, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi. Può inoltre usare la sua reazione quando un'altra creatura lancia un incantesimo che bersaglia solo il personaggio. Se lo fa, il bastone assorbe la magia dell'incantesimo, annullandone gli effetti e ottenendo un numero di cariche pari al livello dell'incantesimo assorbito. Tuttavia, se così facendo il numero totale delle cariche del bastone supera 50, il bastone esplode come se il personaggio avesse attivato il suo colpo del castigo (vedi sotto).

Incantesimi. Finché il personaggio impugna il bastone, può usare un'azione e spendere alcune cariche per lanciare con esso uno degli incantesimi seguenti, usando la sua CD del tiro salvezza degli incantesimi e la sua caratteristica da incantatore: *dissolvi magie* (3 cariche), *evoca elementale* (7 cariche), *fulmine* (versione di 7° livello, 7 cariche), *invisibilità* (2 cariche), *muro di fuoco* (4 cariche), *palla di fuoco* (versione di 7° livello, 7 cariche), *passapareti* (5 cariche), *ragnatela* (2 cariche), *scassinare* (2 cariche), *sfera infuocata* (2 cariche), *spostamento planare* (7 cariche), *telecinesi* (5 cariche) o *tempesta di ghiaccio* (4 cariche).

Il personaggio può anche usare un'azione per lanciare con il bastone uno degli incantesimi seguenti senza spendere alcuna carica: *individuazione del magico*,



Barca Pieghevole



Bastone dei Boschi

Bastone dei Magi

Bastone dei Tuoni e Fulmini

ingrandire/ridurre, *luce*, *mano magica*, *protezione dal bene e dal male* o *serratura arcana*.

Colpo del Castigo. Il personaggio può usare un'azione per spezzare il bastone sul ginocchio o contro una superficie solida ed effettuare un colpo del castigo. Il bastone è distrutto e sprigiona la magia che gli restava in un'esplosione che si espande fino a riempire una sfera del raggio di 9 metri centrata su di esso.

Il personaggio ha una probabilità del 50 per cento di spostarsi istantaneamente su un piano di esistenza scelto a caso per evitare l'esplosione. Se non riesce a evitare l'effetto, subisce danni da forza pari a 16 x il numero di cariche rimanenti nel bastone. Ogni altra creatura che si trova nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17: se fallisce, subisce un ammontare di danni basato sulla sua distanza dal punto di origine dell'esplosione (come indicato nella tabella sottostante), mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Distanza dall'Origine	Danni
3 m o meno	8 x il numero di cariche nel bastone
Da 3,1 m a 6 m	6 x il numero di cariche nel bastone
Da 6,1 m a 9 m	4 x il numero di cariche nel bastone

Bastone dei Tuoni e Fulmini

Bastone, molto raro (richiede sintonia)

Questo bastone può essere impugnato come un bastone ferrato magico che conferisce un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con esso. Possiede inoltre le seguenti proprietà aggiuntive. Quando una di queste proprietà viene usata, non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Fulmine. Quando il personaggio colpisce con un attacco in mischia usando questo bastone, il bersaglio subisce 2d6 danni da fulmine extra.

Tuono. Quando il personaggio colpisce con un attacco in mischia usando questo bastone, il bastone emette un tuono improvviso che può essere udito fino a 90 metri. Il bersaglio colpito deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Colpo del Fulmine. Il personaggio può usare un'azione per generare un fulmine che guizza dalla punta del bastone lungo una linea larga 1,5 metri e lunga 36 metri. Ogni creatura che si trova sulla linea del fulmine deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17: se lo fallisce,



subisce 9d6 danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Rombo di Tuono. Il personaggio può usare un'azione per fare in modo che il bastone emetta un rombo di tuono assordante, udibile fino a 180 metri. Ogni creatura che si trova entro 18 metri dal personaggio (escluso il personaggio stesso) deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17: se lo fallisce, subisce 2d6 danni da tuono e diventa assordata per 1 minuto, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è assordata.

Tuono e Fulmine. Il personaggio può usare un'azione per attivare le proprietà Colpo del Fulmine e Rombo di Tuono contemporaneamente. Così facendo il personaggio non spende l'uso giornaliero di quelle proprietà, ma solamente l'uso di questa.

Bastone del Colpo Possente

Bastone, molto raro (richiede sintonia)

Questo bastone può essere impugnato come un bastone ferrato magico che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con esso.

Il bastone possiede 10 cariche. Quando il personaggio colpisce con un attacco in mischia usandolo, può spendere fino a 3 cariche. Per ogni carica spesa, il bersaglio subisce 1d6 danni da forza extra. Il bastone recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica, tira un d20. Con un risultato di 1, il bastone diventa un bastone ferrato non magico.

Bastone del Deperimento

Bastone, raro (richiede sintonia con un chierico, druido o warlock)

Questo bastone possiede 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Il bastone può essere impugnato come un bastone ferrato magico. Se colpisce, infligge danni come un normale bastone ferrato e il personaggio può spendere 1 carica per infliggere al bersaglio 2d10 danni necrotici extra. Inoltre, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce svantaggio per 1 ora a qualsiasi prova di caratteristica o tiro salvezza che usi Forza o Costituzione.

Bastone del Fuoco

Bastone, molto raro (richiede sintonia con un druido, mago, stregone o warlock)

Finché il personaggio impugna questo bastone, ottiene resistenza ai danni da fuoco.

Il bastone possiede 10 cariche. Quando il personaggio lo impugna, può usare un'azione e spendere 1 o più cariche per lanciare con esso uno degli incantesimi seguenti, usando la sua CD del tiro salvezza degli incantesimi: *mani brucianti* (1 carica), *muro di fuoco* (4 cariche) o *palla di fuoco* (3 cariche).

Il bastone recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica, tira un d20. Con un risultato di 1, il bastone si annerisce, si sbriciola in cenere ed è distrutto.

Bastone del Gelo

Bastone, molto raro (richiede sintonia con un druido, mago, stregone o warlock)

Finché il personaggio impugna questo bastone, ottiene resistenza ai danni da freddo.

Il bastone possiede 10 cariche. Quando il personaggio lo impugna, può usare un'azione e spendere 1 o più cariche

per lanciare con esso uno degli incantesimi seguenti, usando la sua CD del tiro salvezza degli incantesimi: *cono di freddo* (5 cariche), *muro di ghiaccio* (4 cariche), *nube di nebbia* (1 carica) o *tempesta di ghiaccio* (4 cariche).

Il bastone recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica, tira un d20. Con un risultato di 1, il bastone si trasforma in acqua ed è distrutto.

Bastone del Pitone

Bastone, non comune (richiede sintonia con un chierico, druido o warlock)

Il personaggio può usare un'azione per pronunciare la parola d'ordine del bastone e gettarlo a terra entro 3 metri da lui. Il bastone diventa un serpente stritolatore gigante (vedi il *Monster Manual* per le statistiche) sotto il controllo del personaggio e agisce al proprio conteggio di iniziativa. Usando un'azione bonus per pronunciare di nuovo la parola d'ordine, il personaggio fa riassumere al bastone la sua forma normale nello spazio occupato in precedenza dal serpente.

Durante il proprio turno, il personaggio può comandare mentalmente il serpente, purché questi si trovi entro 18 metri da lui e il personaggio non sia incapacitato. Il personaggio decide quale azione il serpente deve effettuare e dove si muoverà nel suo turno successivo, oppure può impartirgli un comando generico, come per esempio attaccare i nemici o fare la guardia a un luogo.

Se il serpente è ridotto a 0 punti ferita, muore e riassume la forma di bastone. Poi il bastone si frantuma in mille pezzi ed è distrutto. Se il serpente torna alla forma di bastone prima di perdere tutti i punti ferita, li recupera tutti.

Bastone del Potere

Bastone, molto raro (richiede sintonia con un mago, stregone o warlock)

Questo bastone può essere impugnato come un bastone ferrato magico che conferisce un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con esso. Finché il personaggio lo impugna, ottiene un bonus di +2 alla Classe Armatura, ai tiri salvezza e ai tiri per colpire con incantesimo.

Il bastone possiede 20 cariche per le seguenti proprietà. Il bastone recupera 2d8 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica, tira un d20. Con un risultato di 1, il bastone conserva il bonus di +2 ai tiri per colpire e per i danni, ma perde tutte le altre proprietà. Se ottiene 20, il bastone recupera 1d8 + 2 cariche.

Colpo Poderoso. Quando il personaggio colpisce con un attacco in mischia usando il bastone, può spendere 1 carica per infliggere 1d6 danni da forza extra al bersaglio.

Incantesimi. Finché il personaggio impugna il bastone, può usare un'azione e spendere 1 o più cariche per lanciare con esso uno dei seguenti incantesimi, usando la sua CD del tiro salvezza degli incantesimi e il suo bonus di attacco dell'incantesimo: *blocca mostri* (5 cariche), *cono di freddo* (5 cariche), *dardo incantato* (1 carica), *fulmine* (versione di 5° livello, 5 cariche), *globo di invulnerabilità* (6 cariche), *levitazione* (2 cariche), *muro di forza* (5 cariche), *palla di fuoco* (versione di 5° livello, 5 cariche) o *raggio di affaticamento* (1 carica).

Colpo del Castigo. Il personaggio può usare un'azione per spezzare il bastone sul ginocchio o contro una superficie solida ed effettuare un colpo del castigo. Il bastone è distrutto e sprigiona la magia che gli restava in un'esplosione che si espande fino a riempire una sfera del raggio di 9 metri centrata su di esso.

Il personaggio ha una probabilità del 50 per cento di spostarsi istantaneamente su un piano di esistenza scelto a caso per evitare l'esplosione. Se non riesce a evitare l'effetto, subisce danni da forza pari a 16 x il numero di cariche rimanenti nel bastone. Ogni altra creatura che si trova nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17: se fallisce, subisce un ammontare di danni basato sulla sua distanza dal punto di origine dell'esplosione (come indicato nella tabella sottostante), mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Distanza dall'Origine	Danni
3 m o meno	8 x il numero di cariche nel bastone
Da 3,1 m a 6 m	6 x il numero di cariche nel bastone
Da 6,1 m a 9 m	4 x il numero di cariche nel bastone

Bastone della Guarigione

Bastone, raro (richiede sintonia con un bardo, chierico o druido)

Il bastone possiede 10 cariche. Quando il personaggio lo impugna, può usare un'azione e spendere 1 o più cariche per lanciare con esso uno dei seguenti incantesimi, usando la sua CD del tiro salvezza degli incantesimi e il suo modificatore di caratteristica da incantatore: *cura ferite* (1 carica per livello dell'incantesimo, fino al 4°), *cura ferite di massa* (5 cariche) o *ristorare inferiore* (2 cariche).

Il bastone recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica, tira un d20. Con un risultato di 1, il bastone svanisce in un lampo di luce ed è perduto per sempre.

Bastone della Vipera

Bastone, non comune (richiede sintonia con un chierico, druido o warlock)

Il personaggio può usare un'azione bonus per pronunciare la parola d'ordine di questo bastone e trasformarne l'estremità in una testa di serpente velenoso animato per 1 minuto. Usando un'altra azione bonus per pronunciare di nuovo la parola d'ordine, il bastone riassume la sua normale forma inanimata.





Il personaggio può effettuare un attacco in mischia usando la testa di serpente, che ha una portata di 1,5 metri. Il personaggio applica il suo bonus di competenza al tiro per colpire. Se l'attacco colpisce, il bersaglio subisce 1d6 danni perforanti e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce 3d6 danni da veleno.

Finché la testa di serpente è animata, può essere attaccata: ha Classe Armatura 15 e 20 punti ferita. Se la testa scende a 0 punti ferita, il bastone è distrutto. Finché il bastone non è distrutto, recupera tutti i punti ferita persi ogni volta che torna alla sua forma inanimata.

Bastone dello Charme

Bastone, raro (richiede sintonia con un bardo, chierico, druido, mago, stregone o warlock)

Finché il personaggio impugna questo bastone, può usare un'azione e spendere 1 delle sue 10 cariche per lanciare con esso *charme su persone*, *comando* o *comprensione dei linguaggi* usando la sua CD del tiro salvezza degli incantesimi. Il bastone può anche essere usato come un bastone ferrato magico.

Se il personaggio impugna il bastone e fallisce un tiro salvezza contro un incantesimo di ammaliamento che bersaglia solo lui, può trasformare il tiro salvezza fallito in un successo. Il personaggio non può riutilizzare questa proprietà del bastone fino all'alba successiva. Se il personaggio supera il tiro salvezza contro un incantesimo di ammaliamento che bersaglia solo lui, con o senza l'intervento del bastone, può usare la sua reazione e spendere 1 carica del bastone per riflettere l'incantesimo contro il suo incantatore, come se fosse stato il personaggio a lanciarlo.

Il bastone recupera 1d8 + 2 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica, tira un d20. Con un risultato di 1, il bastone diventa un bastone ferrato non magico.

Bastone dello Sciame di Insetti

Bastone, raro (richiede sintonia con un bardo, chierico, druido, mago, stregone o warlock)

Questo bastone possiede 10 cariche e recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica, tira un d20. Con un risultato di 1, uno sciame di insetti consuma e distrugge il bastone, poi si disperde.

Incantesimi. Finché il personaggio impugna il bastone, può usare un'azione e spendere alcune delle sue cariche per lanciare con esso uno dei seguenti incantesimi, usando la sua CD del tiro salvezza degli incantesimi: *insetto gigante* (4 cariche) o *piaga degli insetti* (5 cariche).

Nube di Insetti. Finché il personaggio impugna il bastone, può usare un'azione e spendere 1 carica per generare uno sciame di insetti volanti innocui che si diffonde in un raggio di 9 metri da lui. Gli insetti permangono per 10 minuti, rendendo l'area pesantemente oscurata per ogni altra creatura ad eccezione del personaggio. Lo sciame si muove assieme al personaggio e rimane centrato su di lui. Un vento di intensità pari o superiore a 15 km orari disperde lo sciame e termina l'effetto.

Biglia di Forza

Oggetto meraviglioso, raro

Questa piccola sfera nera ha un diametro di 2 cm e pesa 30 grammi. Generalmente si trovano in gruppi di 1d4 + 4 *biglie di forza*.

Un personaggio può usare un'azione per lanciare la biglia fino a un massimo di 18 metri. Quando colpisce qualcosa, la biglia esplode e si distrugge. Tutte le creature entro un raggio di 3 metri dal punto di impatto della biglia devono superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti subiscono 5d4 danni da forza. Poi l'area viene rinchiusa per 1 minuto all'interno di una sfera di forza trasparente. Ogni creatura che ha fallito il tiro salvezza e si trovava completamente all'interno dell'area resta intrappolata all'interno della sfera. Chi ha superato il tiro salvezza o si trovava solo parzialmente all'interno dell'area viene allontanato dal centro della sfera e spinto all'esterno. Attraverso le pareti della sfera può passare solo aria respirabile. Né gli attacchi né gli altri effetti possono passare.

Una creatura rinchiusa nell'area può usare la sua azione per spingere le pareti della sfera, muovendola a una velocità massima pari alla metà della propria velocità base sul terreno. La sfera può essere sollevata e la sua magia fa sì che il suo peso sia sempre mezzo chilogrammo, a prescindere dal peso delle creature al suo interno.

Boccia del Comando degli Elementali dell'Acqua

Oggetto meraviglioso, raro

Quando la boccia è piena d'acqua, il personaggio può usare un'azione per pronunciare la sua parola d'ordine ed evocare un elementale dell'acqua, come se avesse lanciato l'incantesimo *evoca elementale*. La boccia non può essere riutilizzata in questo modo fino all'alba successiva.

La boccia ha un diametro di circa 30 cm ed è profonda 15 cm. Pesa 1,5 kg e ha una capienza di 12 litri circa.

Borsa Conservante

Oggetto meraviglioso, non comune

Lo spazio interno di questa borsa è molto più grande delle sue dimensioni esterne, pari a circa 60 cm di diametro all'apertura e 120 cm di profondità. La borsa può contenere fino a 250 kg di materiale, per un volume massimo di 64 cubi con spigolo di 30 cm. La borsa pesa 7,5 kg a prescindere dal suo contenuto. Recuperare un oggetto dall'interno della borsa richiede un'azione.

Se la borsa viene caricata con un peso eccessivo, bucata o strappata, si rompe ed è distrutta, e il suo contenuto viene sparpagliato sul Piano Astrale. Se la borsa viene rivoltata, il suo contenuto si riversa all'esterno, integro, ma per essere riutilizzata la borsa deve essere rivoltata di nuovo. Le creature che necessitano di respirare situate all'interno della borsa possono sopravvivere per un numero di minuti pari a 10 diviso per il numero di creature (fino a un minimo di 1 minuto); trascorso questo periodo di tempo, le creature cominciano a soffocare.

Collocare una *borsa conservante* all'interno di uno spazio extradimensionale, come quello creato da uno *zainetto pratico di Heward*, da un *buco portatile* o da altri oggetti simili, distrugge istantaneamente entrambi gli oggetti e apre un portale sul Piano Astrale. Il portale ha origine nel punto in cui uno dei due oggetti è stato inserito nell'altro. Tutte le creature entro 3 metri dal portale vengono attirate al suo interno e trasportate in un luogo casuale del Piano Astrale, dopodiché il portale si chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

Borsa dei Fagioli Magici

Oggetto meraviglioso, raro

Questa borsa di stoffa robusta contiene 3d4 fagioli secchi. La borsa pesa 250 grammi, più 125 grammi per ogni fagiolo presente al suo interno.

Se i fagioli vengono gettati a terra, generano un'esplosione in un raggio di 3 metri centrato sui fagioli stessi. Ogni creatura presente nell'area, incluso il possessore della borsa, deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 5d4 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili non indossati o trasportati presenti nell'area.

Se un fagiolo viene prelevato dalla borsa, piantato nel terriccio o nella sabbia e innaffiato, dopo 1 minuto genera un effetto nel luogo in cui è stato piantato. Il DM può scegliere l'effetto dalla tabella seguente, determinarlo casualmente o crearne uno personalmente.

d100	Effetto
01	Spuntano 5d4 funghi velenosi. Se una creatura mangia un fungo, si tira un dado. Se il risultato del tiro è dispari, la creatura che ha mangiato il fungo deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce 5d6 danni da veleno e diventa avvelenata per 1 ora. Se il risultato è pari, la creatura che ha mangiato il fungo riceve 5d6 punti ferita temporanei per 1 ora.
02–10	Scaturisce un geyser che spruzza una colonna alta 9 metri di acqua, birra, succo di mirtillo, tè, aceto, vino o olio (a scelta del DM) per 1d12 round.
11–20	Spunta un **treant** (vedi il *Monster Manual* per le statistiche). C'è una probabilità del 50 per cento che il treant sia caotico malvagio e attacchi.
21–30	Dal terreno emerge una statua di pietra animata ma immobile, con le sembianze del possessore della borsa. La statua pronuncia minacce verbali contro di lui. Se il possessore della borsa si allontana dalla statua, quando sopraggiungono altre creature, la statua descrive loro il possessore come il più scellerato dei nemici e fornisce loro le informazioni per trovarlo e attaccarlo. Se il possessore si trova sullo stesso piano di esistenza della statua, questa conosce la sua posizione. La statua diviene inanimata dopo 24 ore.
31–40	Dal terreno si sprigiona un fuoco da campo azzurrognolo che arde per 24 ore (o finché non viene spento).
41–50	Spuntano dal terreno 1d6 + 6 **boleti stridenti** (vedi il *Monster Manual* per le statistiche).
51–60	1d4 + 8 rospi di colore rosa acceso si avvicinano strisciando. Non appena un rospo viene toccato, si trasforma in un mostro di taglia Grande o inferiore a scelta del DM. Il mostro permane per 1 minuto, poi scompare in uno sbuffo di fumo rosa brillante.
61–70	Un **bulette** affamato (vedi il *Monster Manual* per le statistiche) fa irruzione dal terreno e attacca.
71–80	Dal terreno cresce un albero da frutto da cui pendono 1d10 + 20 frutti, 1d8 dei quali hanno gli effetti di pozioni magiche determinate casualmente, mentre uno ha l'effetto di un veleno da ingestione a scelta del DM. L'albero svanisce dopo 1 ora. I frutti raccolti rimangono e conservano gli eventuali poteri magici per 30 giorni.
81–90	Dal terreno spunta un nido contenente 1d4 + 3 uova. Una creatura che mangia un uovo deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20: se lo supera, il punteggio della sua caratteristica più bassa aumenta permanentemente di 1 (in caso di più caratteristiche con lo stesso punteggio più basso, se ne sceglie una casualmente). Se lo fallisce, la creatura subisce invece 10d6 danni da forza causati da un'esplosione magica interna.
91–99	Una piramide a base quadrata con lato di 18 metri emerge dal terreno. Al suo interno si trova un sarcofago contenente un **signore delle mummie** (vedi il *Monster Manual* per le statistiche). La piramide è considerata la tana del signore delle mummie e il suo sarcofago contiene un tesoro determinato dal DM.
00	Dal terreno si innalza una gigantesca pianta di fagioli che sale fino a un'altezza determinata dal DM. La sommità della pianta conduce in un luogo scelto dal DM, che può essere uno straordinario punto di osservazione, il castello di un gigante delle nuvole o un piano d'esistenza diverso.



Borsa dei Fagioli Magici

Borsa dei Trucchi

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa borsa dall'aspetto ordinario, fatta di stoffa di colore grigio, ruggine o marrone, sembra vuota. Frugando al suo interno, si trova invece un piccolo oggetto lanuginoso. La borsa pesa 250 grammi.

Un personaggio può usare un'azione per estrarre l'oggetto lanuginoso dalla borsa e lanciarlo fino a 6 metri di distanza. Quando atterra, l'oggetto si trasforma in una creatura, determinata tirando un d8 e consultando la tabella corrispondente al colore della borsa posseduta. Vedi il *Monster Manual* per le statistiche della creatura. La creatura scompare all'alba successiva o quando viene ridotta a 0 punti ferita.

La creatura è amichevole nei confronti del possessore della borsa e dei suoi compagni e agisce nel turno del possessore della borsa. Quest'ultimo può usare un'azione bonus per decidere il movimento e le azioni della creatura nel turno successivo, o per impartirle comandi generici come attaccare i nemici. In assenza di tali ordini, la creatura agisce in modo appropriato alla sua natura.

Dopo che dalla borsa sono stati estratti tre oggetti lanuginosi, la borsa non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Borsa dei Trucchi Grigia

d8	Creatura	d8	Creatura
1	Faina	5	Pantera
2	Topo gigante	6	Tasso gigante
3	Tasso	7	Lupo feroce
4	Cinghiale	8	Alce gigante

Borsa dei Trucchi Marrone

d8	Creatura	d8	Creatura
1	Sciacallo	5	Orso nero
2	Gorilla	6	Faina gigante
3	Babbuino	7	Iena gigante
4	Beccoaguzzo	8	Tigre

Borsa dei Trucchi Ruggine

d8	Creatura	d8	Creatura
1	Topo	5	Capra gigante
2	Gufo	6	Cinghiale gigante
3	Mastino	7	Leone
4	Capra	8	Orso bruno

Borsa Divorante

Oggetto meraviglioso, molto raro

A una prima occhiata questa borsa sembra una *borsa conservante*, ma in realtà si tratta di un orifizio attraverso cui si nutre una gigantesca creatura extradimensionale. Rivoltando la borsa da dentro a fuori si chiude l'orifizio.

La creatura extradimensionale collegata alla borsa può percepire tutto ciò che viene posto al suo interno. Ogni materiale organico, animale o vegetale, inserito completamente all'interno della borsa viene divorato ed è perduto per sempre. Quando una parte di una creatura vivente entra nella borsa, come quando qualcuno infila una mano, c'è una probabilità del 50 per cento che tutta la creatura venga risucchiata all'interno. Una creatura all'interno della borsa può usare la sua azione per tentare di sfuggire superando una prova di Forza con CD 15. Un'altra creatura può usare la propria azione per infilare



Campana dell'Apertura

le mani nella borsa e tirare fuori la creatura imprigionata, effettuando con successo una prova di Forza con CD 20 (sempre che non venga prima trascinata all'interno a sua volta). Ogni creatura che inizia il proprio turno all'interno della borsa viene divorata e il suo corpo è distrutto.

Nella borsa è possibile conservare oggetti inanimati fino a un volume pari a un cubo con spigolo di 30 cm. Tuttavia, una volta al giorno la borsa inghiotte tutti gli oggetti al suo interno e li sputa fuori su un altro piano d'esistenza. Il DM determina il momento in cui questo accade e il piano dove finiscono gli oggetti.

Se la borsa viene bucata o strappata, è considerata distrutta e tutto ciò che conteneva viene trasportato in un luogo casuale sul Piano Astrale.

Bottiglia del Fumo Perenne

Oggetto meraviglioso, non comune

Da questa bottiglia di ottone del peso di 0,5 kg e chiusa da un tappo di piombo si levano dei sottili fili di fumo. Quando il personaggio usa un'azione per rimuovere il tappo, si sprigiona una fitta nube di fumo che si diffonde in un raggio di 18 metri dalla bottiglia. L'area coperta dal fumo è pesantemente oscurata. Per ogni minuto in cui la bottiglia resta aperta e all'interno della nube, il raggio aumenta di 3 metri finché non arriva a un raggio massimo di 36 metri.

La nube permane finché la bottiglia resta aperta. Per chiudere la bottiglia il personaggio deve usare un'azione per pronunciare la sua parola d'ordine. Una volta chiusa la bottiglia, il fumo si disperde dopo 10 minuti. Un vento moderato (da 15 a 30 km orari) disperde il fumo nel giro di 1 minuto, mentre un vento forte (oltre 30 km orari) lo disperde in 1 round.

Bottiglia dell'Efreeti

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questa bottiglia di ottone dipinto pesa 0,5 kg. Quando il personaggio usa un'azione per rimuovere il tappo, dalla bottiglia si sprigiona una nube di fumo denso. Alla fine del turno del personaggio, il fumo scompare con un lampo di fuoco innocuo e in uno spazio libero entro 9 metri da lui compare un efreeti. Vedi il *Monster Manual* per le statistiche dell'efreeti.

La prima volta che la bottiglia viene aperta, il DM tira per determinare cosa accade.

d100	Effetto
01–10	L'efreeti attacca il personaggio. Dopo avere combattuto per 5 round, l'efreeti scompare e la bottiglia perde la sua magia.
11–90	L'efreeti serve il personaggio per 1 ora e obbedisce ai suoi comandi, poi l'efreeti torna nella bottiglia, che viene chiusa da un nuovo tappo. Il nuovo tappo non può essere rimosso per 24 ore. Le due volte successive in cui la bottiglia viene aperta, si ottiene lo stesso effetto. Se la bottiglia viene aperta una quarta volta, l'efreeti fugge scomparendo e la bottiglia perde la sua magia.
91–00	L'efreeti può lanciare tre volte l'incantesimo *desiderio* a beneficio del personaggio. L'efreeti scompare dopo aver concesso l'ultimo desiderio o dopo 1 ora, e la bottiglia perde la sua magia.



Bracciali dell'Arciere

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questi bracciali, possiede competenza nell'arco lungo e nell'arco corto e ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni inflitti da attacchi a distanza effettuati con tali armi.

Bracciali della Difesa

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questi bracciali ottiene un bonus di +2 alla CA se non veste alcuna armatura e non usa uno scudo.

Braciere del Comando degli Elementali del Fuoco

Oggetto meraviglioso, raro

Quando un fuoco arde in questo braciere di ottone, il personaggio può usare un'azione per pronunciare la sua parola d'ordine ed evocare un elementale del fuoco, come se avesse lanciato l'incantesimo *evoca elementale*. Il braciere non può essere riutilizzato in questo modo fino all'alba successiva.

Il braciere pesa 2,5 kg.

Buco Portatile

Oggetto meraviglioso, raro

Questo panno di fine tessuto nero, morbido come la seta, ha le dimensioni di un fazzoletto quando è ripiegato. Una volta spiegato, copre una superficie circolare di 1,8 metri di diametro.

Il personaggio può usare un'azione per spiegare il *buco portatile* e collocarlo su una superficie solida o contro di essa: il *buco portatile* crea un buco extradimensionale profondo 3 metri. Lo spazio cilindrico all'interno del buco esiste su un diverso piano di esistenza, quindi non può essere usato per creare passaggi da attraversare. Ogni creatura all'interno di un *buco portatile* aperto può uscirne arrampicandosi sulle sue pareti.

Il personaggio può usare un'azione per chiudere il *buco portatile* afferrando i lembi e ripiegandoli. In questo modo, il buco si chiude e tutti gli oggetti e le creature all'interno restano nello spazio extradimensionale. A prescindere dal suo contenuto, il buco ha un peso irrilevante.

Se il buco è ripiegato, una creatura all'interno del suo spazio extradimensionale può usare un'azione per effettuare una prova di Forza con CD 10. In caso di successo, la creatura riesce a proiettarsi fuori e compare entro 1,5 metri dal *buco portatile* o da chi lo trasporta. Una creatura che necessita di respirare può sopravvivere all'interno di un *buco portatile* chiuso per un periodo massimo di 10 minuti, poi inizia a soffocare.

Collocare un *buco portatile* all'interno di uno spazio extradimensionale, come quello creato da una *borsa conservante*, uno *zainetto pratico di Heward* o da altri oggetti simili, distrugge istantaneamente entrambi gli oggetti e apre un portale sul Piano Astrale. Il portale ha origine nel punto in cui uno dei due oggetti è stato inserito nell'altro. Tutte le creature entro 3 metri dal portale vengono attirate al suo interno e trasportate in un luogo casuale del Piano Astrale, dopodiché il portale si chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

Campana dell'Apertura

Oggetto meraviglioso, raro

Questo tubo cavo di metallo è lungo circa 30 cm e pesa mezzo chilogrammo. Il personaggio può usare un'azione per colpire la campana, orientandola verso un oggetto apribile situato entro 36 metri da essa: una porta, un coperchio o una serratura. La campana emette una nota squillante e apre una serratura o un chiavistello sull'oggetto, purché il suono non sia impossibilitato a



raggiungere l'oggetto. Quando non resta nessun'altra serratura o chiavistello, l'oggetto si apre.

La campana può essere usata dieci volte. Dopo il decimo uso, si crepa e diventa inutilizzabile.

Candela dell'Invocazione

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

Ognuna di queste candele lunghe e sottili è dedicata a una divinità particolare, con cui condivide l'allineamento. L'allineamento della candela può essere determinato con l'incantesimo *individuazione del bene e del male*. Il DM può scegliere liberamente la divinità e il relativo allineamento della candela o determinare l'allineamento casualmente.

d20	Allineamento	d20	Allineamento
1–2	Caotico malvagio	10–11	Neutrale
3–4	Caotico neutrale	12–13	Neutrale buono
5–7	Caotico buono	14–15	Legale malvagio
8–9	Neutrale malvagio	16–17	Legale neutrale
		18–20	Legale buono

La magia della candela si attiva quando la candela viene accesa e l'accensione richiede un'azione. La candela può ardere per 4 ore, dopodiché è distrutta. Il personaggio può spegnerla prima che si esaurisca per usarla successivamente. Il tempo di utilizzo va sottratto in frazioni da 1 minuto dal tempo totale per cui la candela può ardere.

Mentre è accesa, la candela proietta luce fioca entro un raggio di 9 metri. Tutte le creature illuminate dalla luce e il cui allineamento corrisponde a quello della candela dispongono di vantaggio ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di caratteristica. Inoltre, gli eventuali chierici e druidi nell'area illuminata e il cui allineamento corrisponda a quello della candela possono lanciare gli incantesimi di 1° livello preparati senza spendere slot incantesimo, anche se gli effetti di questi incantesimi saranno considerati pari a quelli lanciati con uno slot di 1° livello.

In alternativa, quando un personaggio accende la candela per la prima volta, può usarla per lanciare l'incantesimo *portale*. Questo distrugge la candela.

Cappa del Saltimbanco

Oggetto meraviglioso, raro

Questa cappa emana un leggero odore di zolfo. Finché il personaggio la indossa, può usare un'azione per lanciare l'incantesimo *porta dimensionale*. Questa proprietà della cappa non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Quando scompare, il personaggio lascia dietro di sé una nuvola di fumo, che si materializza anche nel luogo in cui ricompare. Il fumo rende leggermente oscurati i due luoghi e si disperde alla fine del turno successivo del personaggio. Un vento leggero o forte disperde il fumo.

Cappello del Camuffamento

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Finché indossa questo cappello, il personaggio può usare un'azione per lanciare con esso l'incantesimo *camuffare se stesso* a volontà. L'incantesimo termina se il cappello viene rimosso.

Caraffa dell'Acqua Eterna

Oggetto meraviglioso, non comune

Quando si scuote questa fiasca chiusa da un tappo di sughero, si sente uno sciabordio, come se contenesse dell'acqua. La caraffa pesa 1 kg.



Cappa del Saltimbanco

Caraffa dell'Acqua Eterna

Il personaggio può usare un'azione per rimuovere il tappo e pronunciare una delle tre possibili parole d'ordine, nel qual caso dalla fiasca esce una certa quantità di acqua potabile o salata (a scelta del personaggio). L'acqua smette di uscire all'inizio del turno successivo del personaggio. È possibile scegliere tra le opzioni seguenti:

- "Ruscello" produce 4 litri d'acqua.
- "Fontana" produce 20 litri d'acqua.
- "Geyser" produce 120 litri d'acqua che scaturiscono in un getto lungo 9 metri e largo 30 cm. Usando un'azione bonus mentre tiene in mano la caraffa, il personaggio può orientare il getto verso una creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti subisce 1d4 danni contundenti e cade a terra prono. In alternativa, il personaggio può dirigere il getto contro un oggetto che non sia indossato o trasportato e che non pesi più di 100 kg. L'oggetto viene rovesciato o spinto fino a 4,5 metri più lontano dal personaggio.

Cintura della Forza dei Giganti

Oggetto meraviglioso, rarità variabile (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questa cintura, il suo punteggio di Forza cambia in un determinato punteggio conferito dalla cintura. Se il punteggio di Forza del personaggio senza cintura è pari o superiore a quello conferito dalla cintura, l'oggetto non ha alcun effetto.



Cintura della Forza dei Giganti delle Pietre

Cintura Nanica



Colla Meravigliosa



Corda Intralciante

Esistono sei varietà di questa cintura, corrispondenti per tipo e rarità ai sei tipi di giganti puri esistenti. La *cintura della forza dei giganti delle pietre* e la *cintura della forza dei giganti del gelo* sono diverse nell'aspetto, ma hanno lo stesso effetto.

Tipo	Forza	Rarità
Giganti delle colline	21	Rara
Giganti delle pietre/del gelo	23	Molto rara
Giganti del fuoco	25	Molto rara
Giganti delle nuvole	27	Leggendaria
Giganti delle tempeste	29	Leggendaria

Cintura Nanica

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questa cintura riceve i seguenti benefici:

- Il suo punteggio di Costituzione aumenta di 2, fino a un massimo di 20.
- Dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Persuasione) effettuate per interagire con i nani.

Inoltre, una volta che il personaggio che la indossa è entrato in sintonia con la cintura, ogni mattina all'alba c'è una probabilità del 50 per cento che gli spuntino barba e baffi, premesso che il suo corpo possa svilupparli, o che la sua barba cresca vistosamente, se già ne ha una.

Se non è un nano, ottiene i seguenti benefici aggiuntivi finché indossa la cintura:

- Vantaggio ai tiri salvezza contro il veleno e resistenza ai danni da veleno.
- Scurovisione entro un raggio di 18 metri.
- È in grado di parlare, leggere e scrivere il Nanico.

Colla Meravigliosa

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questa sostanza viscosa e lattiginosa può creare un legame adesivo permanente tra due oggetti qualsiasi. Deve essere custodita in un vaso o in un'ampolla che all'interno sia stata spalmata con l'*olio della scivolosità*. Quando viene trovato, il contenitore contiene (1d6 + 1) x 30 grammi.

Una quantità di colla pari a 30 grammi può coprire una superficie quadrata con lato di 30 cm. La colla impiega 1 minuto a fare effetto. Il legame così creatosi può essere spezzato solamente con un'applicazione di *solvente universale* o di *olio della forma eterea*, o tramite un incantesimo *desiderio*.

Collana del Rosario

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con un chierico, druido o paladino)

Questa collana ha 1d4 + 2 perle magiche fatte di acquamarina, perla nera o topazio. Ha anche molte perle non magiche fatte di ambra, eliotropio, citrino, corallo, giada, perla o quarzo. Se una perla magica viene rimossa dalla collana, quella perla perde la sua magia.

Esistono sei tipi di perle magiche. Il DM decide la natura di ogni perla o la determina casualmente. La collana può includere più perle dello stesso tipo. Per usarne una, il personaggio deve indossare la collana. Ogni perla contiene un incantesimo che il personaggio può lanciare con un'azione bonus (usando la sua CD del tiro salvezza degli incantesimi, quando è richiesto un tiro salvezza). Una volta lanciato l'incantesimo di una perla magica, quella perla non può più essere usata fino all'alba successiva.

d20	Perla di...	Incantesimo
1–6	Benedizione	*Benedizione*
7–12	Guarigione	*Cura ferite* (2° livello) o *ristorare inferiore*
13–16	Favore	*Ristorare superiore*
17–18	Punizione	*Punizione marchiante*
19	Evocazione	*Alleato planare*
20	Camminare nel vento	*Camminare nel vento*

Collana dell'Adattamento

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questa collana, può respirare normalmente in qualsiasi ambiente e dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gas e vapori nocivi (come gli effetti di *nube maleodorante* e *nube mortale*, i veleni da inalazione e le armi a soffio di alcuni draghi).



Collana del Rosario

Collana delle Palle di Fuoco

Collana dell'Adattamento

Collana delle Palle di Fuoco

Oggetto meraviglioso, raro

Da questa collana pendono 1d6 + 3 perle. Il personaggio può usare un'azione per staccare una delle perle e lanciarla fino a una distanza di 18 metri. Alla fine della sua traiettoria, la perla esplode in una *palla di fuoco* di 3° livello (CD 15 del tiro salvezza).

È possibile lanciare un numero maggiore di perle o perfino l'intera collana con un'unica azione. In questi casi, il livello della *palla di fuoco* aumenta di 1 per ogni perla lanciata oltre la prima.

Copricapo del Respirare Sott'Acqua

Oggetto meraviglioso, non comune

Quando il personaggio indossa questo copricapo sott'acqua, può usare un'azione per pronunciare la sua parola d'ordine e generare una bolla d'aria attorno alla testa. Questo gli permette di respirare normalmente sott'acqua. La bolla permane finché il personaggio non pronuncia di nuovo la parola d'ordine, il copricapo non viene rimosso dalla testa o il personaggio non si trova più in acqua.

Corazza di Scaglie di Drago

Armatura (corazza di scaglie), molto rara (richiede sintonia)

La corazza di scaglie di drago è ricavata dalle scaglie di un tipo di drago. Certe volte i draghi raccolgono le loro scaglie cadute e ne fanno dono a un umanoide. Altre volte i cacciatori scuoiano accuratamente e conservano le pelli dei draghi uccisi. In entrambi i casi, la corazza di scaglie di drago è un oggetto estremamente pregiato.

Finché indossa quest'armatura, il personaggio ottiene un bonus di +1 alla CA, vantaggio ai tiri salvezza contro la Presenza Terrificante e l'arma a soffio dei draghi e resistenza a un tipo di danno determinato dal tipo di scaglie di cui è composta l'armatura (vedi la tabella sottostante).

Il personaggio può inoltre usare un'azione per concentrare i suoi sensi e percepire magicamente la distanza e la direzione del più vicino drago dello stesso tipo della sua armatura, entro un raggio di 45 km. Una volta usata, quest'azione speciale non è più riutilizzabile fino all'alba successiva.

Drago	Resistenza	Drago	Resistenza
Argento	Freddo	Oro	Fuoco
Bianco	Freddo	Ottone	Fuoco
Blu	Fulmine	Rame	Acido
Bronzo	Fulmine	Rosso	Fuoco
Nero	Acido	Verde	Veleno

Corda Intralciante

Oggetto meraviglioso, raro

Questa corda è lunga 9 metri e pesa 1,5 kg. Se il personaggio impugna un'estremità della corda e usa un'azione per pronunciare la parola d'ordine, l'altra estremità guizza in avanti per intralciare una creatura situata entro 6 metri dal personaggio e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti diventa trattenuto.

Il personaggio può liberare la creatura usando un'azione bonus per pronunciare una seconda parola d'ordine. Un bersaglio trattenuto dalla corda può usare un'azione per effettuare una prova di Forza o di Destrezza (a sua scelta) con CD 15. In caso di successo, la creatura non è più trattenuta dalla corda.

La corda possiede CA 20 e 20 punti ferita. Recupera 1 punto ferita ogni 5 minuti, purché le rimanga almeno 1 punto ferita. Se la corda scende a 0 punti ferita, è distrutta.

Corda per Scalare

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa corda di seta è lunga 18 metri, pesa 1,5 kg e può reggere fino a 1.500 kg di carico. Se il personaggio impugna un'estremità della corda e usa un'azione per pronunciare la parola d'ordine, la corda si anima. Con un'azione bonus, il personaggio può ordinare all'altra estremità di muoversi verso una destinazione da lui indicata. L'estremità si muove di 3 metri durante il turno del personaggio quando viene impartito l'ordine e di 3 metri a ogni turno successivo del personaggio, finché



non raggiunge la destinazione, fino ad arrivare alla sua lunghezza massima o finché il personaggio non le ordina di fermarsi. Il personaggio può anche ordinare alla corda di legarsi saldamente a un oggetto o di sciogliersi, di annodarsi o di sciogliere i nodi o di arrotolarsi per essere trasportata.

Se il personaggio le ordina di annodarsi, lungo la corda compare una serie di grandi nodi a distanza di 30 cm l'uno dall'altro. Quando è annodata, la corda si accorcia fino a una lunghezza di 15 metri e conferisce vantaggio alle prove effettuate per scalarla.

La corda possiede CA 20 e 20 punti ferita. Recupera 1 punto ferita ogni 5 minuti, purché le rimanga almeno 1 punto ferita. Se la corda scende a 0 punti ferita, è distrutta.

Corno del Valhalla

Oggetto meraviglioso, raro (ottone o argento), molto raro (bronzo) o leggendario (ferro)

Il personaggio può usare un'azione per suonare questo corno. In tutta risposta, compare una schiera di spiriti guerrieri provenienti dal piano di Ysgard entro 18 metri da lui. Gli spiriti utilizzano le statistiche del berserker contenute nel *Monster Manual*. Gli spiriti tornano su Ysgard dopo 1 ora o quando scendono a 0 punti ferita. Una volta usato, il corno non può essere riutilizzato finché non sono trascorsi 7 giorni.

Sono noti quattro tipi di *corno del Valhalla*, ognuno fatto di un metallo diverso. Il tipo di corno determina il numero di berserker che rispondono all'evocazione e i requisiti per il suo uso. Il DM sceglie il tipo di corno o lo determina casualmente.

d100	Tipo di Corno	Berserker Evocati	Requisiti
01–40	Argento	2d4 + 2	Nessuno
41–75	Ottone	3d4 + 3	Competenza in tutte le armi semplici
76–90	Bronzo	4d4 + 4	Competenza in tutte le armature medie
91–00	Ferro	5d4 + 5	Competenza in tutte le armi da guerra

Se il personaggio suona il corno senza soddisfare i requisiti, i berserker evocati lo attaccano. Se soddisfa i requisiti, i berserker sono amichevoli nei suoi confronti e nei confronti dei suoi compagni e obbediscono ai suoi ordini.

Corno della Distruzione

Oggetto meraviglioso, raro

Il personaggio può usare un'azione per pronunciare la parola d'ordine del corno e suonarlo, emettendo un boato rombante in un cono di 9 metri udibile fino a una distanza di 180 metri. Ogni creatura all'interno del cono deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15: se lo fallisce, subisce 5d6 danni da tuono ed è assordata per 1 minuto, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è assordata. Le creature e gli oggetti fatti di vetro o di cristallo subiscono svantaggio al tiro salvezza e subiscono 10d6 danni da tuono invece che 5d6.

A ogni uso della magia del corno esiste una probabilità del 20 per cento che esso esploda. L'esplosione infligge 10d6 danni da fuoco a chi ha suonato il corno e distrugge l'oggetto.

Cotta di Maglia dell'Efreeti

Armatura (cotta di maglia), leggendaria (richiede sintonia)

Finché indossa questa armatura, il personaggio ottiene un bonus di +3 alla CA, è immune ai danni da fuoco e può comprendere e parlare il Primordiale. Può inoltre stare in piedi e camminare sulla roccia fusa come se fosse terreno solido.

Cubo dei Portali

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questo cubo ha uno spigolo di 7,5 cm e irradia un'energia magica quasi palpabile. Ognuna delle sei facce è collegata a un piano di esistenza diverso, uno dei quali è il Piano Materiale. I piani a cui sono collegate le altre facce sono determinati dal DM.

Il personaggio può usare un'azione per premere una delle facce del cubo e lanciare l'incantesimo *portale*, che si apre sul piano di esistenza collegato alla faccia premuta. In alternativa, se usa un'azione per premere la faccia prescelta due volte, può usare il cubo per lanciare l'incantesimo *spostamento planare* (CD 17 del tiro salvezza) e trasportare i bersagli sul piano di esistenza collegato alla faccia premuta.

Il cubo ha 3 cariche. Ogni uso del cubo consuma 1 carica. Il cubo recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.



Diadema Incandescente



Cubo di Forza



Difensiva



Cotta di Maglia dell'Efreeti

Cubo di Forza

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Questo cubo ha uno spigolo di circa 2,5 cm. Su ognuna delle facce è raffigurato un simbolo diverso, che può essere premuto. Inizialmente il cubo possiede 36 cariche e recupera 1d20 cariche spese ogni giorno all'alba.

Il personaggio può usare un'azione per premere una delle facce del cubo, spendendo un numero di cariche basato sulla faccia scelta, come indicato nella tabella "Facce del Cubo di Forza". Ogni faccia ha un effetto diverso. Se al cubo non rimangono abbastanza cariche, non accade nulla. Altrimenti si materializza una barriera di forza invisibile, che forma un cubo con spigolo di 4,5 metri. La barriera è centrata sul personaggio, si sposta assieme a lui e dura 1 minuto, fino a quando il personaggio non usa un'azione per premere la sesta faccia o il cubo non termina le cariche. È possibile cambiare l'effetto della barriera premendo una faccia diversa del cubo e spendendo il relativo numero di cariche: in questo caso anche la durata riparte da zero.

Se il movimento del personaggio porta la barriera in contatto con un corpo solido che non può passare attraverso il cubo, finché la barriera resta attiva, il personaggio non può avvicinarsi ulteriormente a quell'oggetto.

Facce del Cubo di Forza

Faccia	Cariche	Effetto
1	1	Gas, vento e nebbia non attraversano la barriera.
2	2	Il materiale inorganico non attraversa la barriera. Muri, pavimenti e soffitti possono attraversarla a discrezione del personaggio.
3	3	Il materiale organico non attraversa la barriera.
4	4	Gli effetti degli incantesimi non attraversano la barriera.
5	5	Nulla può attraversare la barriera. Muri, pavimenti e soffitti possono attraversarla a discrezione del personaggio.
6	0	La barriera si disattiva.

Il cubo perde cariche quando la barriera viene bersagliata da certi incantesimi o entra in contatto con gli effetti di certi incantesimi o oggetti magici, come indicato dalla tabella seguente.

Incantesimo o Oggetto	Cariche Perse
Corno della distruzione	1d10
Disintegrazione	1d12
Muro di fuoco	1d4
Passapareti	1d6
Spruzzo prismatico	1d20

Diadema Incandescente

Oggetto meraviglioso, non comune

Il personaggio che indossa questo diadema può usare un'azione per lanciare l'incantesimo *raggio rovente*. I tiri per colpire effettuati per l'incantesimo ottengono un bonus di attacco di +5. Il diadema non può essere riutilizzato in questo modo fino all'alba successiva.

Difensiva

Arma (qualsiasi spada), leggendaria (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica.

La prima volta in ogni suo turno in cui attacca con quest'arma, il personaggio può trasferire tutto il bonus dell'arma o una qualsiasi parte di esso alla propria Classe Armatura, anziché usarlo negli attacchi effettuati in quel turno. Potrebbe, per esempio, ridurre il bonus ai tiri per colpire e ai tiri per i danni a +1 e ottenere un bonus di +2 alla CA. I bonus modificati restano in vigore fino all'inizio del turno successivo del personaggio, che deve però impugnare l'arma per ottenere il bonus alla CA.

Elisir della Salute

Pozione, rara

Quando il personaggio beve questa pozione, essa cura tutte le malattie che lo affliggono e rimuove le condizioni di accecato, assordato, avvelenato e paralizzato. Il liquido rosso chiaro contiene delle minuscole bolle di luce.



Elmo del Teletrasporto



Elmo della Comprensione dei Linguaggi



Elmo della Luminosità

Elmo del Teletrasporto

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Questo elmo possiede 3 cariche. Finché il personaggio lo indossa, può usare un'azione e spendere 1 carica per lanciare con esso l'incantesimo *teletrasporto*. L'elmo recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Elmo della Comprensione dei Linguaggi

Oggetto meraviglioso, non comune

Finché il personaggio indossa questo elmo, può usare un'azione per lanciare con esso l'incantesimo *comprensione dei linguaggi* a volontà.

Elmo della Luminosità

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

Su questo elmo scintillante sono stati incastonati 1d10 diamanti, 2d10 rubini, 3d10 opali di fuoco e 4d10 opali. Se staccate dall'elmo, le gemme si sbriciolano in polvere. Quando tutte le gemme sono state rimosse o distrutte, l'elmo perde la sua magia.

Finché il personaggio lo indossa, ottiene i benefici seguenti:

- Può usare un'azione per lanciare uno degli incantesimi seguenti (CD 18 del tiro salvezza), usando una gemma del tipo specificato come componente: *luce diurna* (opale), *muro di fuoco* (rubino), *palla di fuoco* (opale di fuoco) o *spruzzo prismatico* (diamante). Non appena lanciato l'incantesimo, la gemma viene distrutta e scompare dall'elmo.
- Finché gli rimane almeno un diamante incastonato, l'elmo emana luce fioca in un raggio di 9 metri quando almeno un non morto si trova in quell'area. Ogni non morto che inizia il suo turno in quell'area subisce 1d6 danni radiosi.
- Finché sull'elmo rimane almeno un rubino incastonato, il personaggio ottiene resistenza ai danni da fuoco.
- Finché sull'elmo rimane almeno un'opale di fuoco incastonato, il personaggio può usare un'azione per pronunciare una parola d'ordine e generare un alone di fiamme attorno a una delle armi che impugna. Le fiamme proiettano luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri. Le fiamme non danneggiano né il personaggio, né l'arma. Quando il personaggio colpisce con un attacco sferrato con l'arma fiammeggiante, infligge al bersaglio 1d6 danni da fuoco extra. Le fiamme permangono finché il personaggio non usa un'azione bonus per pronunciare nuovamente la parola d'ordine, finché non lascia cadere l'arma o finché non la rinfodera.

Il personaggio tira un d20 se indossa l'elmo e subisce danni da fuoco per avere fallito un tiro salvezza contro un incantesimo. Se ottiene come risultato 1, le gemme rimaste sull'elmo irradiano raggi di luce. Ogni creatura situata entro 18 metri dall'elmo, ad eccezione del personaggio, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17, altrimenti è colpita da un raggio e subisce un ammontare di danni radiosi pari al numero di gemme rimaste sull'elmo. Subito dopo, sia l'elmo che le gemme si distruggono.

Elmo della Telepatia

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre il personaggio indossa questo elmo, può usare un'azione per lanciare l'incantesimo *individuazione dei pensieri* (CD 13 del tiro salvezza). Finché mantiene la concentrazione sull'incantesimo, può usare un'azione bonus per inviare un messaggio telepatico a una creatura su cui è concentrato. Mentre il personaggio mantiene la concentrazione sulla creatura, quest'ultima può usare un'azione bonus per rispondere.

Fintanto che il personaggio mantiene la concentrazione su una creatura tramite *individuazione dei pensieri*, può usare un'azione per lanciare l'incantesimo *suggestione* (CD 13 del tiro salvezza) su di essa. Una volta usata, la proprietà di *suggestione* non è riutilizzabile fino all'alba successiva.

Faretra di Ehlonna

Oggetto meraviglioso, non comune

Ognuno dei tre scomparti di questa faretra è collegato a uno spazio extradimensionale che consente alla faretra di contenere numerosi oggetti senza mai pesare più di 1 kg. Lo scomparto più corto può contenere fino a sessanta frecce, quadrelli o oggetti simili. Lo scomparto medio può contenere fino a diciotto giavellotti o oggetti simili. Lo scomparto più lungo contiene fino a sei oggetti lunghi come archi, bastoni ferrati o lance.

Il personaggio può estrarre un qualsiasi oggetto contenuto nella faretra come se fosse una normale faretra o fodero.



Elmo della Telepatia



Fermaglio dello Scudo



Fasce Metalliche di Bilarro



Faretra di Ehlonna

Fasce Metalliche di Bilarro

Oggetto meraviglioso, raro

Questa sfera di metallo rugginoso ha un diametro di 7,5 cm e pesa 0,5 kg. Il personaggio può usare un'azione per pronunciare la parola d'ordine della sfera e lanciarla contro una creatura di taglia Enorme o inferiore, situata entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Mentre sfreccia in aria, la sfera si apre rivelando un groviglio di fasce metalliche.

Il personaggio effettua un tiro per colpire a distanza con un bonus di attacco pari al suo modificatore di Destrezza più il suo bonus di competenza. Se colpisce, il bersaglio è trattenuto, finché il personaggio non usa un'azione bonus per pronunciare di nuovo la parola d'ordine e liberarlo. Se lo fa, o se l'attacco manca il bersaglio, le fasce si ritraggono e tornano a formare la sfera originale.

Una creatura, inclusa quella trattenuta, può usare un'azione per effettuare una prova di Forza con CD 20 per spezzare le fasce metalliche. In caso di successo, l'oggetto è distrutto e la creatura trattenuta è libera. Se la prova fallisce, ogni ulteriore tentativo effettuato dalla stessa creatura fallisce automaticamente finché non sono trascorse 24 ore.

Una volta usate, le fasce non possono essere riutilizzate fino all'alba successiva.

Fascia dell'Intelletto

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questa fascia, il suo punteggio di Intelligenza è pari a 19. Se il suo punteggio di Intelligenza è già pari o superiore a 19, la fascia non ha alcun effetto.

Fermaglio dello Scudo

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questo fermaglio possiede resistenza ai danni da forza ed è immune ai danni inflitti dall'incantesimo *dardo incantato*.

Ferri della Velocità

Oggetto meraviglioso, raro

Questi ferri da cavallo sono creati a gruppi di quattro. Quando vengono applicati tutti e quattro agli zoccoli di un cavallo o di una creatura simile, aumentano di 9 metri la sua velocità base sul terreno.

Ferri dello Zefiro

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questi ferri da cavallo sono creati a gruppi di quattro. Quando vengono applicati tutti e quattro agli zoccoli di un cavallo o di una creatura simile, permettono a tale creatura di muoversi normalmente fluttuando a 10 cm dal suolo. Grazie a questo effetto la creatura può stazionare o muoversi su superfici non solide o instabili, come l'acqua o la lava. La creatura non lascia tracce e ignora i terreni difficili. Può inoltre muoversi a velocità normale fino a 12 ore al giorno senza subire l'indebolimento dovuto a una marcia forzata.

Filtro d'Amore

Pozione, non comune

La volta successiva in cui il personaggio vede una creatura entro 10 minuti dal momento in cui ha bevuto questo filtro, diventa affascinato da quella creatura per 1 ora. Se la creatura appartiene a una specie e a un sesso dai quali il personaggio è normalmente attratto, egli considera la creatura il suo vero amore per tutta la durata dell'effetto. Il liquido rosato ed effervescente di questa pozione contiene una bolla a forma di cuore, anche se alquanto difficile da discernere.

Flauto dei Topi

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Per usare questo flauto, il personaggio deve essere competente negli strumenti a fiato. Finché il personaggio è in sintonia con il flauto, i topi comuni e i topi giganti lo ignorano e non lo attaccano, a meno che il personaggio non li minacci o non li ferisca.

Il flauto possiede 3 cariche. Se il personaggio usa un'azione per suonarlo, può usare un'azione bonus per spendere da 1 a 3 cariche, richiamando uno sciame di topi per ogni carica spesa (vedi il *Monster Manual* per le statistiche), purché entro il raggio di 750 metri sia presente un numero sufficiente di topi da richiamare in questa maniera (sarà il DM a determinarlo). Se non ci sono abbastanza topi per formare uno sciame, la carica è sprecata. Gli sciami richiamati si muovono verso la musica seguendo il percorso più breve disponibile, ma sotto ogni altro aspetto non sono sotto il controllo del personaggio. Il flauto recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Ogni volta che uno sciame di topi che non sia sotto il controllo di altre creature giunge entro 9 metri dal personaggio mentre suona il flauto, il personaggio può effettuare una prova di Carisma contrapposta alla prova di Saggezza dello sciame. Se il personaggio perde la prova, lo sciame si comporta normalmente e non può essere controllato dalla musica del flauto per le 24 ore successive. Se il personaggio vince la prova, finché continua a usare un'azione ogni round per suonare, lo sciame è controllato dalla musica del flauto e diventa amichevole nei confronti del personaggio e dei suoi compagni. Uno sciame amichevole obbedisce ai comandi del personaggio. Se il personaggio non impartisce alcun comando allo sciame amichevole, questo si difende senza intraprendere altre azioni. Se uno sciame amichevole inizia il suo turno senza sentire la musica del flauto, il controllo che il personaggio esercita su di esso si interrompe, lo sciame torna a comportarsi secondo la sua natura e non è soggetto all'influsso della musica del flauto per le 24 ore successive.

Flauto Incantatore

Oggetto meraviglioso, non comune

Per usare questo flauto, il personaggio deve essere competente negli strumenti a fiato. L'oggetto possiede 3 cariche. Il personaggio può usare un'azione per suonarlo e spendere 1 carica per creare una strana e ipnotica melodia. Tutte le creature situate entro 9 metri dal personaggio e in grado di sentire la melodia devono superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti diventano spaventate dal personaggio per 1 minuto. Se il personaggio lo desidera, tutte le creature nell'area e non ostili nei suoi confronti superano automaticamente il tiro salvezza. Una creatura che fallisce il tiro salvezza può ripeterlo alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza, diventa immune all'effetto del flauto per 24 ore. Il flauto recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Fortezza Istantanea di Daern

Oggetto meraviglioso, raro

Il personaggio può usare un'azione per posare a terra questo cubo metallico con spigolo di 2,5 cm e pronunciare la sua parola d'ordine. Il cubo cresce rapidamente fino a trasformarsi in una fortezza che permane fino a quando il personaggio, usando un'azione, non pronuncia la parola d'ordine che la disattiva. La fortezza si disattiva solo se è vuota.

La fortezza è una torre con base quadrata di 6 metri di lato, alta 9 metri e fornita di feritoie per arcieri su tutti i lati e merli sulla sommità. All'interno è divisa in due piani, collegati da una scala a pioli che corre lungo una delle pareti. La scala termina sotto una botola che si apre sul tetto. Quando viene attivata, la torre rivela una piccola porta d'ingresso che si apre sul lato posizionato di fronte al personaggio. La porta si apre solo su ordine del personaggio, che può pronunciare tale ordine come azione bonus. La porta è immune all'incantesimo *scassinare* e altre magie simili, come quelle di una *campana dell'apertura*.

Ogni creatura situata nell'area in cui la fortezza compare deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15: se lo fallisce, subisce 10d10 danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. In entrambi i casi, la creatura viene spinta in uno spazio libero esterno accanto alla fortezza. Gli oggetti presenti nell'area che non sono indossati o trasportati subiscono questi danni e vengono spinti via automaticamente.

La torre è fatta di adamantio e la sua magia le impedisce di essere rovesciata. Il tetto, la porta e le pareti hanno 100 punti ferita ciascuno, immunità ai danni inflitti da armi non magiche, con l'eccezione delle armi d'assedio, e resistenza a tutti gli altri danni. La fortezza può essere riparata solo tramite un incantesimo *desiderio* (quest'uso dell'incantesimo conta come riprodurre un incantesimo di livello pari o inferiore all'8°). Ogni lancio dell'incantesimo *desiderio* fa recuperare 50 punti ferita al tetto, alla porta o a una delle pareti.

Freccia Assassina

Arma (freccia), molto rara

Una *freccia assassina* è un'arma magica creata per uccidere un particolare tipo di creatura. Alcune frecce sono più specializzate di altre; esistono, per esempio, sia *frecce assassine dei draghi* che *frecce assassine dei draghi blu*. Se una creatura appartenente al tipo, razza o gruppo associato alla *freccia assassina* subisce danni da essa, la creatura deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17; se lo fallisce, subisce 6d10 danni perforanti extra, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Una volta che la *freccia assassina* ha inflitto i suoi danni extra a una creatura, diventa una freccia non magica.

Esistono anche altri tipi di munizioni magiche con le stesse caratteristiche, come i *quadrelli assassini*, utilizzabili dalle balestre, ma le frecce sono le più comuni.

Gemma della Luminosità

Oggetto meraviglioso, non comune

Questo prisma possiede 50 cariche. Quando il personaggio lo tiene in mano, può usare un'azione per pronunciare una delle sue tre parole d'ordine per generare uno degli effetti seguenti:

- La prima parola d'ordine fa sì che la gemma proietti luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri. Questo effetto non fa spendere cariche e dura finché il personaggio non usa un'azione bonus per ripetere la parola d'ordine o finché non usa un'altra funzione della gemma.
- La seconda parola d'ordine consuma 1 carica della gemma e fa sì che la gemma proietti un raggio di luce



Gemma della Visione



Flauto Incantatore

Flauto dei Topi



Gemme Elementali



Gemma della Luminosità



Fortezza Istantanea di Daern

scintillante contro una creatura situata entro 18 metri dal personaggio e che egli sia in grado di vedere. La creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è accecata per 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

- La terza parola d'ordine consuma 5 cariche e fa sì che si sprigioni una luce accecante in un cono di 9 metri originato dalla gemma. Ogni creatura situata entro il cono devono effettuare un tiro salvezza come se fosse stata colpita dal raggio di luce creato dalla seconda parola d'ordine.

Quando tutte le cariche sono state utilizzate, la gemma diventa un gioiello non magico del valore di 50 mo.

Gemma della Visione

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Questa gemma possiede 3 cariche. Con un'azione, il personaggio può pronunciare la sua parola d'ordine e spendere 1 carica. Per i 10 minuti successivi, guardando attraverso la gemma il personaggio ottiene vista pura entro un raggio di 36 metri.

La gemma recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Gemma Elementale

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa gemma contiene un frammento di energia elementale. Quando il personaggio usa un'azione per rompere la gemma, evoca un elementale come se avesse lanciato l'incantesimo *evoca elementale* e la gemma perde la sua magia. Il tipo di gemma determina il tipo di elementale evocato dall'incantesimo.

Gemma	Elementale Evocato
Corindone rosso	Elementale del fuoco
Smeraldo	Elementale dell'acqua
Zaffiro blu	Elementale dell'aria
Diamante giallo	Elementale della terra

Giaco di Maglia Elfico

Armatura (giaco di maglia), rara

Finché il personaggio indossa questa armatura, ottiene un bonus di +1 alla CA ed è considerato competente nell'uso di questa armatura anche se è privo di competenza nell'uso delle armature medie.



Guanti del Potere Orchesco



Giara Alchemica



Globo Fluttuante

Giara Alchemica

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa giara di ceramica sembra poter contenere 4 litri di liquido e pesa 6 kg, piena o vuota che sia. Quando viene agitata, dal suo interno si sente l'acqua sciabordare, anche se la giara è vuota.

Un personaggio può usare un'azione per nominare un tipo di liquido presente nella tabella sottostante per far sì che la giara produca il liquido in questione. Fatto questo, con un'altra azione può stappare la giara e versare il liquido in essa contenuto, al ritmo di 8 litri al minuto. La quantità massima di liquido che la giara è in grado di fornire dipende dal tipo di liquido richiesto.

Quando la giara comincia a produrre un liquido, non può produrne altri, né una quantità maggiore di uno che ha raggiunto il suo massimo, prima dell'alba successiva.

Liquido	Quantità Massima	Liquido	Quantità Massima
Aceto	8 litri	Maionese	8 litri
Acido	240 grammi	Miele	4 litri
Acqua potabile	32 litri	Olio	1 litro
Acqua salata	48 litri	Veleno base	15 grammi
Birra	16 litri	Vino	4 litri

Giavellotto del Fulmine

Arma (giavellotto), non comune

Questo giavellotto è un'arma magica. Quando il personaggio lo scaglia pronunciando la sua parola d'ordine, si trasforma in un fulmine che occupa una linea larga 1,5 metri e si estende dal personaggio a un bersaglio situato entro 36 metri. Tutte le creature presenti su quella linea ad eccezione del personaggio e del bersaglio devono effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13; se lo falliscono, subiscono 4d6 danni da fulmine, mentre se lo superano, subiscono la metà di quei danni. Una volta raggiunto il bersaglio, il fulmine torna ad essere un giavellotto. Il personaggio effettua un attacco con un'arma a distanza contro il bersaglio; se lo colpisce, il bersaglio subisce i danni del giavellotto più 4d6 danni da fulmine.

La proprietà del giavellotto non può essere riutilizzata fino all'alba successiva. Nel frattempo, il giavellotto può comunque essere usato come arma magica.

Globo Fluttuante

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa piccola sfera di vetro spesso pesa 0,5 kg. Se il possessore si trova entro 18 metri da essa, può pronunciare la sua parola d'ordine per fare in modo che il globo emani una luce pari a quella di un incantesimo *luce* o *luce diurna*. Una volta usato, l'effetto di *luce diurna* non può più essere utilizzato fino all'alba successiva.

Il personaggio può usare un'azione per pronunciare un'altra parola d'ordine affinché il globo luminoso si sollevi in aria e fluttui a un massimo di 1,5 metri dal terreno. Il globo fluttua in questo modo finché il personaggio o un'altra creatura non lo afferra. Se il personaggio si allontana a più di 18 metri dal globo fluttuante, quest'ultimo lo segue finché rimane a 18 metri da lui. Per farlo, il globo segue il percorso più breve possibile. Se impossibilitato a muoversi, il globo scende lentamente a terra, diventa inattivo e la sua luce si spegne.

Guanti Catturaproiettili

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Questi guanti sembrano quasi fondersi con le mani del personaggio nel momento in cui li indossa. Quando il personaggio viene colpito da un attacco con un'arma a distanza, può usare la sua reazione per ridurre i danni di 1d10 + il suo modificatore di Destrezza, purché abbia una mano libera. Se riduce i danni a 0, può afferrare il proiettile, purché si tratti di un oggetto abbastanza piccolo da essere tenuto in mano.

Guanti del Nuotare e Scalare

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questi guanti, scalare e nuotare non gli costano alcun movimento extra; inoltre, ottiene un bonus di +5 alle prove di Forza (Atletica) effettuate per scalare o nuotare.

Guanti del Potere Orchesco

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questi guanti d'arme, il suo punteggio di Forza è pari a 19. Se il suo punteggio di Forza è già pari o superiore a 19, i guanti non hanno alcun effetto.



Guanti Catturaproiettili



Giavellotto del Fulmine

Lama della Fortuna



Lama del Sole



Lanterna della Rivelazione

Guanti Ladreschi

Oggetto meraviglioso, non comune

Questi guanti diventano invisibili una volta indossati. Finché il personaggio li indossa, ottiene un bonus di +5 alle prove di Destrezza (Rapidità di Mano) e alle prove di Destrezza effettuate per scassinare le serrature.

Incensiere del Controllo degli Elementali dell'Aria

Oggetto meraviglioso, raro

Quando il personaggio brucia dell'incenso in questo incensiere, può usare un'azione per pronunciare la sua parola d'ordine ed evocare un elementale dell'aria, come se avesse lanciato l'incantesimo *evoca elementale*. L'incensiere non può essere riutilizzato in questo modo fino all'alba successiva.

Il recipiente, largo 15 cm e alto 30 cm, somiglia a un calice chiuso da un coperchio decorato e pesa mezzo chilogrammo.

Lama del Sole

Arma (spada lunga), rara (richiede sintonia)

Questo oggetto si presenta come l'elsa di una spada lunga. Finché il personaggio impugna l'elsa, può usare un'azione bonus per far comparire una lama di pura energia radiosa (o per farla scomparire). Finché la lama è presente, questa spada lunga magica possiede la proprietà accurata. Se il personaggio è competente nelle spade corte o lunghe, è competente anche nell'uso della *lama del sole*.

Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma, che infligge danni radiosi anziché taglienti. Quando l'arma colpisce un non morto, il bersaglio subisce 1d8 danni radiosi extra.

La lama luminosa di questa spada proietta luce intensa in un raggio di 4,5 metri e luce fioca per altri 4,5 metri. La luce è considerata luce solare. Finché la lama permane, il personaggio può usare un'azione per ampliare o ridurre il raggio della luce intensa e fioca di 1,5 metri per ognuna, fino a un massimo di 9 metri o a un minimo di 3 metri per ognuna.

Lama della Fortuna

Arma (qualsiasi spada), leggendaria (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Finché porta la spada sulla sua persona, ottiene anche un bonus di +1 ai tiri salvezza.

Fortuna. Se il personaggio porta la spada sulla sua persona, può appellarsi alla sua fortuna (non è richiesta un'azione per farlo) e ripetere un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza il cui risultato non è di suo gradimento. Deve usare il risultato del secondo tiro. Questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Desiderio. La spada possiede 1d4 – 1 cariche. Finché il personaggio la impugna, può usare un'azione per spendere 1 carica e lanciare con essa l'incantesimo *desiderio*. Questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva. Quando finisce le cariche, la spada perde questa proprietà.

Lanterna della Rivelazione

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa lanterna schermabile arde per 6 ore con 0,5 litri d'olio. Quando è accesa, proietta luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri. Finché si trovano nell'area di luce intensa della lanterna, le creature e gli oggetti invisibili tornano visibili. Il personaggio può usare un'azione per schermare la lanterna, riducendo la sua illuminazione a luce fioca in un raggio di 1,5 metri.





Lenti dell'Aquila

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Queste lenti di cristallo si adattano agli occhi di chi le indossa. Finché il personaggio le indossa, dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista. In condizioni di visibilità ottimale, può discernere i dettagli di creature e oggetti di almeno 60 cm di diametro anche da lunghissime distanze.

Lenti della Visione Dettagliata

Oggetto meraviglioso, non comune

Queste lenti di cristallo si adattano agli occhi di chi le indossa. Finché le indossa, il personaggio può vedere molto meglio del normale entro una distanza di 30 cm. Il personaggio dispone di vantaggio alle prove di Intelligenza (Indagare) basate sulla vista quando ispeziona un'area o studia un oggetto entro quella distanza.

Lenti dello Charme

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Queste lenti di cristallo si adattano agli occhi di chi le indossa. Possiedono 3 cariche. Finché il personaggio le indossa, può usare un'azione per spendere 1 carica e lanciare l'incantesimo *charme su persone* (CD 13 del tiro salvezza) su un umanoide situato entro 9 metri da lui, purché il personaggio e l'umanoide siano in grado di vedersi a vicenda. Le lenti recuperano tutte le cariche spese ogni giorno all'alba.

Lingua di Fiamme

Arma (qualsiasi spada), rara (richiede sintonia)

Il personaggio può usare un'azione bonus per pronunciare la parola d'ordine di questa spada magica per sprigionare un alone di fiamme dalla sua lama. Le fiamme proiettano luce intensa in un raggio di 12 metri e luce fioca per altri 12 metri. Quando la lama è in fiamme, infligge 2d6 danni da fuoco extra a ogni bersaglio che colpisce. Le fiamme durano finché il personaggio non usa un'azione bonus per pronunciare di nuovo la parola d'ordine o finché non lascia cadere la spada o non la rinfodera.

Manette Dimensionali

Oggetto meraviglioso, raro

Il personaggio può usare un'azione per mettere queste manette a una creatura incapacitata. Le manette si adattano alle creature di taglia Piccola, Media o Grande. Oltre a funzionare come manette comuni, impediscono alla creatura ammanettata di usare qualsiasi metodo di movimento extradimensionale, inclusi il teletrasporto e il viaggio su un diverso piano d'esistenza. Non impediscono però alla creatura di attraversare un portale interdimensionale.

Il personaggio e qualsiasi creatura da lui designata al momento della chiusura delle manette possono usare un'azione per rimuoverle. Una volta ogni 30 giorni, la creatura ammanettata può effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 30. In caso di successo, la creatura si libera e distrugge le manette.

Mantello del Pipistrello

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questo mantello dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività). In un'area di luce fioca o di oscurità, può afferrare i lembi del mantello con entrambe le mani e usarlo per volare a una velocità di 12 metri. Se per qualunque motivo il personaggio lascia un lembo del mantello o esce dalla zona di luce fioca o di oscurità, perde la velocità di volare.

Finché il personaggio indossa il mantello in un'area di luce fioca o di oscurità, può usare un'azione per lanciare



l'incantesimo *metamorfosi* su se stesso per trasformarsi in un pipistrello. In forma di pipistrello mantiene i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Il mantello non può essere riutilizzato in questo modo fino all'alba successiva.

Mantello dell'Aracnide

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

Questo raffinato indumento di seta nera è intessuto di sottilissimi fili argentati. Il personaggio che lo indossa riceve i benefici seguenti:

- Resistenza ai danni da veleno.
- Velocità di scalare pari alla propria velocità base sul terreno.
- Può muoversi in alto, in basso e lateralmente sulle superfici verticali e a testa in giù sui soffitti mantenendo le mani libere.
- Non può essere bloccato da alcun tipo di ragnatela e può muoversi sulle ragnatele come se fossero terreno difficile.
- Può usare un'azione per lanciare l'incantesimo *ragnatela* (CD 13 del tiro salvezza). La ragnatela creata dall'incantesimo riempie un'area doppia rispetto al normale. Una volta usata, la proprietà del mantello non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Mantello dell'Invisibilità

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo mantello, può tirare il cappuccio sulla testa per diventare invisibile, insieme a tutto ciò che indossa e trasporta su di sé. Abbassando il cappuccio, torna visibile. Per sollevare o abbassare il cappuccio è richiesta un'azione.

Il tempo per cui il personaggio resta invisibile va sottratto in frazioni da 1 minuto da un tempo massimo di 2 ore. Dopo averlo usato per 2 ore, il mantello smette di funzionare. Per ogni 12 ore ininterrotte trascorse senza essere usato, il mantello recupera 1 ora di funzionamento.

Mantello della Manta

Oggetto meraviglioso, non comune

Il personaggio che indossa questo mantello con il cappuccio tirato sulla testa può respirare sott'acqua e ottiene una velocità di nuotare pari a 18 metri. Per sollevare o abbassare il cappuccio è richiesta un'azione.

Mantello della Protezione

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questo mantello riceve un bonus di +1 alla CA e ai tiri salvezza.

Mantello Distorcente

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Quando il personaggio indossa questo mantello proietta un'illusione che lo fa apparire in un punto diverso da quello in cui si trova in realtà. Di conseguenza, tutte le creature subiscono svantaggio ai tiri per colpire contro di lui. Se il personaggio subisce danni, la proprietà smette di funzionare fino all'inizio del suo turno successivo. Questa proprietà è soppressa finché il personaggio è incapacitato, trattenuto o impossibilitato a muoversi in altri modi.

Mantello Elfico

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre il personaggio indossa questo mantello con il cappuccio tirato sulla testa, le prove di Saggezza (Percezione) effettuate per vederlo subiscono svantaggio; il personaggio dispone inoltre di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi, in quanto



Martello dei Fulmini

Manuale dei Golem di Pietra

Manuale dei Golem di Argilla

Mazza del Terrore

il mantello cambia colore per mimetizzarsi con l'ambiente circostante. Per sollevare o abbassare il cappuccio è richiesta un'azione.

Manto della Resistenza agli Incantesimi

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo mantello, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi.

Manuale dei Golem

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo tomo contiene le informazioni e i rituali necessari alla creazione di un particolare tipo di golem. Il DM sceglie il tipo di golem descritto nel libro o lo determina casualmente. Per decifrare e usare il manuale, il personaggio deve essere un incantatore e possedere almeno due slot incantesimo di 5° livello. Una creatura che non sia in grado di usare il *manuale dei golem* e tenti di leggerlo comunque subisce 6d6 danni psichici.

d20	Golem	Tempo	Costo
1–5	Argilla	30 giorni	65.000 mo
6–17	Carne	60 giorni	50.000 mo
18	Ferro	120 giorni	100.000 mo
19–20	Pietra	90 giorni	80.000 mo

Per creare un golem, il personaggio deve trascorrere il tempo indicato dalla tabella a lavorare ininterrottamente con il manuale a portata di mano e riposando al massimo per 8 ore al giorno. Deve inoltre pagare la somma specificata per procurarsi i materiali necessari.

Una volta terminato il processo di creazione del golem, il libro viene consumato da una fiammata soprannaturale. Il golem si anima quando su di esso vengono sparse le ceneri del manuale. Il golem è sotto il controllo del personaggio, e comprende ed esegue i suoi comandi verbali. Vedi il *Monster Manual* per le sue statistiche.

Manuale dell'Esercizio Fisico

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro descrive una serie di esercizi ginnici e nel suo testo è intessuto un potente effetto magico. Se il personaggio trascorre 48 ore in un periodo massimo di 6 giorni a studiare il contenuto del libro e ad applicarne i precetti, il suo punteggio di Forza aumenta di 2, come anche il suo massimo ottenibile in quel punteggio. Una volta letto, il libro perde il suo potere: lo riacquisterà dopo un secolo.

Manuale della Salute

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene suggerimenti utili sulla salute e sulla dieta, e nel suo testo è intessuto un potente effetto magico. Se il personaggio trascorre 48 ore in un periodo massimo di 6 giorni a studiare il contenuto del libro e ad applicarne i precetti, il suo punteggio di Costituzione aumenta di 2, come anche il suo massimo ottenibile in quel punteggio. Una volta letto, il libro perde il suo potere: lo riacquisterà dopo un secolo.

Manuale della Velocità di Azione

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene una serie di esercizi per la coordinazione e l'equilibrio, e nel suo testo è intessuto un potente effetto magico. Se il personaggio trascorre 48 ore

in un periodo massimo di 6 giorni a studiare il contenuto del libro e ad applicarne i precetti, il suo punteggio di Destrezza aumenta di 2, come anche il suo massimo ottenibile in quel punteggio. Una volta letto, il libro perde il suo potere: lo riacquisterà dopo un secolo.

Martello dei Fulmini

Arma (maglio), leggendaria

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica.

Anatema dei Giganti (Richiede Sintonia). Per entrare in sintonia con quest'arma, il personaggio deve indossare una *cintura della forza dei giganti* (di qualunque tipo) e dei *guanti del potere orchesco*. La sintonia termina se il personaggio rimuove uno qualsiasi di questi oggetti. Finché il personaggio è in sintonia con l'arma e la impugna, il suo punteggio di Forza aumenta di 4 e può superare 20, ma non 30. Quando il personaggio ottiene un 20 ai tiri per colpire effettuati con quest'arma contro un gigante, il gigante deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti muore.

Il martello possiede anche 5 cariche. Finché il personaggio è in sintonia con esso, può spendere 1 carica e usarlo per effettuare un attacco con un'arma a distanza, come se avesse la proprietà da lancio con una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri. Se l'attacco colpisce, il martello genera un rombo di tuono udibile fino a 90 metri di distanza. Il bersaglio e ogni creatura entro 9 metri dal martello devono superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti diventano stordite fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il martello recupera 1d4 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba.

Martello Nanico da Lancio

Arma (martello da guerra), molto rara (richiede sintonia con un nano)

Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. L'arma possiede la proprietà da lancio con una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri. Quando il personaggio colpisce un bersaglio con un attacco a distanza con quest'arma, infligge 1d8 danni extra o 2d8 danni, se il bersaglio è un gigante. Subito dopo l'attacco, l'arma torna in volo in mano al personaggio.

Mazza del Terrore

Arma (mazza), rara (richiede sintonia)

Quest'arma magica possiede 3 cariche. Finché la impugna, il personaggio può usare un'azione e spendere 1 carica per sprigionare un'onda di terrore. Tutte le creature scelte dal personaggio e situate in un raggio di 9 metri da lui devono superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti diventano spaventate da lui per 1 minuto. Finché è spaventata in questo modo, una creatura deve usare i suoi turni per tentare di allontanarsi il più possibile dal personaggio e non può muoversi volontariamente per avvicinarsi a meno di 9 metri da lui. La creatura spaventata non può nemmeno effettuare reazioni. Può soltanto usare l'azione di Scatto o tentare di sfuggire a quegli effetti che le impedirebbero di muoversi. Se la creatura non ha alcun luogo dove andare, può usare l'azione di Schivata. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

La mazza recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.





Mazza della Distruzione

Arma (mazza), rara (richiede sintonia)

Quando il personaggio colpisce un immondo o un non morto con quest'arma magica, gli infligge 2d6 danni radiosi extra. Se il colpo porta il bersaglio a 25 punti ferita o meno, tale bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti è distrutto. Se supera il tiro salvezza, la creatura diventa spaventata dal personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Finché il personaggio impugna quest'arma, essa proietta luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri.

Mazza della Punizione

Arma (mazza), rara

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Quando usa la mazza per attaccare un costrutto, questo bonus sale a +3.

Quando il personaggio ottiene un 20 a un tiro per colpire con quest'arma, il bersaglio subisce 7 danni contundenti extra o 14 danni contundenti se si tratta di un costrutto. Se dopo aver subito tali danni un costrutto scende a 25 punti ferita o meno, è distrutto.

Mazzo delle Illusioni

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa scatola contiene un mazzo di carte pergamenate. Un mazzo completo è composto da 34 carte. In un mazzo trovato come tesoro solitamente mancano 1d20 – 1 carte.

La magia del mazzo funziona solo se le carte vengono pescate casualmente (è possibile usare un normale mazzo di carte opportunamente modificato per simulare il *mazzo delle illusioni*). Il personaggio può usare un'azione per pescare una carta a caso dal mazzo e gettarla a terra in un punto entro 9 metri da sé.

Dalla carta gettata a terra si genera un'illusione raffigurante una o più creature che permangono finché non vengono dissolte. Le creature illusorie appaiono reali, hanno la taglia giusta e si comportano esattamente come le creature che simulano (come descritto nel *Monster Manual*), ma non possono nuocere in alcun modo. Finché il personaggio resta entro 36 metri dalla creatura illusoria ed è in grado di vederla, può usare un'azione per spostarla magicamente fino a un qualsiasi punto entro 9 metri dalla sua carta. Ogni interazione fisica con la creatura illusoria rivela che si tratta di un'illusione, in quanto gli oggetti passano attraverso di essa. Chi usa un'azione per esaminare visivamente la creatura, la identifica come illusoria effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15. In questo caso la creatura appare trasparente all'osservatore.

L'illusione dura finché la carta non viene spostata o l'illusione non viene dissolta. Quando l'illusione termina, l'immagine raffigurata sulla sua carta scompare e quella carta non può più essere riutilizzata.

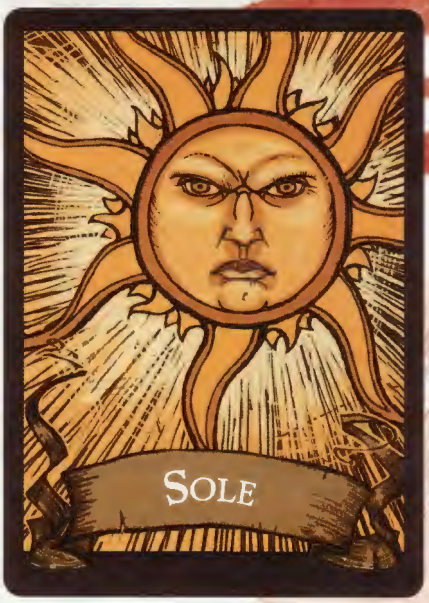
Carta da Gioco	Illusione
Asso di cuori	Drago rosso
Re di cuori	Cavaliere e quattro guardie
Regina di cuori	Succube o incubo
Jack di cuori	Druido
Dieci di cuori	Gigante delle nuvole
Nove di cuori	Ettin
Otto di cuori	Bugbear
Due di cuori	Goblin
Asso di quadri	Beholder
Re di quadri	Arcimago e apprendista mago
Regina di quadri	Megera notturna
Jack di quadri	Assassino
Dieci di quadri	Gigante del fuoco
Nove di quadri	Ogre magi
Otto di quadri	Gnoll
Due di quadri	Coboldo
Asso di picche	Lich
Re di picche	Sacerdote e due accoliti
Regina di picche	Medusa
Jack di picche	Veterano
Dieci di picche	Gigante del gelo
Nove di picche	Troll
Otto di picche	Hobgoblin
Due di picche	Goblin
Asso di fiori	Golem di ferro
Re di fiori	Capo dei banditi e tre banditi
Regina di fiori	Erinni
Jack di fiori	Berserker
Dieci di fiori	Gigante delle colline
Nove di fiori	Ogre
Otto di fiori	Orco
Due di fiori	Coboldo
Jolly (2)	Il personaggio (il possessore del mazzo)

Mazzo delle Meraviglie

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questo mazzo in genere si trova in una scatola o in un sacchetto ed è composto da una serie di carte di avorio o di vellum. La maggior parte di questi mazzi (il 75 per cento) è composta soltanto da 13 carte, mentre il resto ne ha 22.

Prima di pescare una carta, il personaggio deve dichiarare quante carte ha intenzione di pescare complessivamente e poi pescarle a caso (è possibile usare un normale mazzo di carte opportunamente modificato


SOLE


PRIGIONE


GIULLARE


BILANCIA


EURIALO


ROVINA


TESCHIO


CAVALIERE


CHIAVE

per simulare il *mazzo delle meraviglie*). Le eventuali carte pescate in eccesso oltre il numero dichiarato non hanno alcun effetto. Altrimenti, non appena il personaggio pesca una carta dal mazzo, la sua magia ha effetto. Il personaggio deve pescare ogni carta entro 1 ora dall'ultima carta pescata. Se non riesce a pescare il numero di carte dichiarato, le carte restanti volano via dal mazzo da sole e hanno effetto tutte simultaneamente.

Una volta pescate dal mazzo, le carte svaniscono. Ad eccezione della Matta e del Giullare, le altre carte ricompaiono nel mazzo, quindi è possibile pescare la stessa carta due volte.

Carta da Gioco	Carta
Asso di quadri	Visir*
Re di quadri	Sole
Regina di quadri	Luna
Jack di quadri	Stella
Due di quadri	Cometa*
Asso di cuori	Destino*
Re di cuori	Trono
Regina di cuori	Chiave
Jack di cuori	Cavaliere
Due di cuori	Gemma*
Asso di fiori	Artigli*
Re di fiori	Vuoto
Regina di fiori	Fiamme
Jack di fiori	Teschio
Due di fiori	Idiota*
Asso di picche	Prigione*
Re di picche	Rovina
Regina di picche	Eurialo
Jack di picche	Ladro
Due di picche	Bilancia*
Jolly (con marca)	Matta*
Jolly (senza marca)	Giullare

*Presente solo in mazzi con 22 carte

Artigli. Tutti gli oggetti magici indossati o trasportati dal personaggio si disintegrano. Gli artefatti posseduti dal personaggio non si disintegrano ma svaniscono.

Bilancia. La mente del personaggio è sottoposta a una sofferta alterazione che modifica il suo allineamento. Un legale diventa caotico, un buono diventa malvagio e viceversa. Se il personaggio è neutrale o privo di allineamento, questa carta non ha alcun effetto su di lui.

Cavaliere. Il personaggio ottiene i servigi di un guerriero di 4° livello che appare in un spazio a sua scelta entro 9 metri da lui. Il guerriero è della stessa razza del personaggio e lo serve fedelmente fino alla morte, convinto che sia stato il destino a condurlo da lui. Il personaggio ha il controllo del guerriero.

Chiave. Nella mano del personaggio appare un'arma magica rara, molto rara o leggendaria in cui è competente. L'arma viene scelta dal DM.

Cometa. Se il personaggio sconfigge da solo il successivo mostro o gruppo di mostri ostili che incontra, ottiene abbastanza punti esperienza da aumentare di livello. Altrimenti, la carta non ha alcun effetto.

Destino. La trama della realtà si disfa e si ricompone, permettendo al personaggio di evitare o annullare un evento come se non fosse mai avvenuto. Il personaggio può usare la magia della carta non appena la pesca o in qualsiasi altro momento prima della sua morte.

Avatar della Morte

Non morto Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 20
Punti Ferita metà del massimo dei punti ferita del suo evocatore
Velocità 18 m, volare 18 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

Immunità ai Danni necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, spaventato
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m, vista pura 18 m
Linguaggi tutti i linguaggi conosciuti dal suo evocatore
Sfida — (0 PE)

Movimento Incorporeo. L'avatar può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il suo turno all'interno di un oggetto.

Immunità allo Scacciare. L'avatar è immune agli effetti che scacciano i non morti.

Azioni

Falce del Mietitore. L'avatar sferra un fendente con la falce spettrale attraverso una creatura situata entro 1,5 metri da esso, infliggendo 7 (1d8+3) danni taglienti più 4 (1d8) danni necrotici.

Eurialo. Il volto di medusa raffigurato sulla carta maledice il personaggio. Finché è maledetto in questo modo, il personaggio subisce una penalità di –2 ai tiri salvezza. Solo un dio o la magia della carta Destino può porre fine a questa maledizione.

Fiamme. Il personaggio si inimica un potente diavolo, che desidera condurlo alla rovina e avvelenerà la sua vita in ogni modo, assaporando ogni istante della sua sofferenza prima di tentare di distruggerlo. Questa ostilità dura finché uno dei due tra il personaggio e il diavolo non muore.

Gemma. Ai piedi del personaggio appaiono venticinque gemme del valore di 2.000 mo ognuna o cinquanta gemme del valore di 1.000 mo ognuna.

Giullare. Il personaggio ottiene 10.000 PE oppure può pescare due carte aggiuntive oltre al numero dichiarato di carte da pescare.

Idiota. Il punteggio di Intelligenza del personaggio si riduce permanentemente di 1d4 + 1 (fino a un punteggio minimo di 1). Il personaggio può pescare un'altra carta oltre al numero dichiarato di carte da pescare.

Ladro. Un PNG a scelta del DM diventa ostile nei confronti del personaggio. L'identità del nuovo nemico è ignota al personaggio finché lo stesso PNG o qualcun altro non la rivela. Solo un incantesimo *desiderio* o un intervento divino possono annullare l'ostilità del PNG.

Luna. Il personaggio ottiene la capacità di lanciare l'incantesimo *desiderio* per 1d3 volte.

Matta. Il personaggio perde 10.000 PE, scarta questa carta e ne pesca un'altra dal mazzo; la pesca di entrambe queste carte conta solo come una pesca ai fini del numero dichiarato di carte da pescare. Se la perdita di questi PE provocasse la perdita di un livello, il personaggio perde

invece solo l'ammontare di PE che gli consente di rimanere del livello attuale.

Prigione. Il personaggio scompare e resta intrappolato in stato di animazione sospesa all'interno di una sfera extradimensionale. Tutto ciò che indossava e trasportava resta nello spazio che occupava al momento della sua scomparsa. Il personaggio resta imprigionato finché non viene trovato e rimosso dalla sfera. Non è possibile localizzare il personaggio attraverso alcuna magia di divinazione, ma un incantesimo *desiderio* può rivelare l'ubicazione della prigione. Il personaggio non può pescare altre carte.

Rovina. Ogni forma di ricchezza trasportata o posseduta dal personaggio, ad eccezione degli oggetti magici, va perduta. Le proprietà trasportabili svaniscono. Le attività commerciali, gli edifici e le terre possedute vanno perdute nel modo che richiede l'alterazione della realtà più limitata. Tutti i documenti che potrebbero dimostrare il possesso delle proprietà perdute a causa della carta svaniscono a loro volta.

Sole. Il personaggio guadagna 50.000 PE e un oggetto meraviglioso (determinato a caso dal DM) gli appare in mano.

Stella. Un punteggio di caratteristica del personaggio aumenta di 2. Il nuovo punteggio può essere superiore a 20, ma non a 24.

Teschio. Il personaggio evoca un avatar della morte: uno spettrale scheletro umanoide avvolto in una veste nera stracciata e armato di una falce spettrale. Lo scheletro appare in uno spazio a scelta dal DM entro 3 metri dal personaggio e lo attacca, intimando agli altri presenti di non immischiarsi nel combattimento. L'avatar combatte finché non uccide il personaggio o non scende a 0 punti ferita, nel qual caso scompare. Se qualcuno tenta di aiutare il personaggio, evoca a sua volta un altro avatar della morte. Una creatura uccisa da un avatar della morte non può essere riportata in vita.

Trono. Il personaggio ottiene competenza nell'abilità Persuasione e il suo bonus alle prove di Persuasione raddoppia. Inoltre, il personaggio diventa il legittimo proprietario di un piccolo castello situato da qualche parte nel mondo. Tuttavia, il castello è infestato da mostri e il personaggio dovrà scacciarli prima di poterlo rivendicare come suo.

Visir. In qualunque momento desideri, entro un anno da quando pesca questa carta, il personaggio può porre una domanda mentre medita e ottenere mentalmente una risposta veritiera a quella domanda. Oltre alle informazioni, la risposta lo aiuta a risolvere un problema intricato o un dilemma di altro tipo. In altre parole, oltre alla conoscenza ottiene anche la saggezza necessaria ad applicarla.

Vuoto. Questa carta nera è foriera di sventura. L'anima del personaggio viene strappata dal corpo e rinchiusa in un oggetto situato in un luogo scelto dal DM. Tale luogo è protetto da uno o più potenti guardiani. Finché l'anima del personaggio è intrappolata in questo modo, il suo corpo è incapacitato. Un incantesimo *desiderio* non può riportare l'anima del personaggio nel corpo, ma può rivelare il luogo in cui si trova l'oggetto che la custodisce. Il personaggio non pesca altre carte.

Una Questione di Inimicizia

Due carte del *mazzo delle meraviglie* possono procurare al personaggio l'inimicizia di un altro essere. Nel caso della carta delle Fiamme, l'ostilità è palese. Il personaggio dovrebbe subire il malvagio operato del diavolo in numerose occasioni. Dare la caccia all'immondo non dovrebbe essere un'impresa facile: prima di poter affrontare il diavolo in persona, il personaggio dovrebbe sostenere alcuni scontri con i suoi alleati e seguaci.

Nel caso della carta del Ladro, l'inimicizia è segreta e dovrebbe coinvolgere qualcuno considerato un amico o un alleato. Il Dungeon Master dovrebbe aspettare il momento drammaticamente più appropriato per rivelare questa inimicizia, lasciando il personaggio ad arrovellarsi sull'identità del suo traditore.



Occhiali della Notte

Medaglione dei Pensieri

Medaglione dei Pensieri

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Questo medaglione possiede 3 cariche. Finché il personaggio lo indossa, può usare un'azione e spendere 1 carica per lanciare l'incantesimo *individuazione dei pensieri* (CD 13 del tiro salvezza). Il medaglione recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Munizione +1, +2 o +3

Arma (qualsiasi munizione), non comune (+1), rara (+2) o molto rara (+3)

Questa munizione magica conferisce un bonus ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con essa. Il bonus è determinato dalla rarità della munizione. Una volta colpito il bersaglio, la munizione non è più magica.

Occhiali della Notte

Oggetto meraviglioso, non comune

Finché il personaggio indossa queste lenti scure, ottiene scurovisione entro un raggio di 18 metri. Se possiede già la scurovisione, gli occhiali ne aumentano il raggio di 18 metri.

Olio dell'Affilatura

Pozione, molto rara

Quest'olio trasparente e gelatinoso luccica di minuscoli e sottilissimi frammenti d'argento. L'olio può ricoprire un'arma tagliente o perforante oppure fino a 5 munizioni taglienti o perforanti. L'applicazione dell'olio richiede 1 minuto. Per 1 ora, l'oggetto ricoperto è magico e conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni.

Olio della Forma Eterea

Pozione, rara

Sull'esterno del contenitore di questo torbido olio grigiastro si formano in continuazione delle bolle che evaporano velocemente. L'olio può coprire una creatura di taglia Media o inferiore, assieme ad ogni oggetto che indossa e trasporta (per ogni categoria di taglia superiore alla Media, è necessaria una fiala aggiuntiva). L'applicazione dell'olio richiede 10 minuti. La creatura cosparsa d'olio ottiene gli effetti dell'incantesimo *forma eterea* per 1 ora.



Olio della Scivolosità

Pozione, non comune

Questo nero unguento viscoso e denso sembra pesante all'interno del contenitore, ma scorre fluidamente quando viene versato. L'olio può coprire una creatura di taglia Media o inferiore, assieme ad ogni oggetto che indossa o trasporta (per ogni categoria di taglia superiore alla Media, è richiesta una fiala aggiuntiva). L'applicazione dell'olio richiede 10 minuti. La creatura cosparsa d'olio ottiene gli effetti dell'incantesimo *libertà di movimento* per 8 ore.

In alternativa, è possibile usare un'azione per versare l'olio a terra, dove copre una superficie quadrata con lato di 3 metri, in cui riproduce gli effetti dell'incantesimo *unto* per una durata di 8 ore.

Pantofole del Ragno

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre il personaggio indossa queste soffici calzature, può muoversi in alto, in basso, sulle superfici verticali e a testa in giù sui soffitti, mantenendo le mani libere. La velocità di scalare del personaggio è pari alla sua velocità base sul terreno. Tuttavia, le pantofole non gli permettono di muoversi in questo modo su una superficie scivolosa, come per esempio una superficie ricoperta di ghiaccio o d'olio.

Pergamena di Protezione

Pergamena, rara

Ogni *pergamena di protezione* funziona contro un tipo specifico di creatura scelto dal DM o determinato casualmente tirando sulla tabella seguente.

d100	Tipo di Creatura	d100	Tipo di Creatura
01–10	Aberrazioni	41–50	Folletti
11–20	Bestie	51–75	Immondi
21–30	Celestiali	76–95	Non Morti
31–40	Elementali	96–00	Vegetali

Usando un'azione per leggere la pergamena, il personaggio viene avvolto in una barriera invisibile di forma cilindrica del raggio di 1,5 metri e alta 3 metri. Per 5 minuti, questa barriera impedisce alle creature del tipo specificato di entrare o di influenzare qualsiasi cosa sia all'interno del cilindro.

Il cilindro si muove assieme al personaggio e rimane centrato su di lui. Tuttavia, se il personaggio si muove in modo che una creatura del tipo determinato sia costretta a entrare nel cilindro, l'effetto termina.

Una creatura può tentare di superare la barriera usando un'azione per effettuare una prova di Carisma con CD 15. In caso di successo, l'effetto della barriera nei confronti di quella creatura termina.

Pergamena Magica

Pergamena, rarità variabile

Una *pergamena magica* contiene le parole di un unico incantesimo, scritto in un linguaggio mistico. Se l'incantesimo è contenuto nella lista degli incantesimi di classe del personaggio, egli può leggere la pergamena e lanciarlo senza fornire alcuna componente materiale. Altrimenti, la pergamena è indecifrabile. Lanciare l'incantesimo leggendolo dalla pergamena richiede il normale tempo di lancio dell'incantesimo. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, le parole sulla pergamena scompaiono e la pergamena si sbriciola in polvere. Se l'incantesimo viene interrotto, la pergamena non viene perduta.



Se l'incantesimo si trova sulla lista degli incantesimi di classe del personaggio, ma è di un livello più alto rispetto a quelli che il personaggio può lanciare normalmente, il personaggio deve effettuare una prova di caratteristica usando la sua caratteristica da incantatore per determinare se riesce a lanciarlo. La CD è pari a 10 + il livello dell'incantesimo. In caso di fallimento, l'incantesimo scompare dalla pergamena senza alcun altro effetto.

Il livello dell'incantesimo sulla pergamena determina la CD del tiro salvezza e il bonus di attacco dell'incantesimo, nonché la rarità della pergamena, come mostrato nella tabella "Pergamena Magica".

Pergamena Magica

Livello dell'Incantesimo	Rarità	CD del Tiro Salvezza	Bonus di Attacco
Trucchetto	Comune	13	+5
1°	Comune	13	+5
2°	Non comune	13	+5
3°	Non comune	15	+7
4°	Rara	15	+7
5°	Rara	17	+9
6°	Molto rara	17	+9
7	Molto rara	18	+10
8°	Molto rara	18	+10
9°	Leggendaria	19	+11

Un incantesimo da mago su una *pergamena magica* può essere copiato allo stesso modo di quelli contenuti in un libro degli incantesimi. Per copiare un incantesimo da una *pergamena magica*, chi lo copia deve effettuare con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo. Se la prova ha successo, l'incantesimo è copiato. Sia che la prova abbia successo, sia che fallisca, la *pergamena magica* è distrutta.

Perla del Potere

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia con un incantatore)

Finché il personaggio porta questa perla sulla sua persona, può usare un'azione per pronunciare la sua parola d'ordine e recuperare uno slot incantesimo speso. Se lo slot speso era di livello pari o superiore al 4°, il nuovo slot sarà di 3° livello. Una volta usata, la perla non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Pietra del Controllo degli Elementali della Terra

Oggetto meraviglioso, raro

Se la pietra tocca il terreno, il personaggio può usare un'azione per pronunciare la parola d'ordine ed evocare un elementale della terra, come se avesse lanciato l'incantesimo *evoca elementale*. La pietra non può essere riutilizzata in questo modo fino all'alba successiva. La pietra pesa 2,5 kg.

Pietra della Buona Fortuna (Pietrafortuna)

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio porta quest'agata levigata sulla sua persona, ottiene un bonus di +1 alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza.

Pietra di Ioun

Oggetto meraviglioso, rarità variabile (richiede sintonia)

Una *pietra di Ioun* trae il suo nome da Ioun, una dea della conoscenza e della profezia venerata su alcuni mondi. Esistono molti tipi di *pietre di Ioun*, ognuna caratterizzata da una diversa combinazione di forma e colore.

Quando il personaggio usa un'azione per lanciare in aria una pietra, l'oggetto inizia a orbitare intorno alla sua testa a una distanza di 1d3 x 30 cm, conferendogli determinati benefici. Da allora in poi, un'altra creatura che desideri sottrarre la pietra mentre orbita intorno alla testa del personaggio deve usare un'azione per afferrarla o intrappolarla, effettuando con successo un tiro per colpire contro CA 24 o una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 24. Il possessore può usare un'azione per afferrare e riporre la pietra, terminando il suo effetto.

Una pietra possiede CA 24, 10 punti ferita e resistenza a tutti i danni. Quando orbita attorno alla testa del personaggio, è considerata un oggetto indossato.

Agilità (Molto Rara). Il punteggio di Destrezza del personaggio aumenta di 2, fino a un massimo di 20, finché questa sfera color rosso scuro orbita intorno alla sua testa.

Assorbimento (Molto Rara). Mentre orbita intorno alla testa del personaggio, questo ellissoide color lavanda chiaro gli permette di usare la sua reazione per annullare un incantesimo di 4° livello o inferiore, lanciato da una creatura che il personaggio sia in grado di vedere e che abbia solo lui come bersaglio.

Dopo che ha annullato 20 livelli di incantesimi, la pietra prende fuoco, assume una tonalità grigia e opaca, e perde la sua magia. Se il personaggio è bersagliato da un incantesimo il cui livello supera il numero di livelli di incantesimo rimasti nella pietra, quell'incantesimo non può essere annullato dalla pietra.

Assorbimento Superiore (Leggendaria). Finché questo ellissoide lavanda e verde orbita intorno alla testa del personaggio, quest'ultimo può usare la sua reazione per annullare un incantesimo di 8° livello o inferiore, lanciato da una creatura che il personaggio sia in grado di vedere e che abbia solo lui come bersaglio.

Dopo che ha annullato 50 livelli di incantesimi, la pietra prende fuoco, assume una tonalità grigia e opaca, e perde la sua magia. Se il personaggio è bersagliato da un incantesimo il cui livello supera il numero di livelli di incantesimo rimasti nella pietra, quell'incantesimo non può essere annullato dalla pietra.

Autorità (Molto Rara). Il punteggio di Carisma del personaggio aumenta di 2, fino a un massimo di 20, finché questa sfera rosa e verde orbita intorno alla sua testa.

Consapevolezza (Rara). Il personaggio non può essere sorpreso, finché questo romboide blu scuro orbita intorno alla sua testa.



Forza (Molto Rara). Il punteggio di Forza del personaggio aumenta di 2, fino a un massimo di 20, finché questo romboide blu chiaro orbita intorno alla sua testa.

Intelletto (Molto Rara). Il punteggio di Intelligenza del personaggio aumenta di 2, fino a un massimo di 20, finché questa sfera blu e scarlatta orbita intorno alla sua testa.

Intuizione (Molto Rara). Il punteggio di Saggezza del personaggio aumenta di 2, fino a un massimo di 20, finché questa sfera blu incandescente orbita intorno alla sua testa.

Maestria (Leggendaria). Il bonus di competenza del personaggio aumenta di 1, finché questo prisma verde chiaro orbita intorno alla sua testa.

Protezione (Rara). Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla CA, finché questo prisma rosa polvere orbita intorno alla sua testa.

Rigenerazione (Leggendaria). Il personaggio recupera 15 punti ferita alla fine di ogni ora, finché questo fuso madreperla orbita intorno alla sua testa, purché al personaggio rimanga almeno 1 punto ferita.

Riserva (Rara). Questo prisma di un vibrante colore porpora accumula al suo interno gli incantesimi lanciati su

di esso, conservandoli finché il personaggio non li usa. La pietra può contenere fino a 3 livelli di incantesimo per volta. Quando viene trovata, contiene 1d4 – 1 livelli di incantesimi accumulati, scelti dal DM.

Qualsiasi creatura può lanciare un incantesimo di livello compreso tra il 1° e il 3° nella pietra, toccandola al momento del lancio. L'incantesimo non ha alcun effetto, a parte quello di essere accumulato nella pietra. Se la pietra ha già accumulato 3 livelli di incantesimo, quello lanciato viene sprecato senza provocare alcun effetto. Il livello dello slot usato per lanciare l'incantesimo determina lo spazio che occupa nella pietra.

Finché la pietra orbita intorno alla testa del personaggio, questi può lanciare qualsiasi incantesimo sia conservato all'interno. L'incantesimo usa il livello di slot, la CD del tiro salvezza degli incantesimi, il bonus di attacco dell'incantesimo e la caratteristica da incantatore di chi ha lanciato l'incantesimo in origine, ma sotto ogni altro aspetto si considera che sia stato il personaggio a lanciarlo. L'incantesimo lanciato dalla pietra non è più conservato al suo interno e libera lo spazio che occupava nella pietra.

Sostentamento (Rara). Il personaggio non ha bisogno di mangiare o bere, finché questo fuso trasparente orbita intorno alla sua testa.

Tempra (Molto Rara). Il punteggio di Costituzione del personaggio aumenta di 2, fino a un massimo di 20, finché questo romboide rosa orbita intorno alla sua testa.

Pietre Parlanti

Oggetto meraviglioso, non comune

Le *pietre parlanti* funzionano a coppie: ognuna di queste pietre levigate è scolpita in modo da combaciare perfettamente con l'altra, in modo da rendere la coppia facilmente riconoscibile. Quando il personaggio tocca una delle due pietre, può usare un'azione per lanciare con essa l'incantesimo *inviare*. Il bersaglio è il possessore dell'altra pietra. Se nessuna creatura ha l'altra pietra, il personaggio viene a saperlo non appena usa la pietra e quindi non lancia l'incantesimo.

Quando l'incantesimo *inviare* viene lanciato tramite le pietre, esse non potranno essere riutilizzate fino all'alba successiva. Se una delle pietre di una coppia è distrutta, l'altra smette di essere magica.

Pigmenti Meravigliosi di Nolzur

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questi pigmenti, solitamente reperibili in 1d4 vasetti custoditi all'interno di un'elegante scatola di legno e corredati di un pennello (per un peso totale di 0,5 kg), consentono di creare oggetti tridimensionali dipingendoli in due dimensioni. La pittura fluisce dal pennello e forma l'oggetto desiderato mentre il personaggio si concentra sulla sua immagine.

Ogni vasetto di pittura può coprire una superficie di 90 metri quadrati e consente al personaggio di creare oggetti inanimati o elementi del terreno (porte, fosse, fiori, alberi, celle, stanze o armi) per un volume massimo pari a 10.000 cubi con spigolo di 30 cm. Per coprire un'area di 9 metri quadrati sono necessari 10 minuti di tempo.

Quando il personaggio ha completato il dipinto, l'oggetto o l'elemento del terreno diventa un oggetto comune reale. Di conseguenza, se il personaggio dipinge una porta su un muro, crea una vera porta che dà accesso a ciò che si trova dall'altra parte e, se dipinge una fossa sul pavimento, crea una fossa vera e propria, la cui profondità conta al fine di determinare l'area totale di oggetti che il personaggio può creare.

Nulla di ciò che viene creato tramite i pigmenti può avere un valore superiore a 25 mo. Se il personaggio dipinge un oggetto di valore superiore (come un diamante o un cumulo d'oro), quell'oggetto appare autentico, ma un esame accurato rivelerà che è composto di pasta, d'osso o di qualche altro materiale privo di valore.

Se viene dipinta una forma di energia come il fuoco o il fulmine, l'energia compare, ma si dissipa non appena il personaggio ha finito di dipingerla, senza infliggere alcun danno.

Piuma di Quaal

Oggetto meraviglioso, raro

Questo minuscolo oggetto ha l'aspetto di una piuma. Esistono vari tipi di piume, ognuna con un effetto monouso diverso. Il DM può sceglie il tipo di piuma o determinarlo casualmente.

d100	Piuma	d100	Piuma
01–25	Albero	61–70	Frusta
26–45	Ancora	71–85	Uccello
46–60	Barca cigno	86–00	Ventaglio

Albero. Il personaggio deve trovarsi all'esterno per usare questa piuma. Può usare un'azione per toccare con la piuma uno spazio libero sul terreno. La piuma scompare e al suo posto spunta una quercia non magica. L'albero è alto 18 metri, ha un tronco del diametro di 1,5 metri e i rami sulla cima si estendono in un raggio di 6 metri.

Ancora. Il personaggio può usare un'azione per toccare con la piuma una barca o una nave. Per le 24 ore successive, il vascello non può essere spostato in alcun modo. Toccando nuovamente il vascello con la piuma, l'effetto termina. Quando l'effetto termina, la piuma scompare.

Barca Cigno. Il personaggio può usare un'azione per toccare con la piuma uno specchio d'acqua del diametro di almeno 18 metri. La piuma scompare e al suo posto compare una barca a forma di cigno, lunga 15 metri e larga 6 metri. La barca si muove da sola sull'acqua a una velocità di 9 km orari. Finché si trova a bordo della barca, il personaggio può usare un'azione per ordinarle di avanzare o virare di un massimo di 90 gradi. La barca può trasportare fino a trentadue creature di taglia Media o inferiore. Una creatura Grande conta come quattro creature Medie e una creatura Enorme conta come nove creature Medie. La barca permane per 24 ore e poi scompare. Il personaggio può congedare la barca con un'azione.

Frusta. Il personaggio può usare un'azione per lanciare la piuma in un punto entro 3 metri da lui. La piuma scompare e al suo posto compare una frusta che fluttua nell'aria. Il personaggio può allora usare un'azione bonus per effettuare un attacco in mischia con incantesimo contro una creatura situata entro 3 metri dalla frusta, con un bonus di attacco di +9. Se colpisce, il bersaglio subisce 1d6 + 5 danni da forza.

Come azione bonus nel suo turno, il personaggio può dirigere la frusta in volo per una distanza massima di 6 metri e ripetere l'attacco contro un bersaglio situato entro 3 metri da essa. La frusta scompare dopo 1 ora, quando il personaggio usa un'azione per congedarla o quando questi è incapacitato o muore.

Uccello. Il personaggio può usare un'azione per lanciare la piuma in aria per 1,5 metri. La piuma scompare e al suo posto compare un enorme uccello dal piumaggio sgargiante. L'uccello ha le statistiche di un roc (vedi il *Monster Manual*), ma obbedisce ai semplici comandi del personaggio e non può attaccare. Può trasportare fino a 250 kg di peso alla sua velocità massima (24 km orari fino a un massimo di 216 km al giorno, con un'ora di riposo ogni 3 ore di viaggio) o 500 kg a velocità dimezzata. L'uccello scompare dopo aver percorso in volo la sua distanza massima per un giorno di viaggio

o se scende a 0 punti ferita. Il personaggio può congedare l'uccello con un'azione.

Ventaglio. Se il personaggio si trova su una barca o una nave, può usare un'azione per lanciare la piuma in aria per 3 metri. La piuma scompare e al suo posto compare un gigantesco ventaglio che si agita da solo. Il ventaglio fluttua in aria e crea un vento abbastanza forte da gonfiare le vele di una nave, aumentandone la velocità di 7,5 km orari per un periodo di 8 ore. Il personaggio può congedare il ventaglio con un'azione.

Polvere della Sparizione

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa polvere, conservata in piccoli pacchetti, assomiglia a una sabbia molto fine. Ogni pacchetto contiene la quantità necessaria a un singolo uso. Quando il personaggio usa un'azione per gettare in aria la polvere, lui e tutte le creature e gli oggetti situati entro 3 metri da lui diventano invisibili per 2d4 minuti. La durata è la stessa per tutti i soggetti e la polvere si dissolve quando la magia ha effetto. Se una creatura sotto l'effetto della polvere attacca o lancia un incantesimo, smette di essere invisibile.

Polvere dello Starnuto e del Soffocamento

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa polvere, conservata in un piccolo contenitore, assomiglia a sabbia molto fine. Ha lo stesso aspetto della *polvere della sparizione* e un incantesimo *identificare* la indica come tale. Nel contenitore si trova polvere a sufficienza per un singolo uso.

Quando il personaggio usa un'azione per gettare in aria una manciata di polvere, lui e ogni creatura che necessiti di respirare e sia situata entro 9 metri da lui devono superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti non riescono più a respirare e iniziano a starnutire in modo incontrollato. Le creature influenzate in questo modo diventano incapacitate e soffocano. Finché una creatura resta cosciente, può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, ponendo fine all'effetto su di lei in caso di successo. L'effetto su una creatura può terminare anche grazie all'incantesimo *ristorare inferiore*.

Polvere Prosciugante

Oggetto meraviglioso, non comune

Questo pacchetto contiene 1d6 + 4 pizzichi di polvere. Il personaggio può usare un'azione per spargere un pizzico di polvere sull'acqua. La polvere trasforma un cubo d'acqua con spigolo di 4,5 metri in una sfera delle dimensioni di una biglia, che fluttua o resta vicino al luogo in cui è caduta la polvere. Il peso della biglia è trascurabile.

Chiunque può usare un'azione per schiantare la biglia contro una superficie rigida, romperla e liberare l'acqua che era stata assorbita. Quando questo accade, la magia della biglia termina.

Un elementale composto per la maggior parte d'acqua che si trovi esposto a un pizzico di questa polvere deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; se lo fallisce, subisce 10d6 danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Pozione del Respirare Sott'Acqua

Pozione, non comune

Il personaggio può respirare sott'acqua per 1 ora dopo avere bevuto questa pozione. Il suo liquido verde torbido ha un odore salmastro e al suo interno galleggia una bolla a forma di medusa.

Pozione del Soffio di Fuoco

Pozione, non comune

Dopo che il personaggio ha bevuto questa pozione, può usare un'azione bonus per esalare fuoco contro un bersaglio situato entro 9 metri da lui. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13: se lo fallisce, subisce 4d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. L'effetto della pozione termina dopo la terza esalazione infuocata o dopo 1 ora.

Il liquido arancione di questa pozione lampeggia e la parte superiore della bottiglia è piena di fumo che si disperde quando la bottiglia viene aperta.

Pozione della Forma Gassosa

Pozione, rara

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene l'effetto dell'incantesimo *forma gassosa* per 1 ora (non è richiesta la concentrazione) o finché non termina l'effetto con un'azione bonus. Il contenitore di questa pozione sembra pieno di nebbia che ondeggia e sgorga all'esterno come se fosse acqua.

Pozione della Forza dei Giganti

Pozione, rarità variabile

Quando il personaggio beve questa pozione, il suo punteggio di Forza cambia per 1 ora. Il tipo di gigante determina il punteggio (vedi la tabella sottostante). La pozione non ha effetto sul personaggio se il suo punteggio di Forza è pari o superiore a quello conferito dalla pozione.

Nel liquido trasparente di questa pozione galleggia un frammento d'unghia di un gigante del tipo appropriato. La *pozione della forza dei giganti del gelo* e la *pozione della forza dei giganti delle pietre* hanno lo stesso effetto.

Tipo di Gigante	Forza	Rarità
Giganti delle colline	21	Non comune
Giganti del gelo/delle pietre	23	Rara
Giganti del fuoco	25	Rara
Giganti delle nuvole	27	Molto rara
Giganti delle tempeste	29	Leggendaria

Pozione di Amicizia con gli Animali

Pozione, non comune

Quando il personaggio beve questa pozione, può lanciare l'incantesimo *amicizia con gli animali* (CD 13 del tiro salvezza) a volontà per 1 ora. Agitando questo liquido melmoso si notano alcuni piccoli ingredienti al suo interno: una scaglia di pesce, la lingua di un colibrì, l'unghia di un gatto o un pelo di scoiattolo.

Pozione di Chiaroveggenza

Pozione, rara

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene l'effetto dell'incantesimo *chiaroveggenza*. Nel liquido giallastro della pozione galleggia un globo oculare, che scompare quando la pozione viene aperta.

Pozione di Crescita

Pozione, non comune

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene l'effetto "ingrandire" dell'incantesimo *ingrandire/ridurre* per 1d4 ore (non è richiesta la concentrazione). All'interno della pozione è visibile un piccolo nucleo rosso che si espande progressivamente fino a tingere tutto il liquido trasparente intorno a esso per poi contrarsi fino a diventare un granello minuscolo. Agitare la bottiglia non interrompe il processo.

Pozione di Diminuzione

Pozione, rara

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene l'effetto "ridurre" dell'incantesimo *ingrandire/ridurre*, per 1d4 ore (non è richiesta la concentrazione). All'interno della pozione è visibile un nucleo rosso che si contrae progressivamente fino a diventare un granello minuscolo per poi esplodere e tingere tutto il liquido trasparente intorno a esso. Agitare la bottiglia non interrompe il processo.

Pozione di Eroismo

Pozione, rara

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene 10 punti ferita temporanei che durano 1 ora. Per la stessa durata, il personaggio è sotto l'effetto dell'incantesimo *benedizione* (non è richiesta la concentrazione). Il liquido blu di questa pozione gorgoglia e fuma come se stesse bollendo.

Pozione di Guarigione

Pozione, rarità variabile

Quando il personaggio beve questa pozione, recupera punti ferita. L'ammontare di punti ferita dipende dalla rarità della pozione, come indicato dalla tabella "Pozioni di Guarigione". A prescindere dalla sua potenza, il liquido rosso della pozione brilla quando viene agitato.

Pozioni di Guarigione

Pozione di...	Rarità	PF recuperati
Guarigione	Comune	2d4 + 2
Guarigione maggiore	Non comune	4d4 + 4
Guarigione superiore	Rara	8d4 + 8
Guarigione suprema	Molto rara	10d4 + 20

Pozione di Invisibilità

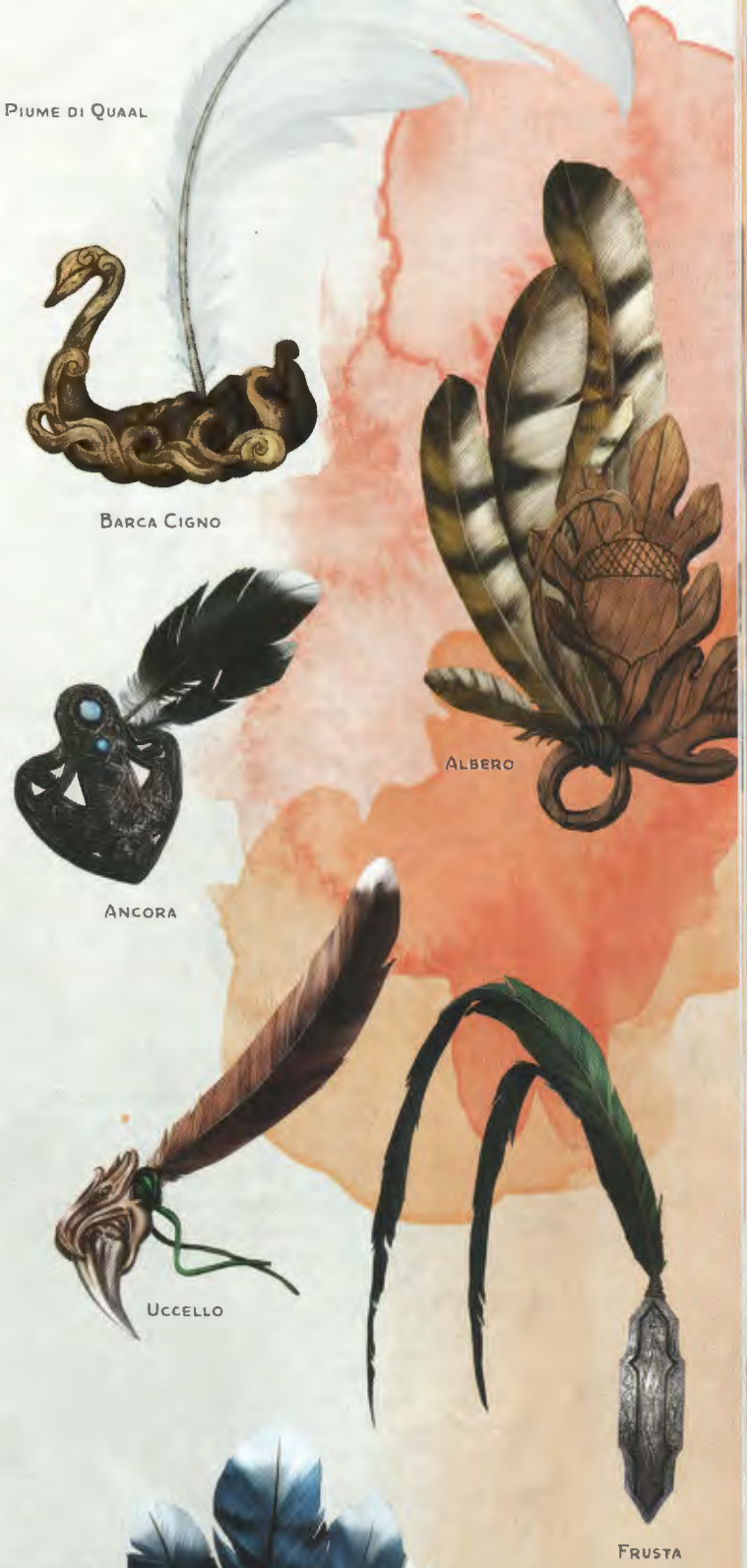
Pozione, molto rara

Il contenitore di questa pozione sembra vuoto, ma pesa come se contenesse del liquido. Quando il personaggio beve la pozione, diventa invisibile per 1 ora. Tutto ciò che indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui. L'effetto termina anticipatamente se il personaggio effettua un attacco o lancia un incantesimo.

Pozione di Invulnerabilità

Pozione, rara

Per 1 minuto dopo avere bevuto questa pozione, il personaggio ottiene resistenza a tutti i danni. Il liquido pastoso della pozione sembra ferro fuso.







Pozione di Lettura della Mente

Pozione, rara

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene l'effetto dell'incantesimo *individuazione dei pensieri* (CD 13 del tiro salvezza). Nel denso liquido violaceo della pozione fluttua una nuvola ovoidale di colore rosa.

Pozione di Longevità

Pozione, molto rara

Quando il personaggio beve questa pozione, la sua età fisica viene ridotta di 1d6 + 6 anni, fino a un minimo di 13 anni. Ogni volta che il personaggio beve un'ulteriore *pozione di longevità*, c'è una probabilità cumulativa del 10 per cento che invece invecchi di 1d6 + 6 anni. Nel liquido ambrato di questa pozione galleggiano una coda di scorpione, una zanna di vipera, un ragno morto e un minuscolo cuore che, contro ogni logica, continua a battere. Questi ingredienti scompaiono quando la pozione viene aperta.

Pozione di Resistenza

Pozione, non comune

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene resistenza a un tipo di danno per 1 ora. Il DM può scegliere il tipo di danno o determinarlo casualmente tra le opzioni seguenti.

d10	Tipo di Danno	d10	Tipo di Danno
1	Acido	6	Necrotico
2	Forza	7	Psichico
3	Freddo	8	Radioso
4	Fulmine	9	Tuono
5	Fuoco	10	Veleno

Pozione di Scalare

Pozione, comune

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene una velocità di scalare pari alla sua velocità base sul terreno per 1 ora. Per la stessa durata, dispone anche di vantaggio alle prove di Forza (Atletica) effettuate per scalare. La pozione si presenta in fasce separate di colore marrone, argento e grigio, simili a strati geologici sovrapposti. Agitando la pozione, gli strati non si mescolano.

Pozione di Velocità

Pozione, molto rara

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene l'effetto dell'incantesimo *velocità* per 1 minuto (non è richiesta la concentrazione). Il fluido giallo della pozione è striato di nero e vortica costantemente.

Pozione di Vitalità

Pozione, molto rara

Quando il personaggio beve questa pozione, essa rimuove ogni indebolimento che il personaggio ha subito e lo cura da qualsiasi malattia o veleno che lo affliggono. Per le 24 ore successive, il personaggio recupera il numero massimo di punti ferita per ogni Dado Vita che spende. Il liquido cremisi della pozione emana una luce fioca che pulsa regolarmente a un ritmo che ricorda il battito del cuore.

Pozione di Volare

Pozione, molto rara

Quando il personaggio beve questa pozione, ottiene una velocità di volare pari alla sua velocità base sul terreno per 1 ora e può fluttuare. Se il personaggio si trova in aria quando l'effetto della pozione termina, cade a meno che non possieda altri mezzi per mantenersi in aria. Il liquido trasparente di questa pozione rimane sospeso nella parte superiore del contenitore e al suo interno sono visibili alcune impurità biancastre e sbuffanti.



Pozione Velenosa

Pozione, non comune

Questa mistura ha l'aspetto, l'odore e il sapore di una *pozione di guarigione* o altre pozioni benefiche. In realtà si tratta di un veleno mascherato da un'illusione magica. L'incantesimo *identificare* rivela la sua vera natura.

Se il personaggio la beve, subisce 3d6 danni da veleno e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti diventa avvelenato. All'inizio di ogni suo turno, finché è avvelenato in questo modo, subisce 3d6 danni da veleno. Alla fine di ogni suo turno, può ripetere il tiro salvezza. Se lo supera, i danni da veleno che subisce nei turni successivi si riducono di 1d6. L'effetto della pozione termina quando questi danni scendono a 0.

Pozzo dei Mondi

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questo panno di fine tessuto nero, morbido come la seta, ha le dimensioni di un fazzoletto quando è ripiegato. Una volta spiegato, copre una superficie circolare di 1,8 metri di diametro.

Il personaggio può usare un'azione per stendere e posizionare il *pozzo dei mondi* su una superficie solida, dove esso crea un portale a doppio senso verso un altro mondo o piano d'esistenza. Ogni volta che l'oggetto apre un portale, il DM decide dove porterà. Il personaggio può usare un'azione per chiudere un portale aperto afferrando i lembi del tessuto e ripiegandolo. Una volta che ha aperto un portale, il *pozzo dei mondi* non può essere riutilizzato per 1d8 ore.

Pugnale Avvelenato

Arma (pugnale), rara

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica.

Può usare un'azione per fare in modo che la lama del coltello si ricopra di uno spesso strato di veleno nero. Il

veleno resta sulla lama per 1 minuto o finché un attacco sferrato con quest'arma non colpisce una creatura. La creatura colpita deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce 2d10 danni da veleno e diventa avvelenata per 1 minuto. Il pugnale non può più essere riutilizzato in questo modo fino all'alba successiva.

Sacro Vendicatore

Arma (qualsiasi spada), leggendaria (richiede sintonia con un paladino)

Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Quando colpisce con quest'arma un immondo o un non morto, quella creatura subisce 2d10 danni radiosi extra.

Finché il personaggio impugna la spada sguainata, essa emana intorno a sé un'aura del raggio 3 metri. Il personaggio e tutte le creature amichevoli nei suoi confronti situate entro l'aura dispongono di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli altri effetti magici. Se il personaggio possiede 17 o più livelli nella classe del paladino, il raggio dell'aura aumenta a 9 metri.

Scarabeo di Protezione

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Se il personaggio impugna questo medaglione a forma di scarabeo per 1 round, sulla superficie dell'oggetto compare una scritta che ne rivela la natura magica. Lo scarabeo fornisce due benefici finché il personaggio lo porta sulla sua persona:

- Il personaggio dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi.
- Lo scarabeo possiede 12 cariche. Se il personaggio fallisce un tiro salvezza contro un incantesimo di necromanzia o un effetto nocivo proveniente da una creatura non morta, può usare la sua reazione e spendere 1 carica per trasformare il tiro salvezza fallito in un successo. Una volta spesa l'ultima carica, lo scarabeo si sbriciola in polvere ed è distrutto.

Scimitarra della Velocità

Arma (scimitarra), molto rara (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Può inoltre effettuare un attacco con quest'arma come azione bonus a ogni suo turno.

Scopa Volante

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa scopa di legno, del peso di 1,5 kg, funziona in modo normale finché il personaggio non ci monta a cavallo e pronuncia la sua parola d'ordine. A questo punto la scopa si solleva in aria e può essere cavalcata in volo. Ha una velocità di volare pari a 15 metri e può trasportare fino a 200 kg di peso, ma con un carico superiore a 100 kg la sua velocità scende a 9 metri. Quando il personaggio atterra, la scopa smette di fluttuare.

Il personaggio può inviare la scopa in volo da sola fino a una destinazione entro 1,5 km da lui, pronunciando la parola d'ordine e nominando il luogo in questione, purché abbia familiarità con esso. Il personaggio può far tornare indietro la scopa pronunciando un'altra parola d'ordine, purché essa si trovi ancora entro 1,5 km da lui.



Sacro Vendicatore



Scudo Animato

Scudo +1, +2 o +3

Armatura (scudo), non comune (+1), rara (+2) o molto rara (+3)

Finché il personaggio impugna questo scudo, ottiene un bonus alla CA determinato dalla rarità dello scudo. Questo bonus è cumulativo al normale bonus dello scudo alla CA.

Scudo Animato

Armatura (scudo), molto raro (richiede sintonia)

Il personaggio che impugna questo scudo può pronunciare la sua parola d'ordine come azione bonus per animarlo. Una volta animato, lo scudo si solleva in aria e fluttua nello spazio del personaggio per proteggerlo come quando quest'ultimo lo impugna normalmente, ma lasciandogli le mani libere. Lo scudo resta animato per 1 minuto, finché il personaggio non usa un'azione bonus per terminare l'effetto o finché il personaggio non diventa incapacitato o muore. In questi casi, lo scudo cade a terra o torna in mano al personaggio, se questi ha almeno una mano libera.



Scudo Anti-Incantesimi



Solvente Universale

Scudo Anti-Incantesimi

Armatura (scudo), molto rara (richiede sintonia)

Finché il personaggio impugna questo scudo, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi e altri effetti magici. Inoltre, gli attacchi con incantesimo subiscono svantaggio contro di lui.

Scudo Attiraproiettili

Armatura (scudo), rara (richiede sintonia)

Finché il personaggio impugna questo scudo, ottiene resistenza ai danni inflitti dagli attacchi con armi a distanza.

Maledizione. Questo scudo è maledetto. Entrare in sintonia con lo scudo, rende maledetto il personaggio finché non viene bersagliato da un incantesimo *rimuovi maledizione* o da magie analoghe. Rimuovere lo scudo non è sufficiente a terminare la maledizione. Ogni volta che qualcuno effettua un attacco con un'arma a distanza il cui bersaglio si trova entro 3 metri dal personaggio, quest'ultimo diventa il bersaglio dell'attacco a causa della maledizione.

Scudo Catturafrecce

Armatura (scudo), raro (richiede sintonia)

Il personaggio che impugna questo scudo riceve un bonus di +2 alla CA contro gli attacchi a distanza. Questo bonus si somma al normale bonus alla CA conferito dallo scudo. Inoltre, ogni volta che un avversario effettua un attacco a distanza contro un bersaglio entro 1,5 metri dal possessore dello scudo, quest'ultimo può usare la sua reazione per diventare il bersaglio dell'attacco al posto di quello inteso.

Scudo Sentinella

Armatura (scudo), non comune

Finché il personaggio impugna questo scudo, dispone di vantaggio ai tiri per l'iniziativa e alle prove di Saggezza (Percezione). Lo scudo è decorato con il simbolo di un occhio.

Sella del Cavaliere

Oggetto meraviglioso, non comune

Finché il personaggio monta una cavalcatura usando questa sella, non può essere disarcionato contro il suo volere se è cosciente e i tiri per colpire contro la cavalcatura subiscono svantaggio.

Sfera Annientatrice

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questa sfera nera del diametro di 60 cm è un buco nel multiverso, che fluttua a mezz'aria ed è stabilizzata da un campo magico che la circonda.

La sfera annienta tutta la materia che essa attraversa e tutta la materia passa attraverso di essa. Gli artefatti sono l'unica eccezione. Qualora un artefatto non sia suscettibile ai danni di una *sfera annientatrice*, esso passa attraverso la sfera e ne esce illeso. Ogni altra cosa che tocca la sfera, ma non ne viene interamente inghiottita e annientata, subisce 4d10 danni da forza.

La sfera rimane stazionaria finché qualcuno non ne prende il controllo. Se il personaggio si trova entro 18 metri da una sfera non controllata, può usare un'azione per effettuare una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 25. In caso di successo, la sfera levita in una direzione scelta dal personaggio, fino a un numero di metri pari a 1,5 x il suo modificatore di Intelligenza (per un minimo di 1,5 metri). In caso di fallimento, la sfera si muove di 3 metri verso il personaggio. Se la sfera entra nello spazio occupato da una creatura, quest'ultima deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13 per non farsi toccare, altrimenti subisce 4d10 danni da forza.

Se il personaggio tenta di controllare una sfera che si trova sotto il controllo di un'altra creatura, deve effettuare una contesa di Intelligenza (Arcano) con l'altra creatura. Il vincitore della contesa ottiene il controllo della sfera e può farla levitare normalmente.

Se la sfera entra in contatto con un portale planare, per esempio come quello creato dall'incantesimo *portale*, o con uno spazio extradimensionale, per esempio come quello di un *buco portatile*, il DM determina casualmente ciò che succede, usando la tabella seguente.

d100	Risultato
01–50	La sfera è distrutta.
51–85	La sfera si muove attraverso il portale o nello spazio extradimensionale.
86–00	Uno squarcio nello spazio trascina ogni creatura e oggetto entro 54 metri dalla sfera (inclusa la sfera stessa) su un piano d'esistenza casuale.

Sfera di Cristallo

Oggetto meraviglioso, molto raro o leggendario (richiede sintonia)

Una tipica *sfera di cristallo*, un oggetto molto raro, ha un diametro di circa 15 cm. Finché il personaggio tocca la sfera, può lanciare l'incantesimo *scrutare* (CD 17 del tiro salvezza).

Le seguenti varianti della *sfera di cristallo* sono oggetti leggendari e hanno proprietà aggiuntive.

Sfera di Cristallo della Lettura del Pensiero. Quando il personaggio scruta con la *sfera di cristallo*, può usare un'azione per lanciare l'incantesimo *individuazione dei pensieri* (CD 17 del tiro salvezza) su creature situate entro 9 metri dal sensore dell'incantesimo e che egli sia in grado di vedere. Non è obbligato a concentrarsi sull'*individuazione dei pensieri* per mantenerla per la sua durata, ma se lo *scrutare* viene interrotto, anche l'incantesimo si interrompe.



Sfera di Cristallo della Telepatia. Quando il personaggio scruta con la *sfera di cristallo*, può comunicare telepaticamente con le creature situate entro 9 metri dal sensore dell'incantesimo e che egli sia in grado di vedere. Può anche usare un'azione per lanciare l'incantesimo *suggestione* (CD 17 del tiro salvezza) attraverso il sensore su una di quelle creature. Non è obbligato a concentrarsi sulla *suggestione* per mantenerla per la sua durata, ma se lo *scrutare* viene interrotto, anche l'incantesimo si interrompe. Una volta usato, il potere di *suggestione* della *sfera di cristallo* non può essere riutilizzato fino all'alba successiva.

Sfera di Cristallo della Visione del Vero. Quando il personaggio scruta con la *sfera di cristallo*, ottiene vista pura entro un raggio di 36 metri centrato sul sensore dell'incantesimo.

Solvente Universale

Oggetto meraviglioso, leggendario

Questa fiala contiene un liquido lattiginoso che emana un forte odore alcolico. Il personaggio può usare un'azione per versare il contenuto della fiala su una superficie entro portata. Il liquido dissolve istantaneamente qualsiasi adesivo toccato, inclusa la *colla meravigliosa*, che copra fino a una superficie quadrata con lato di 30 cm.

Spada Affilata

Arma (qualsiasi arma che infligga danni taglienti), molto rara (richiede sintonia)

Quando il personaggio attacca un oggetto con questa spada magica e l'attacco colpisce, massimizza i dadi dei danni della sua arma contro il bersaglio.

Quando il personaggio attacca una creatura con quest'arma e ottiene 20 al tiro per colpire, il bersaglio subisce 14 danni taglienti extra. Il personaggio tira poi un altro d20. Con un risultato di 20, recide un arto al bersaglio (sarà il DM a determinare gli effetti di questa perdita). Se la creatura è priva di arti, il personaggio recide invece una parte del corpo.

Inoltre, il personaggio può pronunciare la parola d'ordine della spada per fare in modo che la lama proietti luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri. Pronunciando di nuovo la parola d'ordine, o rinfoderando la spada, la luce si spegne.

Spada Danzante

Arma (qualsiasi spada), molto rara (richiede sintonia)

Il personaggio può usare un'azione bonus per lanciare in aria questa spada magica e pronunciare la sua parola d'ordine. Quando lo fa, la spada inizia a fluttuare, vola fino a una distanza di 9 metri e attacca una creatura a scelta del personaggio situata entro 1,5 metri da sé. La spada usa il tiro per colpire e il modificatore al punteggio di caratteristica del personaggio per i tiri per i danni.

Finché la spada fluttua, il personaggio può usare un'azione bonus per farla volare fino a 9 metri di distanza in un altro punto entro 9 metri da lui. Come parte della stessa azione bonus, il personaggio può far sì che la spada attacchi una creatura entro 1,5 metri da essa.

Dopo che avere effettuato il quarto attacco, la spada fluttuante si muove in volo fino a 9 metri e cerca di tornare in mano al personaggio. Se quest'ultimo non ha mani libere, la spada cade a terra ai suoi piedi. Se non esiste un percorso sgombro fino al personaggio, la spada si avvicina a lui quanto più possibile e poi cade a terra. La spada smette di fluttuare anche se il personaggio la prende in mano o se si allontana a più di 9 metri da essa.

Spada del Ferimento

Arma (qualsiasi spada), rara (richiede sintonia)

I punti ferita persi a causa dei danni inferti da questa spada possono essere recuperati solo tramite un riposo breve o lungo, e non tramite rigenerazione, magia o qualsiasi altro metodo.

Una volta per turno, quando colpisce una creatura con un attacco sferrato con quest'arma magica, il personaggio può decidere di ferire il bersaglio. All'inizio di ogni turno della creatura ferita, essa subisce 1d4 danni necrotici per ogni volta in cui il personaggio l'ha ferita; può poi effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 per terminare l'effetto di tutte le ferite che ha ricevuto in caso di successo. In alternativa, la creatura ferita o un'altra creatura entro 1,5 metri da essa può usare un'azione per effettuare una prova di Saggezza (Medicina) con CD 15, terminando l'effetto delle ferite in caso di successo.

Spada del Furto Vitale

Arma (qualsiasi spada), rara (richiede sintonia)

Quando il personaggio attacca una creatura con quest'arma magica e ottiene 20 al tiro per colpire, il bersaglio subisce 10 danni necrotici extra se non è un costrutto o un non morto. Il personaggio riceve inoltre 10 punti ferita temporanei.

Spada della Vendetta

Arma (qualsiasi spada), non comune (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica

Maledizione. Questa spada è maledetta e posseduta da uno spirito in cerca di vendetta. Quando il personaggio entra in sintonia con l'arma, la maledizione si estende anche a lui. Finché il personaggio resta maledetto, si rifiuta di separarsi dalla spada e la porta con sé tutto il tempo. Finché è in sintonia con la spada, subisce svantaggio ai tiri per colpire effettuati con qualsiasi altra arma.

Inoltre, finché il personaggio porta con sé la spada, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 ogni volta che subisce danni in combattimento. Se lo fallisce, è obbligato ad attaccare la creatura che lo ha ferito finché lui o la creatura non scendono a 0 punti ferita, o finché non si allontana abbastanza dalla creatura da non poter più effettuare un attacco in mischia contro di essa.

La maledizione può essere spezzata come di norma. In alternativa, lanciando l'incantesimo *esilio* sulla spada, lo spirito della vendetta è obbligato a lasciarla. In questo caso la spada diventa un'arma +1 priva di altre proprietà.

Spada delle Risposte

Arma (spada lunga), leggendaria (richiede sintonia con una creatura dello stesso allineamento della spada)

Nel mondo di Greyhawk, è nota l'esistenza di soltanto nove di queste spade. Ognuna è modellata sulla leggendaria spada Fragarach, chiamata anche l'"Ultima Parola". Ognuna di queste nove spade ha un nome e un allineamento personale, e ognuna porta incastonata nel pomolo una gemma diversa.

Nome	Allineamento	Gemma
Conclusione	Legale neutrale	Ametista
Confutazione	Legale malvagio	Granato
Controbattuta	Caotico malvagio	Giaietto
Obiezione	Legale buono	Acquamarina
Polemica	Neutrale malvagio	Spinello
Replica	Neutrale	Peridoto
Rimbeccata	Neutrale buono	Topazio
Risposta	Caotico buono	Smeraldo
Sentenza	Caotico neutrale	Tormalina

Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con questa spada. Inoltre, finché impugna la spada, il personaggio può usare la sua reazione per effettuare con essa un attacco in mischia contro qualsiasi creatura situata entro la sua portata e che gli abbia inferto dei danni. Il personaggio dispone di vantaggio al tiro per colpire e ogni danno inflitto con questo attacco speciale ignora qualsiasi immunità o resistenza ai danni che il bersaglio possieda.

Spada Ruba Nove Vite

Arma (qualsiasi spada), molto rara (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica.



Specchio Imprigionante

La spada possiede 1d8 + 1 cariche. Quando il personaggio mette a segno un colpo critico contro una creatura con meno di 100 punti ferita, quest'ultima deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti muore all'istante poiché la spada risucchia l'energia vitale dal suo corpo (i costrutti e i non morti sono immuni a questo effetto). La spada perde 1 carica per ogni creatura uccisa in questo modo. Quando termina le cariche, la spada perde questa proprietà.

Spada Vorpal

Arma (qualsiasi spada che infligge danni taglienti), leggendaria (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Inoltre, la spada ignora la resistenza ai danni taglienti.

Quando il personaggio attacca con quest'arma una creatura che possieda almeno una testa e ottiene un risultato di 20 al tiro per colpire, riesce a tagliare una testa della creatura. Se la creatura non è in grado di sopravvivere senza la testa tagliata, muore. Una creatura è immune a questo effetto se è immune ai danni taglienti, se non ha una testa o non ne ha bisogno, se ha delle azioni leggendarie o se il DM decide che la sua testa è troppo grande per essere mozzata da quest'arma. Una tale creatura subisce invece 6d8 danni taglienti extra dal colpo.

Spadone del Gelo

Arma (qualsiasi spada), molto rara (richiede sintonia)

Quando il personaggio colpisce con un attacco effettuato con questa spada magica, il bersaglio subisce 1d6 danni da freddo extra. Inoltre, finché impugna la spada, il personaggio ha resistenza ai danni da fuoco.



A temperature gelide, la lama proietta luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri.

Quando il personaggio sfodera quest'arma, può estinguere tutte le fiamme non magiche entro un raggio di 9 metri da lui. Questa proprietà non può essere utilizzata più di una volta ogni ora.

Specchio Imprigionante

Oggetto meraviglioso, molto raro

Se si osserva indirettamente la superficie di questo specchio alto 1,2 metri, esso mostra le immagini indistinte di alcune creature. Lo specchio pesa 25 kg, ha CA 11, 10 punti ferita e vulnerabilità ai danni contundenti. Quando scende a 0 punti ferita, va in pezzi ed è distrutto.

Se lo specchio è appeso a una superficie verticale e il personaggio si trova entro 1,5 metri da esso, può usare un'azione per pronunciare la sua parola d'ordine e attivarlo. Lo specchio resta attivo finché il personaggio non usa un'azione per pronunciare di nuovo la sua parola d'ordine.

Ogni creatura, ad eccezione del personaggio, che veda la propria immagine riflessa nello specchio attivato e si trovi entro 9 metri da esso deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 15, altrimenti resta intrappolata in una delle dodici celle extradimensionali dello specchio, assieme a tutto ciò che indossa o trasporta. Se la creatura conosce la natura dello specchio, dispone di vantaggio al tiro salvezza; i costrutti superano il tiro salvezza automaticamente.

Una cella extradimensionale è una distesa infinita di spazio pervasa da una fitta nebbia che riduce la visibilità a 3 metri. Le creature intrappolate nelle celle dello specchio non invecchiano e non hanno bisogno di mangiare, bere o dormire. Una creatura intrappolata in una cella può fuggirne usando qualsiasi magia che consenta i viaggi planari. Altrimenti, la creatura rimane confinata nella cella finché non viene liberata.

Se lo specchio intrappola una creatura, ma tutte le sue dodici celle sono occupate, esso libera una delle creature intrappolate scelta casualmente per fare spazio al nuovo prigioniero. Una creatura liberata appare in uno spazio libero a portata di vista dello specchio, ma rivolta nella direzione opposta. Se lo specchio viene infranto, tutte le creature intrappolate all'interno vengono liberate e compaiono in uno spazio accanto ad esso.

Finché si trova entro 1,5 metri dallo specchio, il personaggio può usare un'azione per pronunciare il nome di una creatura intrappolata all'interno o il numero di una cella. La creatura nominata o custodita nella cella di quel numero compare come immagine sulla superficie dello specchio. A questo punto, il personaggio e la creatura chiamata possono comunicare normalmente.

Allo stesso modo, il personaggio può usare un'azione per pronunciare una seconda parola d'ordine e liberare una creatura intrappolata nello specchio. La creatura liberata compare, assieme a tutte le sue proprietà, nello spazio libero più vicino allo specchio, con le spalle rivolte ad esso.



Statuine del Potere Meraviglioso

Oggetto meraviglioso, rarità variabile

Una *statuina del potere meraviglioso* è una scultura di una bestia abbastanza piccola da stare in tasca. Se il personaggio usa un'azione per pronunciare la parola d'ordine e gettare la statuina al suolo in un punto entro 18 metri da lui, essa si trasforma in una creatura vivente. Se lo spazio dove dovrebbe apparire la creatura è già occupato da altre creature o oggetti, o se non è uno spazio sufficiente per la creatura, la statuina non si trasforma.

La creatura è amichevole nei confronti del personaggio e dei suoi compagni. Comprende i suoi linguaggi e obbedisce ai suoi comandi verbali. Se il personaggio non impartisce comandi, la creatura si difende, ma non effettua azioni. Vedi il *Monster Manual* per le statistiche delle creature, ad eccezione della mosca gigante.

La creatura permane per una durata specifica per ogni statuina. Esaurita la durata, la creatura riassume la forma di statuina. La creatura si ritrasforma anticipatamente anche se scende a 0 punti ferita o se il personaggio usa di nuovo un'azione per pronunciare la parola d'ordine mentre la tocca. Quando la creatura si ritrasforma in statuina, la sua proprietà non è più disponibile finché non è trascorso il periodo di tempo specificato nella descrizione della statuina.

Cane d'Onice (Rara). Questa statuina di onice raffigura un cane e può trasformarsi in un mastino per una durata massima di 6 ore. Il mastino ha un punteggio di Intelligenza pari a 8 e può parlare il Comune. Possiede inoltre scurovisione entro un raggio di 18 metri ed entro questo raggio è in grado di vedere creature e oggetti invisibili. Una volta usata, la statuina non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 7 giorni.

Capre d'Avorio (Rara). Queste statuine di avorio raffiguranti delle capre vengono sempre create in gruppi di tre pezzi. Ognuna delle capre ha un aspetto diverso dalle altre e funziona diversamente. Le loro caratteristiche speciali sono le seguenti:

- La *capra del viaggio* può trasformarsi in una capra Grande con le stesse statistiche di un cavallo da galoppo. Possiede 24 cariche e ogni ora o frazione di ora trascorsa in forma bestiale costa 1 carica. Finché la statuina possiede ancora delle cariche, il personaggio può usarla ogni volta che desidera. Una volta esaurite le cariche, torna alla forma di statuina e non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 7 giorni, momento in cui recupera tutte le sue cariche.
- La *capra del dolore* diventa una capra gigante per una durata massima di 3 ore. Una volta usata, non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 30 giorni.
- La *capra del terrore* si trasforma in una capra gigante per una durata massima di 3 ore. La capra non può effettuare attacchi, ma il personaggio può rimuovere le corna e usarle come armi. Un corno diventa una *lancia da cavaliere +1*, l'altro diventa una *spada lunga +2*. La rimozione di un corno richiede un'azione e le armi scompaiono quando la capra ritorna in forma di statuina, nel qual caso recupera le sue corna. Inoltre, quando il personaggio la cavalca, la capra emana un'aura di terrore entro un raggio di 9 metri. Tutte le creature ostili al personaggio che iniziano il loro turno entro l'aura di terrore devono superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti diventano spaventate dalla capra per 1 minuto o finché la capra non ritorna in forma di statuina. La creatura spaventata può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Una volta superato il tiro salvezza contro l'aura di paura della capra, una creatura diventa immune a quell'aura per le 24 ore successive. Una volta usata, la statuina non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 15 giorni.



Cane d'Onice

Elefante di Marmo

Stallone di Ossidiana

Corvo d'Argento (Non Comune). Questa statuina d'argento raffigurante un corvo può trasformarsi in un corvo per una durata massima di 12 ore. Una volta usata, non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 2 giorni. Finché è in forma di corvo, la statuina consente al personaggio di lanciare su di essa l'incantesimo *animale messaggero* a volontà.

Elefante di Marmo (Rara). Questa statuina di marmo è alta e lunga circa 10 cm. Può trasformarsi in un elefante per una durata massima di 24 ore. Una volta usata, non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 7 giorni.

Grifone di Bronzo (Rara). Questa statuina di bronzo raffigura un grifone rampante. Può trasformarsi in grifone per una durata massima di 6 ore. Una volta usata, non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 5 giorni.

Gufo di Serpentino (Rara). Questa statuina di serpentino raffigurante un gufo può trasformarsi in un gufo gigante per una durata massima di 8 ore. Una volta usata, non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 2 giorni. Il gufo può comunicare telepaticamente con il personaggio a qualsiasi distanza, purché entrambi si trovino sullo stesso piano di esistenza.

Leoni d'Oro (Rara). Le statuine di questi leoni vengono sempre create in coppia. È possibile usare una sola statuina o entrambe contemporaneamente. Ognuna può trasformarsi in un leone per una durata massima di 1 ora. Ogni leone, una volta che è stato usato, non può essere riutilizzato finché non sono trascorsi 7 giorni.

Mosca d'Ebano (Rara). Questa statuina di ebano è scolpita per raffigurare un tafano. Può trasformarsi in una mosca gigante per una durata massima di 12 ore e può essere montata come cavalcatura. Una volta usata, non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 2 giorni.

Stallone di Ossidiana (Molto Rara). Questo statuina di ossidiana levigata può trasformarsi in un cavallo degli incubi per una durata massima di 24 ore. Il cavallo degli incubi combatte solo per difendersi. Una volta usato, non può essere riutilizzato finché non sono trascorsi 5 giorni.

Se l'allineamento del personaggio è buono, ogni volta che usa la statuina esiste una probabilità del 10 per cento che il cavallo degli incubi ignori i suoi comandi, compreso quello di riassumere la forma di statuina. Se il personaggio è in sella al cavallo degli incubi quando quest'ultimo ignora i suoi comandi, entrambi vengono istantaneamente trasportati in un luogo casuale sul piano dell'Ade, dove il cavallo degli incubi si ritrasforma in statuina.



Mosca d'Ebano

Mosca Gigante

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi —



Stivali Alati

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Quando il personaggio indossa questi stivali, ottiene una velocità di volare pari alla sua velocità base sul terreno. Può usare gli stivali per volare fino a un massimo di 4 ore, consecutive o in varie frazioni di volo più brevi, fino a una frazione minima della durata di 1 minuto per ogni tratto di volo. Se il personaggio è in volo quando la durata si esaurisce, scende a una velocità di 9 metri per round finché non atterra.

Gli stivali recuperano 2 ore di autonomia di volo per ogni 12 ore in cui non vengono utilizzati.

Stivali dell'Inverno

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Questi stivali foderati di pelliccia sono comodi e caldi. Finché il personaggio li indossa, riceve i seguenti benefici:

- Resistenza ai danni da freddo.
- Ignora il terreno difficile dovuto al ghiaccio o alla neve.
- Tollera il freddo fino a –45 gradi senza bisogno di ulteriori protezioni. Se indossa abiti pesanti, può arrivare a tollerare basse temperature fino a –73 gradi.

Stivali della Levitazione

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questi stivali può usare un'azione per lanciare l'incantesimo *levitazione* su se stesso a volontà.

Stivali della Velocità

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questi stivali può usare un'azione bonus per battere i tacchi. Fatto questo, gli stivali raddoppiano la sua velocità base sul terreno e le creature che effettuano un attacco di opportunità contro di lui subiscono svantaggio ai tiri per colpire. Se il personaggio batte di nuovo i tacchi, pone fine all'effetto.

Dopo avere usato la proprietà degli stivali per un totale di 10 minuti, la magia smette di funzionare finché il personaggio non completa un riposo lungo.

Stivali Elfici

Oggetto meraviglioso, non comune

Quando indossa questi stivali, il personaggio non fa alcun rumore quando cammina, a prescindere dalla superficie su cui si muove. Dispone inoltre di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per muoversi silenziosamente.

Stivali Molleggiati

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questi stivali, ha una velocità base sul terreno pari a 9 metri, a meno che la sua velocità normale non sia superiore. Inoltre, la sua velocità non viene ridotta se è ingombrato o se indossa un'armatura pesante. Per di più, il personaggio può saltare di una distanza tripla rispetto al normale, anche se non può superare la distanza concessa dal proprio movimento rimanente.

Strumento dei Bardi

Oggetto meraviglioso, rarità variabile (richiede sintonia con un bardo)

Uno *strumento dei bardi* è un modello sopraffino di un determinato tipo di strumento musicale, superiore agli altri sotto ogni aspetto. Esistono sette tipi di questi strumenti, ognuno dei quali prende il nome da un leggendario collegio bardico. La tabella seguente elenca gli incantesimi comuni a tutti gli strumenti, gli incantesimi specifici di ognuno e la loro rarità. Se una creatura tenta di suonare lo strumento senza esservi entrata in sintonia, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti subisce 2d4 danni psichici.

Il personaggio può usare un'azione per suonare lo strumento e lanciare uno dei suoi incantesimi. Una



volta usato per lanciare un determinato incantesimo, lo strumento non può lanciare lo stesso incantesimo fino all'alba successiva. Gli incantesimi usano la caratteristica da incantatore e la CD del tiro salvezza degli incantesimi del personaggio.

Quando il personaggio usa lo strumento per lanciare un incantesimo che può affascinare il bersaglio, quest'ultimo subisce svantaggio al tiro salvezza. Questo effetto si applica sia che il personaggio usi lo strumento per lanciare l'incantesimo, sia che lo usi come focus da incantatore.

Strumento	Rarità	Incantesimi
Tutti	—	*Invisibilità*, *levitazione*, *protezione dal bene e dal male*, *volare*, più gli incantesimi elencati per il particolare strumento
Arpa di Anstruth	Molto raro	*Controllare tempo atmosferico*, *cura ferite* (5° livello), *muro di spine*
Arpa di Ollamh	Leggendario	*Confusione*, *controllare tempo atmosferico*, *tempesta di fuoco*
Bandura di Fochlucan	Non comune	*Intralciare*, *luminescenza*, *parlare con gli animali*, *randello incantato*
Cetera di Mac-Fuirmidh	Non comune	*Cura ferite*, *nube di nebbia*, *pelle coriacea*
Lira di Cli	Raro	*Muro di fuoco*, *muro di vento*, *scolpire pietra*
Liuto di Doss	Non comune	*Amicizia con gli animali*, *protezione dall'energia* (solo fuoco), *protezione dai veleni*
Mandolino di Canaith	Raro	*Cura ferite* (3° livello), *dissolvi magie*, *protezione dall'energia* (solo fulmine)



Talismano Anti-Veleno

Oggetto meraviglioso, raro

Questa delicata catenella d'argento ha come pendente una gemma nera intagliata a brillante. Finché il personaggio la indossa, i veleni non hanno alcun effetto su di lui. Il personaggio è inoltre immune alla condizione di avvelenato e ottiene immunità ai danni da veleno.

Talismano del Bene Puro

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia con una creatura di allineamento buono)

Questo talismano è un potente simbolo del bene. Se una creatura che non sia di allineamento né buono né malvagio tocca il talismano, subisce 6d6 danni radiosi. Una creatura malvagia che tocca il talismano subisce 8d6 danni radiosi. In entrambi i casi, la creatura subisce i danni ogni volta che termina il proprio turno impugnando o trasportando il talismano.

Se il personaggio è un chierico o un paladino buono, può usare il talismano come simbolo sacro e ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire con incantesimo quando lo indossa o lo impugna.

Il talismano possiede 7 cariche. Se il personaggio lo indossa o lo impugna, può usare un'azione e spendere 1 carica per scegliere una creatura situata sul terreno entro 36 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Se il bersaglio è di allineamento malvagio, sotto di lui si apre una fenditura infuocata. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20, altrimenti cade nella fenditura ed è distrutto, senza lasciare alcun resto. La fenditura poi si richiude, senza lasciare alcuna traccia della sua esistenza. Quando il personaggio spende l'ultima carica, il talismano si disperde in una manciata di scintille dorate ed è distrutto.

Talismano del Male Estremo

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia con una creatura di allineamento malvagio)

Questo oggetto è un simbolo di malvagità senza compromessi. Se una creatura che non sia di allineamento né buono né malvagio tocca il talismano, subisce 6d6 danni necrotici. Una creatura buona che tocca il talismano subisce 8d6 danni necrotici. In entrambi i casi, la creatura subisce i danni ogni volta che termina il proprio turno impugnando o trasportando il talismano.

Se il personaggio è un chierico o un paladino malvagio, può usare il talismano come simbolo sacro e ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire con incantesimo quando lo indossa o lo impugna.

Il talismano possiede 6 cariche. Se il personaggio lo indossa o lo impugna, può usare un'azione e spendere 1 carica per scegliere una creatura situata sul terreno entro 36 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Se il bersaglio è di allineamento buono, sotto di lui si apre una fenditura infuocata. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20, altrimenti cade nella fenditura ed è distrutto senza lasciare alcun resto. La fenditura poi si richiude, senza lasciare alcuna traccia della sua esistenza. Quando il personaggio spende l'ultima carica, il talismano si dissolve in un grumo di fanghiglia puzzolente ed è distrutto.

Talismano della Rimarginazione

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questo pendente, si stabilizza automaticamente ogni volta che è morente all'inizio del suo turno. Inoltre, ogni volta che tira un Dado Vita per recuperare punti ferita, raddoppia il numero di punti ferita ripristinati.

Talismano della Salute

Oggetto meraviglioso, non comune

Finché il personaggio indossa questo pendente, è immune a ogni forma di malattia. Se era già infettato prima di indossarlo, gli effetti della malattia sono soppressi finché il personaggio continua a indossare il pendente.



Talismano del Male Estremo



Tomo del Comando e dell'Influenza

Tomo della Comprensione

Tomo del Nitido Pensiero

Talismano della Sfera

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Quando il personaggio effettua una prova di Intelligenza (Arcano) per controllare una *sfera annientatrice* mentre impugna il talismano, il suo bonus di competenza a quella prova raddoppia. Inoltre, quando il personaggio inizia il proprio turno mentre controlla una *sfera annientatrice*, può usare un'azione per farla levitare di 3 metri più una distanza aggiuntiva pari a 3 m x il suo modificatore di Intelligenza.

Tappeto Volante

Oggetto meraviglioso, molto raro

Il personaggio può pronunciare la parola d'ordine del tappeto con un'azione per fare in modo che il tappeto fluttui in volo. Il tappeto si muove in base ai comandi verbali impartiti dal personaggio, che deve trovarsi entro 9 metri da esso.

Esistono *tappeti volanti* di quattro misure diverse. Il DM può scegliere le dimensioni di un certo tappeto o determinarle casualmente.

d100	Dimensioni (cm)	Capacità di Trasporto	Velocità di Volare
01–20	90 x 150	100 kg	24 metri
21–55	120 x 180	200 kg	18 metri
56–80	150 x 210	300 kg	12 metri
81–00	180 x 270	400 kg	9 metri

Un tappeto può trasportare fino al doppio del peso indicato in tabella, ma se trasporta più di quanto indicato dalla sua capacità, vola a velocità dimezzata.

Tomo del Comando e dell'Influenza

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene una serie di suggerimenti su come persuadere e ispirare gli altri, e nel suo testo è intessuto un potente effetto magico. Se il personaggio trascorre 48 ore in un periodo massimo di 6 giorni a studiare il contenuto del libro e ad applicarne i precetti, il suo punteggio di Carisma aumenta di 2, come anche il suo massimo ottenibile in quel punteggio. Una volta letto, il libro perde il suo potere: lo riacquisterà dopo un secolo.

Tomo del Nitido Pensiero

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene una serie di esercizi di logica e di memoria, e nel suo testo è intessuto un potente effetto magico. Se il personaggio trascorre 48 ore in un periodo massimo di 6 giorni a studiare il contenuto del libro e ad applicarne i precetti, il suo punteggio di Intelligenza aumenta di 2, come anche il suo massimo ottenibile in quel punteggio. Una volta letto, il libro perde il suo potere: lo riacquisterà dopo un secolo.

Tomo della Comprensione

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo libro contiene una serie di esercizi di intuizione e di percezione, e nel suo testo è intessuto un potente effetto magico. Se il personaggio trascorre 48 ore in un periodo massimo di 6 giorni a studiare il contenuto del libro e



Tridente del Comando dei Pesci

Tunica degli Occhi

Tunica degli Oggetti Utili

ad applicarne i precetti, il suo punteggio di Saggezza aumenta di 2, come anche il suo massimo ottenibile in quel punteggio. Una volta letto, il libro perde il suo potere: lo riacquisterà dopo un secolo.

Tomo della Lingua Essiccata

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia con un mago)

Questo spesso volume rilegato in pelle sfoggia una lingua essiccata fissata sulla copertina. Esistono cinque esemplari di questo tomo, ma non si sa quale sia l'originale. La disgustosa decorazione in copertina visibile sul primo *tomo della lingua essiccata* apparteneva a un infido servitore del dio-lich Vecna, il custode dei segreti. Le lingue fissate sulle copertine delle altre quattro copie appartengono ad altri incantatori che ebbero la sventura di incrociare il cammino di Vecna. Le prime pagine di ogni tomo sono riempite di scarabocchi indecifrabili, mentre le altre pagine sono vuote e immacolate.

Se il personaggio entra in sintonia con questo oggetto, può usarlo come libro degli incantesimi e come focus arcano. Inoltre, finché il personaggio tiene in mano il tomo, può usare un'azione bonus per lanciare un incantesimo che ha già scritto in questo tomo, senza spendere slot incantesimo, né usare alcuna componente verbale o somatica. Una volta usata, questa proprietà del libro non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Finché è in sintonia con il libro, il personaggio può rimuovere la lingua dalla copertina. Se lo fa, tutti gli incantesimi scritti nel libro vengono cancellati permanentemente.

Vecna osserva chiunque usi questo libro e potrebbe scrivere sulle pagine dei messaggi criptici, che appariranno a mezzanotte e svaniranno non appena letti.

Tridente del Comando dei Pesci

Arma (tridente), non comune (richiede sintonia)

Questo tridente è un'arma magica dotata di 3 cariche. Finché il personaggio lo trasporta, può usare un'azione e spendere 1 carica per lanciare con esso l'incantesimo *dominare bestie* (CD 15 del tiro salvezza) su una bestia dotata di una velocità di nuotare innata. Il tridente recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Tunica degli Occhi

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Questa tunica è decorata con le immagini di vari occhi. Finché il personaggio la indossa, ottiene i benefici seguenti:

- Il personaggio dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista e la tunica gli consente di vedere in tutte le direzioni.
- Il personaggio ha scurovisione entro un raggio di 36 metri.
- Il personaggio può vedere le creature e gli oggetti invisibili ed è in grado di vedere sul Piano Etereo entro un raggio di 36 metri.

Gli occhi della tunica non possono essere chiusi o distolti. Anche se il personaggio può chiudere o distogliere i propri occhi, finché indossa la tunica non è mai considerato con gli occhi chiusi o distolti.

Un incantesimo *luce* lanciato sulla tunica o un incantesimo *luce diurna* lanciato entro 1,5 metri dalla tunica rende il personaggio accecato per 1 minuto. Alla fine di ogni suo turno, il personaggio può effettuare un tiro salvezza su Costituzione (CD 11 per *luce* o CD 15 per *luce diurna*), terminando la cecità se lo supera.

Tunica degli Oggetti Utili

Oggetto meraviglioso, non comune

Su questa tunica sono visibili alcune toppe di varie forme e colori. Finché il personaggio indossa la tunica, può usare un'azione per staccare una delle toppe, trasformandola nell'oggetto o nella creatura che essa raffigura. Quando anche l'ultima toppa viene staccata, la tunica diventa un capo d'abbigliamento comune.

La tunica possiede due copie di ognuna delle seguenti toppe:

- Pugnale
- Lanterna a lente sporgente (piena e accesa)
- Specchio d'acciaio
- Asta da 3 metri
- Corda di canapa (15 metri, arrotolata)
- Sacco

La tunica possiede inoltre altre 4d4 toppe. Il DM può scegliere liberamente le toppe o determinarle casualmente.

d100	Toppa
01–08	Una borsa con 100 mo
09–15	Un forziere d'argento (lungo 30 cm, largo e profondo 15 cm) del valore di 500 mo
16–22	Una porta di ferro (larga fino a 3 metri e alta 3 metri, sbarrata sul lato scelto dal personaggio) che il personaggio può collocare in un'apertura entro la sua portata; la porta si adatta all'apertura, si installa e si infila sui cardini
23–30	10 gemme del valore di 100 mo ciascuna
31–44	Una scala a pioli di legno (lunga 7,2 metri)
45–51	Un **cavallo da galoppo** dotato di bisacce (vedi il *Monster Manual* per le statistiche)
52–59	Una fossa (un cubo con spigolo di 3 metri) che il personaggio può collocare sul terreno entro 3 metri da lui
60–68	4 *pozioni di guarigione*
69–75	Una barca a remi (lunga 3,6 metri)
76–83	Una *pergamena magica* contenente un incantesimo di livello compreso tra il 1° e il 3°
84–90	2 **mastini** (vedi il *Monster Manual* per le statistiche)
91–96	Una finestra (60 per 120 cm, profonda fino a 60 cm) che il personaggio può collocare su una superficie verticale entro la sua portata
97–00	Un ariete portatile

Tunica dei Colori Scintillanti

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

Questa tunica possiede 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese ogni giorno all'alba. Finché il personaggio la indossa, può usare un'azione e spendere una carica per fare comparire sull'indumento un'immagine rotante dai colori sgargianti, che permane fino alla fine del suo turno successivo. Durante questo periodo, la tunica emana luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri. Le creature che possono vedere il personaggio subiscono svantaggio ai tiri per colpire effettuati contro di lui. Inoltre, ogni creatura che si trova entro la luce intensa e che può vedere il personaggio quando la proprietà della tunica è attivata deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti diventa stordita finché l'effetto non termina.



Tunica dell'Arcimago

Tunica dell'Arcimago

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia con un mago, stregone o warlock)

Questa elegante tunica è fatta di un esclusivo tessuto di colore bianco, grigio o nero decorato con rune argentate. Il colore della tunica corrisponde all'allineamento per il quale la tunica è stata creata. Una tunica bianca è destinata a un allineamento buono, una grigia a un allineamento neutrale e una nera a un allineamento malvagio. Un personaggio non può entrare in sintonia con una *tunica dell'archimago* che non corrisponda al suo allineamento.

Finché il personaggio indossa questa tunica, ottiene i benefici seguenti:

- Se il personaggio non indossa alcuna armatura, la sua Classe Armatura base è pari a 15 + il suo modificatore di Destrezza.
- Il personaggio dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli altri effetti magici.
- La CD del tiro salvezza degli incantesimi e il bonus di attacco dell'incantesimo del personaggio aumentano entrambi di 2.



Tunica delle Stelle

Tunica delle Stelle

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

Questa tunica, di colore nero o blu scuro, è ricamata con minuscole stelle bianche o argentate. Finché il personaggio la indossa, ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza.

Sei stelle, situate sulla parte alta e anteriore della tunica, sono particolarmente grandi. Finché il personaggio indossa questa tunica, può usare un'azione per staccare una delle stelle e usarla per lanciare *dardo incantato* come incantesimo di 5° livello. Ogni giorno al tramonto, 1d6 stelle rimosse ricompaiono sulla tunica.

Finché il personaggio indossa la tunica, può usare un'azione per entrare nel Piano Astrale assieme a tutto ciò che indossa e trasporta. Il personaggio rimane sul Piano Astrale finché non usa un'azione per tornare sul piano dove si trovava prima. Il personaggio ricompare nell'ultimo spazio che occupava o, se quello spazio è occupato, nello spazio libero più vicino.

Unguento di Keoghtom

Oggetto meraviglioso, non comune

Questo vasetto di vetro del diametro di 7,5 cm contiene 1d4 + 1 dosi di una densa mistura dal vago odore di aloe. Il vasetto e il suo contenuto pesano 250 grammi.

Usando un'azione è possibile inghiottire una dose di unguento o spalmarsela sulla pelle. La creatura che la riceve recupera 2d8 + 2 punti ferita, cessa di essere avvelenata ed è curata da ogni malattia.

Ventaglio

Oggetto meraviglioso, non comune

Finché il personaggio impugna il ventaglio, può usare un'azione per lanciare con esso l'incantesimo *folata di vento* (CD 13 del tiro salvezza). Una volta usato, il ventaglio non deve essere riutilizzato fino all'alba successiva. Ogni volta che viene riutilizzato prima di allora, c'è una probabilità cumulativa del 20 per cento che l'oggetto non funzioni e si riduca in inutili brandelli non magici.



Ventaglio

Verga dei Tentacoli

Verga, rara (richiede sintonia)

Questa verga di fattura drow è un'arma magica dalla cui estremità si protendono tre tentacoli gommosi. Finché il personaggio impugna la verga, può usare un'azione per ordinare a ogni tentacolo di attaccare una creatura situata entro 4,5 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Ogni tentacolo effettua un tiro per colpire in mischia con un bonus di +9. Se l'attacco colpisce, il tentacolo infligge 1d6 danni contundenti. Se il personaggio colpisce un bersaglio con tutti e tre i tentacoli, quel bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce svantaggio ai tiri salvezza su Destrezza, non può usare reazioni per 1 minuto e la sua velocità è dimezzata. Inoltre, in ogni suo turno, può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Verga del Patto Rispettato

Verga, non comune (+1), rara (+2) o molto rara (+3) (richiede sintonia con un warlock)

Finché il personaggio impugna questa verga, ottiene un bonus ai tiri per colpire con incantesimo e alle CD dei tiri salvezza dei suoi incantesimi da warlock. Il bonus è determinato dalla rarità della verga.

Il personaggio può inoltre recuperare uno slot incantesimo da warlock usando un'azione mentre impugna la verga. Non può riutilizzare questa proprietà finché non completa un riposo lungo.

Verga dell'Allerta

Verga, molto rara (richiede sintonia)

Questa verga ha una testa flangiata e possiede le seguenti proprietà:

Allerta. Finché il personaggio impugna la verga, dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e ai tiri per l'iniziativa.

Incantesimi. Finché il personaggio impugna la verga, può usare un'azione per lanciare con essa uno degli incantesimi seguenti: *individuazione del bene e del male*, *individuazione del magico*, *individuazione delle malattie e dei veleni* o *vedere invisibilità*.

Aura Protettiva. Con un'azione, il personaggio può piantare l'asta della verga nel terreno; quando lo fa, l'estremità superiore della verga proietta luce intensa in un raggio di 18 metri e luce fioca per altri 18 metri. Finché il personaggio e i suoi alleati si trovano entro quella luce intensa, ottengono un bonus di +1 alla CA e ai tiri salvezza e possono percepire la presenza delle eventuali creature ostili invisibili che si trovano a loro volta entro la luce intensa.

La punta della verga smette di brillare e l'effetto termina dopo 10 minuti o quando una creatura usa un'azione per estrarre la verga dal terreno. Questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Verga dell'Assorbimento

Verga, molto rara (richiede sintonia)

Finché il personaggio impugna questa verga, può usare la sua reazione per assorbire un incantesimo che stia bersagliando solo lui, e non con un'area di effetto. L'effetto dell'incantesimo assorbito è annullato e l'energia dell'incantesimo (ma non l'incantesimo vero e proprio) viene accumulata nella verga. L'energia ha lo stesso livello dell'incantesimo nel momento in cui è stato lanciato. La verga può assorbire e accumulare fino a 50 livelli di energia nel corso della sua esistenza. Una volta che la verga ha assorbito 50 livelli di energia, non può assorbirne altri. Se il personaggio è bersagliato da un incantesimo che la verga non può accumulare, la verga non ha alcun effetto su quell'incantesimo.

Quando il personaggio entra in sintonia con la verga, scopre quanti livelli di energia la verga ha assorbito nel corso della propria esistenza e quanti livelli di energia degli incantesimi contiene attualmente.

Se il personaggio è un incantatore e impugna la verga, può trasformare l'energia accumulata al suo interno in slot





incantesimo e usarli per lanciare gli incantesimi che ha preparato o che conosce. Il personaggio può creare soltanto slot incantesimo di livello pari o inferiore a quello dei propri slot, fino a un massimo del 5° livello. Il personaggio usa i livelli accumulati al posto dei propri slot, ma sotto ogni altro aspetto lancia l'incantesimo normalmente. Per esempio, può usare 3 livelli accumulati nella verga come uno slot incantesimo di 3° livello.

Una verga appena trovata ha già 1d10 livelli di energia di incantesimi accumulati. Una verga che non può assorbire altra energia degli incantesimi e a cui non rimane più energia smette di essere un oggetto magico.

Verga della Potenza Divina

Verga, leggendaria (richiede sintonia)

Questa verga ha una testa flangiata e funziona come una mazza magica che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con essa. La verga possiede una serie di proprietà associate a sei pulsanti diversi disposti in fila lungo l'asta. Possiede anche tre proprietà descritte successivamente.

Sei pulsanti. Il personaggio può premere uno dei sei pulsanti della verga con un'azione bonus. L'effetto di un pulsante dura finché il personaggio non preme un altro pulsante o finché non preme di nuovo lo stesso, riportando la verga alla sua forma originaria.

Se il personaggio preme il **pulsante 1**, la verga diventa una *lingua di fiamm*e e una lama fiammeggiante spunta dall'estremità opposta alla testa flangiata.

Se il personaggio preme il **pulsante 2**, la testa flangiata della verga si ripiega e due lame a forma di mezzaluna spuntano da quell'estremità, trasformando la verga in una ascia da battaglia magica che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con essa.

Se il personaggio preme il **pulsante 3**, la testa flangiata della verga si ripiega, una lancia spunta da quell'estremità e l'impugnatura si allunga fino a diventare un'asta lunga 1,8 metri, trasformando la verga in una lancia magica che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con essa.

Se il personaggio preme il **pulsante 4**, la verga si trasforma in una pertica di una lunghezza a sua scelta, fino a un massimo di 15 metri. Sulle superfici dure come il granito, la pertica viene fissata grazie a uno spuntone sul fondo e a tre uncini sulla cima. Dai lati spuntano delle sbarre lunghe 7,5 cm a intervalli di 30 cm, a formare una scala a pioli. La pertica può reggere un peso massimo di 2.000 kg. Un peso superiore o la mancanza di un ancoraggio sicuro fanno tornare la verga alla sua forma originaria.

Se il personaggio preme il **pulsante 5**, la verga si trasforma in un ariete portatile e conferisce un bonus di +10 alle prove di Forza effettuate per abbattere porte, barricate e altri ostacoli.

Se il personaggio preme il **pulsante 6**, la verga rimane nella sua forma originaria o la riassume e indica il nord magnetico. Se questa funzione viene usata in un luogo dove non esiste un nord magnetico, non accade nulla. La verga fornisce inoltre al personaggio un'indicazione approssimativa della profondità o dell'altitudine a cui si trova rispetto al terreno.

Risucchio Vitale. Quando il personaggio colpisce una creatura con un attacco in mischia usando la verga, può obbligare il bersaglio a effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 4d6 danni necrotici extra e il personaggio recupera un numero di punti ferita pari alla metà di quei danni necrotici. Questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Paralizzante. Quando il personaggio colpisce una creatura con un attacco in mischia usando la verga può obbligare il bersaglio a effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 17. Se lo fallisce, il bersaglio diventa paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto termina. Questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Terrificante. Finché il personaggio impugna la verga, può usare un'azione per costringere tutte le creature situate entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere a effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17. Se lo fallisce, il bersaglio è spaventato dal personaggio per 1 minuto. Un bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina. Questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Verga della Resurrezione

Verga, leggendaria (richiede sintonia con un chierico, druido o paladino)

Questa verga possiede 5 cariche. Finché il personaggio la impugna, può usare un'azione per lanciare con essa uno degli incantesimi seguenti: *guarigione* (spendendo 1 carica) o *resurrezione* (spendendo 5 cariche).

La verga recupera 1 carica spesa ogni giorno all'alba. Se la verga scende a 0 cariche, si tira un d20. Con un risultato di 1, la verga scompare in un'esplosione abbagliante.

Verga della Sicurezza

Verga, molto rara

Finché il personaggio impugna questa verga, può usare un'azione per attivarla. La verga trasporta istantaneamente il personaggio e un massimo di altre 199 creature consenzienti e visibili in un paradiso situato in uno spazio extraplanare. È il personaggio a scegliere la forma che il paradiso assume. Potrebbe trattarsi di un giardino tranquillo, di un'incantevole radura, di un'allegra taverna, di un palazzo immenso, di un'isola tropicale, di un fantastico parco di divertimenti o di qualsiasi altra cosa egli possa immaginare. A prescindere dalla sua natura, il paradiso contiene acqua e cibo a sufficienza da soddisfare i bisogni dei visitatori. Ogni altra cosa con cui è possibile interagire in questo spazio extraplanare può esistere solamente al suo interno. Per esempio, un fiore colto in un giardino del paradiso scompare se portato fuori dallo spazio extraplanare.

Per ogni ora passata nel paradiso, un visitatore recupera punti ferita come se avesse speso 1 Dado Vita. Inoltre, le creature non invecchiano mentre si trovano nel paradiso, sebbene il tempo scorra normalmente. I visitatori possono rimanere nel paradiso fino a un massimo di 200 giorni suddivisi per il numero delle creature presenti (arrotondando per difetto).

Quando il tempo si esaurisce o il personaggio usa un'azione per terminare l'effetto, tutti i visitatori ricompaiono nello spazio che occupavano quando il personaggio ha attivato la verga o nello spazio libero più vicino. La verga non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 10 giorni.

Verga della Sovranità

Verga, rara (richiede sintonia)

Il personaggio può usare un'azione per mostrare la verga e imporre obbedienza a ogni creatura a sua scelta situata entro 36 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti diventa affascinato dal personaggio per 8 ore. Finché è affascinata in questo modo, una creatura considera il personaggio come il suo capo fidato. Se il personaggio o i suoi compagni le fanno del male o se riceve l'ordine di agire in modo contrario alla sua natura, la creatura smette di essere affascinata in questo modo. La verga non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.


Verga Inamovibile

Verga Inamovibile

Verga, non comune

Questa verga piatta di ferro è dotata di un bottone su un'estremità. Il personaggio può usare un'azione per premere il bottone e fare in modo che la verga si fissi magicamente nel luogo in cui si trova, anche sfidando la forza di gravità. Finché una creatura non usa un'azione per premere nuovamente il bottone, la verga non si sposta dal punto in cui si trova. La verga può sostenere un peso massimo di 4 tonnellate. Un peso superiore fa sì che la verga si disattivi e cada. Una creatura può usare un'azione per effettuare una prova di Forza con CD 30, spostando la verga per un massimo di 3 metri in caso di successo.

Zainetto Pratico di Heward

Oggetto meraviglioso, raro

Questo zaino è dotato di una tasca centrale e due laterali, che si aprono su altrettanti spazi extradimensionali. Ognuna delle tasche laterali può custodire fino a 10 kg di materiale, per un volume che non superi 2 cubi con spigolo di 30 cm. La tasca centrale, più grande, può custodire oggetti per un volume massimo pari a 8 cubi con spigolo di 30 cm o del peso di 40 kg. Lo zaino pesa sempre 2,5 kg, a prescindere dal contenuto.

Per inserire un oggetto nello zainetto, si applicano le normali regole relative alle interazioni con gli oggetti. Per recuperare un oggetto dallo zainetto, il personaggio deve usare un'azione. Quando fruga nello zainetto alla

ricerca di un oggetto specifico, questo si trova sempre magicamente in cima.

Lo zainetto ha alcune limitazioni. Se viene caricato eccessivamente o se un oggetto acuminato lo buca o lo strappa, lo zainetto si rompe ed è distrutto. Se lo zainetto è distrutto, gli oggetti contenuti all'interno sono perduti per sempre, anche se un artefatto prima o poi rispunterà fuori da qualche altra parte. Se lo zainetto viene rivoltato, tutto ciò che conteneva cade a terra senza danneggiarsi, ma lo zainetto deve essere rivoltato di nuovo per poter essere riutilizzato. Se nello zainetto viene fatta entrare una creatura che necessita di respirare, quella creatura può sopravvivere per un massimo di 10 minuti, dopodiché inizia a soffocare.

Collocare uno zainetto all'interno di uno spazio extradimensionale, come quello creato da una *borsa conservante*, un *buco portatile* o da altri oggetti simili, distrugge istantaneamente entrambi gli oggetti e apre un portale sul Piano Astrale. Il portale ha origine nel punto in cui uno dei due oggetti è stato inserito nell'altro. Tutte le creature entro 3 metri dal portale vengono attirate al suo interno e trasportate in un luogo casuale del Piano Astrale, dopodiché il portale si chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

Zainetto Pratico di Heward



Oggetti Magici Senzienti

Alcuni oggetti magici sono dotati di una mente e di una personalità propria. Gli oggetti di questo tipo potrebbero essere posseduti, infestati dagli spiriti dei proprietari precedenti o divenuti senzienti grazie alla magia usata nella loro creazione. In ogni caso, un oggetto di questo tipo si comporta come un personaggio, con tanto di peculiarità, ideali, legami e a volte difetti. Un oggetto senziente potrebbe essere per il suo possessore un prezioso alleato o una costante spina nel fianco.

Molti oggetti senzienti sono armi. Vari altri tipi di oggetti possono manifestare una volontà propria, ma non gli oggetti consumabili come le pozioni e le pergamene, che non diventano mai senzienti.

Gli oggetti magici senzienti funzionano come dei PNG sotto il controllo del DM. Ogni proprietà attivata dell'oggetto è sotto il controllo dell'oggetto stesso e non del suo possessore. Fintanto che il possessore mantiene un buon rapporto con l'oggetto, può accedere a quelle proprietà normalmente. Se il rapporto si fa teso, l'oggetto può sopprimere le sue proprietà attivate o perfino ritorcerle contro il possessore.

Creare Oggetti Magici Senzienti

Quando il DM decide di rendere un oggetto magico senziente, può creare la sua identità allo stesso modo in cui crea quella di un PNG, con alcune eccezioni descritte di seguito.

Caratteristiche

Un oggetto magico senziente è dotato di punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Il DM può scegliere i punteggi di caratteristica dell'oggetto o determinarli casualmente. Per determinarli casualmente, tira 4d6 per ogni punteggio, rimuove il risultato più basso e somma gli altri.

Comunicazione

Un oggetto senziente è dotato della capacità di comunicare condividendo le sue emozioni, proiettando i suoi pensieri telepaticamente o parlando a voce alta. Il DM può scegliere in che modo l'oggetto comunica o tirare sulla tabella seguente.

d100	Comunicazione
01–60	L'oggetto comunica trasmettendo emozioni alla creatura che lo trasporta o lo impugna.
61–90	L'oggetto può parlare, leggere e capire uno o più linguaggi.
91–00	L'oggetto può parlare, leggere e capire uno o più linguaggi. In aggiunta, può comunicare telepaticamente con ogni personaggio che lo trasporti o lo impugni.

Sensi

Un oggetto senziente sviluppa una sua consapevolezza e può percepire l'ambiente circostante entro un raggio limitato. Il DM può scegliere i sensi di cui l'oggetto è dotato o tirare sulla tabella seguente.

d4	Sensi
1	Vista e udito normali entro 9 metri.
2	Vista e udito normali entro 18 metri.
3	Vista e udito normali entro 36 metri.
4	Scurovisione e udito entro 36 metri.



Allineamento

Un oggetto magico senziente è dotato di un allineamento. Il suo creatore o la sua natura potrebbero suggerire un allineamento specifico. Altrimenti, il DM può scegliere un allineamento o tirare sulla tabella seguente.

d100	Allineamento	d100	Allineamento
01–15	Legale buono	74–85	Caotico neutrale
16–35	Neutrale buono	86–89	Legale malvagio
36–50	Caotico buono	90–96	Neutrale malvagio
51–63	Legale neutrale	97–00	Caotico malvagio
64–73	Neutrale		

Caratteristiche Personali

Si possono usare le informazioni relative alla creazione dei PNG contenute nel capitolo 4 per sviluppare i modi di fare, i tratti caratteriali, gli ideali, i legami e i difetti dell'oggetto senziente. Il DM può anche consultare la sezione "Tratti Speciali" che compare più sopra in questo capitolo.

Se il DM determina queste caratteristiche personali casualmente, può ignorare o adattare gli eventuali risultati privi di senso per un oggetto inanimato oppure ripetere il tiro finché non ottiene un risultato che lo soddisfi.

Scopo Speciale

Il DM può fornire a un oggetto senziente un obiettivo da perseguire, a volte anche a esclusione di qualsiasi altro scopo. Fintanto che il suo possessore usa l'oggetto in modo consono a quello scopo, l'oggetto continua a collaborare. Ogni deviazione da quello scopo può generare un conflitto tra il possessore e l'oggetto, e potrebbe perfino spingere l'oggetto a impedire l'uso delle sue proprietà attivate. Il DM può scegliere uno scopo speciale o tirare sulla tabella seguente.

d10	Scopo
1	*Allineato:* L'oggetto cerca di sconfiggere o di distruggere chi appartiene a un allineamento diametralmente opposto al suo. (Un tale oggetto non può mai essere neutrale.)
2	*Anatema:* L'oggetto cerca di sconfiggere o distruggere le creature di un particolare tipo, come gli immondi, i mutaforma, i troll o i maghi.
3	*Protettore:* L'oggetto cerca di difendere una razza o un tipo particolare di creatura, come gli elfi o i druidi.
4	*Crociato:* L'oggetto cerca di sconfiggere, indebolire o distruggere i servitori di una particolare divinità.
5	*Templare:* L'oggetto cerca di difendere i servitori e gli interessi di una particolare divinità.
6	*Distruttore:* L'oggetto ambisce a seminare la distruzione e incita il suo possessore a combattere arbitrariamente.
7	*In Cerca di Gloria:* L'oggetto ambisce alla fama di più grande oggetto magico del mondo, facendo del suo possessore una figura famosa o famigerata.
8	*In Cerca di Conoscenza:* L'oggetto ambisce ad accumulare conoscenza o è determinato a risolvere un mistero, apprendere un segreto o fare luce su una profezia enigmatica.
9	*In Cerca del Destino:* L'oggetto è convinto che lui e il suo possessore abbiano un ruolo cruciale da svolgere negli eventi futuri.
10	*In Cerca del Creatore:* L'oggetto è alla ricerca del suo creatore e vuole capire perché è stato creato.

Conflitto

Un oggetto senziente è dotato di volontà propria e modellato dalla sua personalità e allineamento. Se il suo possessore si comporta in modo contrario all'allineamento o allo scopo dell'oggetto, tra i due può nascere un conflitto. In questo caso, l'oggetto effettua una contesa di Carisma contro il possessore. Se l'oggetto vince la contesa, esige uno o più dei punti seguenti:

- L'oggetto insiste per essere trasportato o indossato tutto il tempo.
- L'oggetto esige che il suo possessore si sbarazzi di tutto ciò che esso trova ripugnante.
- L'oggetto esige che il suo possessore si impegni a perseguire lo scopo dell'oggetto a esclusione di ogni altro obiettivo.
- L'oggetto esige di essere ceduto a qualcun altro.

Se il possessore si rifiuta di esaudire le richieste dell'oggetto, quest'ultimo può reagire in uno o più dei modi seguenti:

- Impedire al possessore di entrare in sintonia con lui.
- Sopprimere una o più delle sue proprietà attivate.
- Tentare di assumere il controllo del possessore.

Se un oggetto senziente tenta di assumere il controllo del suo possessore, quest'ultimo deve effettuare un tiro salvezza su Carisma con una CD pari a 12 + il modificatore di Carisma dell'oggetto. Se lo fallisce, il possessore è affascinato dall'oggetto per 1d12 ore. Finché è affascinato, il possessore deve cercare di obbedire agli ordini dell'oggetto. Se il possessore subisce danni, può ripetere il tiro salvezza e terminare l'effetto in caso di successo. Sia che il tentativo di assumere il controllo del possessore abbia successo, sia che fallisca, l'oggetto non può riutilizzare questo potere fino all'alba successiva.

Esempi di Oggetti Senzienti

Le armi senzienti descritte di seguito vantano una lunga e celebre storia.

Lama Lunare

Arma (spada lunga), leggendaria (richiede sintonia con un elfo o un mezzelfo di allineamento neutrale buono)

Tra tutti gli oggetti magici creati dagli elfi, uno di quelli più preziosi e gelosamente custoditi è una *lama lunare*. Nei tempi antichi, quasi tutti gli undici casati nobiliari elfici vantavano il possesso di una lama di questo tipo. Col passare dei secoli, alcune lame sono scomparse dal mondo e la loro magia si è dissolta quando le loro dinastie si sono estinte. Altre lame sono scomparse assieme ai loro possessori nel tentativo di compiere grandi imprese. Oggi ne rimane soltanto un numero limitato.

Una *lama lunare* viene tramandata di padre in figlio. La spada sceglie il suo possessore e resta legata a quell'individuo per tutta la vita. Se il possessore muore, un altro individuo può rivendicare la lama. Se non esiste alcun erede degno, la spada entra in torpore. Funziona come una normale spada lunga finché un'anima meritevole non la trova e non rivendica il suo potere.

Una *lama lunare* serve soltanto un padrone alla volta. La procedura di sintonia richiede un rituale speciale da celebrare nella sala del trono di un reggente elfico o in un tempio dedicato alle divinità elfiche.

Una *lama lunare* non accetta di servire nessuno che consideri codardo, incostante, corrotto o contrario alla preservazione e alla protezione della razza elfica. Se la lama rifiuta il personaggio, quest'ultimo subisce svantaggio

alle prove di caratteristica, ai tiri per colpire e ai tiri salvezza per 24 ore. Se la lama lo accetta, il personaggio entra in sintonia con essa e una nuova runa appare sulla sua superficie. Il personaggio rimane in sintonia con l'arma finché egli non muore o l'arma non è distrutta.

Sull'acciaio di una *lama lunare* compare una runa per ogni padrone che la lama ha servito (solitamente 1d6 + 1). La prima runa conferisce sempre un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magia. Ogni runa oltre la prima conferisce alla *lama lunare* una proprietà aggiuntiva. Il DM sceglie ogni proprietà o la determina casualmente usando la tabella "Proprietà della Lama Lunare".

Proprietà della Lama Lunare

d100	Proprietà
01–40	I bonus ai tiri per colpire e ai tiri per i danni aumentano di 1, fino a un massimo di +3. Se la *lama lunare* possiede già un bonus di +3, si ripete il tiro.
41–80	La *lama lunare* ottiene una proprietà minore determinata casualmente (vedi "Tratti Speciali", una sezione precedente di questo capitolo).
81–82	La *lama lunare* ottiene la proprietà accurata.
83–84	La *lama lunare* ottiene la proprietà da lancio (gittata 6/18 metri).
85–86	La *lama lunare* funziona come un'arma *difensiva*.
87–90	La *lama lunare* mette a segno un colpo critico con un risultato di 19 o 20.
91–92	Quando il personaggio colpisce con un attacco usando la *lama lunare*, l'attacco infligge 1d6 danni taglienti extra.
93–94	Quando il personaggio colpisce una creatura di un tipo specifico (per esempio drago, immondo o non morto) con la *lama lunare*, il bersaglio subisce 1d6 danni extra di uno di questi tipi: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.
95–96	Il personaggio può usare un'azione bonus per fare in modo che la *lama lunare* emetta un lampo abbagliante. Ogni creatura situata entro 9 metri da lui e che sia in grado di vedere il personaggio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è accecata per 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Questa proprietà non può essere riutilizzata finché il personaggio non completa un riposo breve rimanendo in sintonia con l'arma.
97–98	La *lama lunare* funziona come un *anello accumula incantesimi*.
99	Il personaggio può usare un'azione per chiamare a sé un'ombra elfica, se non ne ha già una al suo servizio. L'ombra elfica compare in uno spazio libero entro 36 metri dal personaggio. Usa le statistiche di un'**ombra** contenute nel *Monster Manual*, con la differenza che è neutrale, immune agli effetti che scacciano i non morti e non crea nuove ombre. È il personaggio a controllare questa creatura e a decidere come agisce e si muove. L'ombra elfica permane finché non scende a 0 punti ferita o il personaggio non la congeda con un'azione.
00	La *lama lunare* funziona come una *spada vorpal*.

Senziente. Una *lama lunare* è un'arma senziente neutrale buona con Intelligenza 12, Saggezza 10 e Carisma 12. È dotata di udito e scurovisione entro un raggio di 36 metri.

L'arma comunica trasmettendo le sue emozioni: invia un leggero formicolio tramite la mano del possessore quando vuole comunicare qualcosa che ha percepito. Può comunicare anche in modo più esplicito, attraverso visioni o sogni, quando il possessore è in trance o dorme.

Personalità. Ogni *lama lunare* mira a sostenere la razza e gli ideali degli elfi. Coraggio, lealtà, bellezza, musica e vita sono tutti valori che fanno parte di questo scopo.

L'arma è vincolata alla dinastia che è stata creata per servire. Una volta che si è legata a un proprietario che condivide i suoi ideali, la sua fedeltà è assoluta.

Se una *lama lunare* ha un difetto, è la sua eccessiva sicurezza. Una volta scelto un proprietario, crede che soltanto quell'individuo abbia diritto a impugnarla, anche se il proprietario si dimostra tutt'altro che fedele agli ideali elfici.

Lama Nera

Arma (spadone), leggendaria (richiede sintonia con una creatura di allineamento non legale)

Lama Nera, nascosta nel dungeon della Montagna della Piuma Bianca, risplende come un frammento di cielo notturno tempestato di stelle. Il suo fodero nero è decorato con vari frammenti intagliati d'ossidiana.

Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. *Lama Nera* possiede le proprietà aggiuntive seguenti.

Divorare Anima. Ogni volta che il personaggio usa la spada per portare una creatura a 0 punti ferita, la spada uccide la creatura e ne divora l'anima, a meno che non si tratti di un costrutto o di un non morto. Una creatura la cui anima sia stata divorata da *Lama Nera* può essere riportata in vita soltanto tramite un incantesimo *desiderio*.

Quando *Lama Nera* divora un'anima, conferisce al personaggio un ammontare di punti ferita temporanei pari al massimo dei punti ferita della creatura uccisa. Questi punti ferita svaniscono dopo 24 ore. Fintanto che questi punti ferita permangono e il personaggio impugna *Lama Nera,* egli dispone di vantaggio ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di caratteristica.

Se il personaggio colpisce un non morto con quest'arma, subisce 1d10 danni necrotici e il bersaglio recupera 1d10 punti ferita. Se questi danni necrotici portano il personaggio a 0 punti ferita, *Lama Nera* divora la sua anima.

Cacciatrice di Anime. Finché il personaggio impugna l'arma, è consapevole della presenza di tutte le creature di taglia Minuscola o superiore che si trovino entro 18 metri da lui e non siano costrutti o non morti. Inoltre, non può essere affascinato o spaventato.

Lama Nera può lanciare l'incantesimo *velocità* sul personaggio una volta al giorno. È la spada a decidere quando lanciare l'incantesimo e a mantenere la concentrazione, in modo che il personaggio non debba farlo.

Senziente. *Lama Nera* è un'arma senziente caotica neutrale con Intelligenza 17, Saggezza 10 e Carisma 19. È dotata di udito e scurovisione entro un raggio di 36 metri.

L'arma può parlare, leggere e capire il Comune e può comunicare telepaticamente con il suo possessore. La sua voce è profonda e rimbombante. Finché il personaggio è in sintonia con *Lama Nera,* quest'ultima capisce anche ogni linguaggio conosciuto dal personaggio.

Personalità. *Lama Nera* parla con toni imperiosi, come se fosse abituata a ottenere obbedienza.

Lo scopo della spada è quello di assimilare anime. Non ha importanza a chi appartengano quelle anime e questo vale anche per quella del possessore. La spada crede che

tutta la materia e l'energia provengano da un vuoto di energia negativa e siano destinate a farvi ritorno prima o poi. *Lama Nera* ha intenzione di accelerare quel processo.

Nonostante il suo nichilismo, *Lama Nera* prova una strana affinità nei confronti di *Onda* e *Maglio Soverchiante*, le altre due armi rinchiuse sotto la Montagna della Piuma Bianca. Desidera che le tre armi siano di nuovo riunite e brandite insieme in combattimento, anche se è in violento contrasto con *Maglio Soverchiante* e ritiene che *Onda* sia noiosa.

La fame di anime di *Lama Nera* va placata a intervalli regolari. Se la spada resta per tre o più giorni senza divorare un'anima, sviluppa un conflitto con il suo possessore a partire dal tramonto successivo.

Maglio Soverchiante

Arma (martello da guerra), leggendaria (richiede sintonia con un nano)

Maglio Soverchiante è un potente martello da guerra forgiato dai nani e perduto nel dungeon della Montagna della Piuma Bianca.

Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. All'alba del giorno successivo in cui ha effettuato per la prima volta un tiro per colpire con *Maglio Soverchiante*, il personaggio sviluppa il timore di trovarsi in un ambiente esterno, timore che permane fintanto che egli resta in sintonia con l'arma. Questo gli impone svantaggio ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di caratteristica fintanto che può vedere il cielo diurno.

Arma da Lancio. *Maglio Soverchiante* possiede la proprietà da lancio, con una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri. Quando il personaggio colpisce con un attacco con arma a distanza usando l'arma, il bersaglio subisce 1d8 danni contundenti extra (o 2d8 danni contundenti extra, se è un gigante). Ogni volta che il personaggio lancia l'arma, questa torna in volo nella sua mano dopo avere sferrato l'attacco. Se il personaggio non ha una mano libera, l'arma atterra ai suoi piedi.

Onda d'Urto. Il personaggio può usare un'azione per colpire il terreno con *Maglio Soverchiante* e diffondere un'onda d'urto dal punto dell'impatto. Ogni creatura a scelta del personaggio e situata sul terreno entro 18 metri da quel punto deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti diventa stordita per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Consapevolezza Soprannaturale. Finché il personaggio impugna l'arma, essa lo avverte dell'ubicazione di qualsiasi porta segreta o nascosta entro 9 metri da lui. Inoltre, il personaggio può usare un'azione per lanciare *individuazione del bene e del male* o *localizza oggetto* con l'arma. Ognuno di questi incantesimi, una volta lanciato, non può essere lanciato di nuovo con l'arma fino all'alba successiva.

Senziente. *Maglio Soverchiante* è un'arma senziente legale neutrale con Intelligenza 15, Saggezza 12 e Carisma 15. È dotata di udito e scurovisione entro un raggio di 36 metri.

L'arma comunica telepaticamente con il suo possessore ed è in grado di parlare, leggere e capire il Gigante, il Goblin e il Nanico. Quando viene usata in combattimento, lancia grida di battaglia in Nanico.

Personalità. Lo scopo di *Maglio Soverchiante* è massacrare i giganti e i goblinoidi, nonché di proteggere i nani da tutti i loro nemici. Se il possessore non riesce a distruggere goblin e giganti o non riesce a proteggere dei nani, si genera un conflitto.

Maglio Soverchiante è legato al clan nanico che l'ha creato, noto con il nome di Dankil o clan Mightyhammer e desidera fare ritorno a quel clan. È disposto a tutto pur di proteggere quei nani da ogni forma di pericolo.

Il martello nasconde anche un vergognoso segreto. Secoli fa, un nano di nome Ctenmiir lo brandì valorosamente per molto tempo. Ma poi Ctenmiir fu trasformato in un vampiro e la sua volontà fu abbastanza forte da piegare *Maglio Soverchiante* ai suoi scopi malvagi e lo usò addirittura per uccidere alcuni membri del suo stesso clan.

Onda

Arma (tridente), leggendaria (richiede sintonia con una creatura che veneri un dio del mare)

Questo tridente, custodito nel dungeon della Montagna della Piuma Bianca, è un'arma di pregiata fattura su cui sono incise le immagini di onde, conchiglie e varie creature marine. Anche se un personaggio deve venerare un dio del mare per entrare in sintonia con quest'arma, *Onda* accetta volentieri nuovi conversi.

Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Se il personaggio mette a segno un colpo critico con l'arma, il bersaglio subisce danni necrotici extra pari a metà del suo massimo dei punti ferita.

L'arma funziona anche come un *tridente del comando dei pesci* e un'*arma dell'avvertimento*. Può conferire i benefici di un *copricapo del respirare sott'acqua*, finché il personaggio la impugna, e può essere usata come un *cubo di forza* scegliendone l'effetto invece di premere le facce del cubo per selezionarlo.

Senziente. *Onda* è un'arma senziente di allineamento neutrale con Intelligenza 14, Saggezza 10 e Carisma 18. È dotata di udito e scurovisione entro un raggio di 36 metri.

L'arma comunica telepaticamente con il suo possessore ed è in grado di parlare, leggere e capire l'Aquan. Può anche parlare con gli animali acquatici come se usasse un incantesimo *parlare con gli animali*, sfruttando la telepatia per coinvolgere il possessore nella conversazione.

Personalità. Quando *Onda* diventa irrequieta, ha l'abitudine di intonare canti che vanno dalle canzoni marinaresche agli inni sacri rivolti agli dèi del mare.

Onda desidera fervidamente convertire i mortali al culto di uno o più divinità del mare, o in alternativa di consegnare alla morte gli infedeli. Se il suo possessore non riesce a far progredire gli obiettivi dell'arma nel mondo, ne può nascere un conflitto.

Il tridente è nostalgicamente affezionato al luogo dove fu forgiato, un'isola desolata chiamata Forgia del Tuono. Un dio del mare imprigionò in quel luogo una famiglia di giganti delle tempeste, che forgiarono *Onda* come atto di devozione (o forse di ribellione) nei confronti di quel dio.

Onda cova segretamente dei dubbi sulla sua natura e sul suo scopo. Nonostante tutta la sua devozione alle divinità marine, *Onda* teme di essere stata creata per provocare la caduta di uno specifico dio del mare, un destino che forse *Onda* non sarebbe in grado di scongiurare.

Artefatti

Un artefatto è un oggetto magico unico di vasta potenza e vanta un'origine e una storia speciale. Un artefatto potrebbe essere stato creato da una divinità o da un mortale dotato di grandi poteri. Potrebbe essere stato creato nel mezzo di una crisi che minacciava un regno, un mondo o l'intero multiverso, e avere sostenuto il peso di quel momento catartico nel corso della storia.

Alcuni artefatti compaiono nel momento in cui c'è più bisogno di loro. Altri fanno esattamente il contrario: quando vengono scoperti, il mondo trema di fronte alle ripercussioni di quella scoperta. In entrambi i casi, l'introduzione di un artefatto in una campagna deve essere preceduto da un'attenta riflessione. L'artefatto potrebbe essere un oggetto di cui varie fazioni contrapposte tentano di impossessarsi o forse qualcosa di cui gli avventurieri hanno bisogno per superare la loro sfida più grande.

Solitamente i personaggi non trovano un artefatto nel corso di una normale avventura. Anzi, gli artefatti compaiono soltanto quando il DM desidera che lo facciano, essendo sia elementi della trama che oggetti magici. Rintracciare e recuperare un artefatto è spesso l'obiettivo principale di un'intera avventura in cui i personaggi devono indagare sulle dicerie, sottoporsi a prove rigorose e avventurarsi in luoghi pericolosi e semi-dimenticati per recuperare l'artefatto che cercano. In alternativa, uno dei loro nemici principali potrebbe già essere entrato in possesso dell'artefatto. Strappargliele di mano e distruggerlo potrebbe essere l'unico modo per assicurarsi che il suo potere non sia usato per scopi malvagi.

Proprietà degli Artefatti

Ogni artefatto è dotato di proprietà magiche personali, come gli altri oggetti magici, e in genere si tratta di proprietà di straordinaria potenza. Un artefatto potrebbe essere dotato di altre proprietà benefiche o nocive. Il DM può scegliere quelle proprietà dalle tabelle in questa sezione o determinarle casualmente. Può anche inventare nuove proprietà benefiche e nocive. Queste proprietà solitamente cambiano ogni volta che un artefatto compare nel mondo.

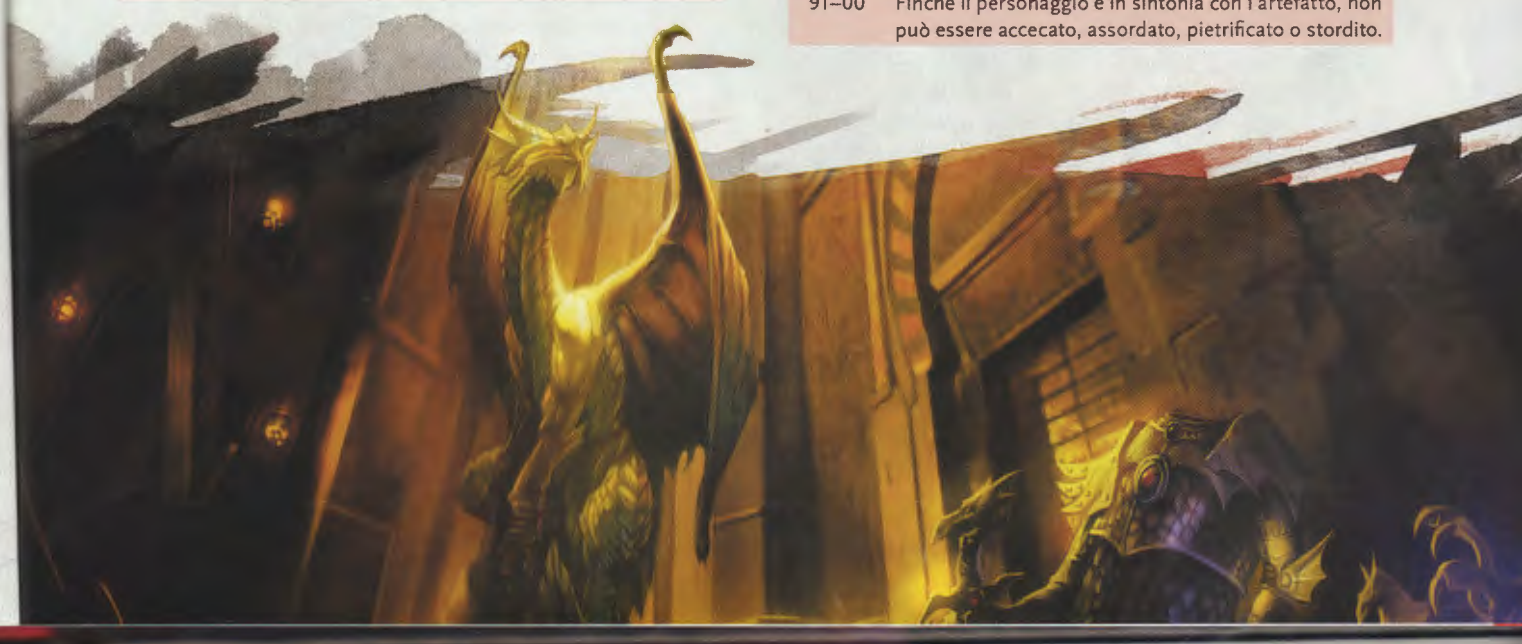
Un artefatto può avere fino a quattro proprietà benefiche minori e due proprietà benefiche maggiori. Può inoltre avere fino a quattro proprietà nocive minori e due proprietà nocive maggiori.

Proprietà Benefiche Minori

d100	Proprietà
01–20	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, ottiene competenza in un'abilità a scelta del DM.
21–30	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, è immune alle malattie.
31–40	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, non può essere affascinato o spaventato.
41–50	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, ottiene resistenza contro un tipo di danno a scelta del DM.
51–60	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, può usare un'azione per lanciare con esso un trucchetto (scelto dal DM).
61–70	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, può usare un'azione per lanciare con esso un incantesimo d 1° livello (scelto dal DM). Dopo avere lanciato l'incantesimo, si tira un d6. Con un risultato di 1-5, il personaggio non può lanciare di nuovo quell'incantesimo fino all'alba successiva.
71–80	Come il risultato 61–70 soprastante, con la differenza che l'incantesimo è di 2° livello.
81–90	Come il risultato 61–70 soprastante, con la differenza che l'incantesimo è di 3° livello.
91–00	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura.

Proprietà Benefiche Maggiori

d100	Proprietà
01–20	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, uno dei suoi punteggi di caratteristica (a scelta del DM) aumenta di 2, fino a un massimo di 24.
21–30	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, egli recupera 1d6 punti ferita all'inizio del suo turno, purché possieda almeno 1 punto ferita.
31–40	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto e colpisce con un attacco con arma, il bersaglio subisce 1d6 danni extra del tipo dell'arma.
41–50	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, la sua velocità base sul terreno aumenta di 3 metri.
51–60	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, può usare un'azione per lanciare con esso un incantesimo di 4° livello (scelto dal DM). Dopo avere lanciato l'incantesimo, si tira un d6. Con un risultato di 1-5, il personaggio non può lanciare di nuovo quell'incantesimo fino all'alba successiva.
61–70	Come il risultato 51–60 soprastante, con la differenza che l'incantesimo è di 5° livello.
71–80	Come il risultato 51–60 soprastante, con la differenza che l'incantesimo è di 6° livello.
81–90	Come il risultato 51–60 soprastante, con la differenza che l'incantesimo è di 7° livello.
91–00	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, non può essere accecato, assordato, pietrificato o stordito.





Proprietà Nocive Minori

d100	Proprietà
01–05	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, subisce svantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi.
06–10	La prima volta che il personaggio tocca una gemma o un gioiello mentre è in sintonia con questo artefatto, il valore della gemma o del gioiello è dimezzato.
11–15	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, diventa accecato ogni volta che si trova a più di 3 metri di distanza da esso.
16–20	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, subisce svantaggio ai tiri salvezza contro veleno.
21–30	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, emana un disgustoso fetore percepibile da 3 metri di distanza.
31–35	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, l'acqua santa che si trova entro 3 metri da lui è distrutta.
36–40	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, è fisicamente cagionevole e subisce svantaggio a qualsiasi prova di caratteristica o tiro salvezza che usi Forza o Costituzione.
41–45	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, il suo peso aumenta di 1d4 x 5 kg.
46–50	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, il suo aspetto cambia in un modo determinato dal DM.
51–55	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, diventa assordato ogni volta che si trova a più di 3 metri di distanza da esso.
56–60	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, il suo peso diminuisce di 1d4 x 2,5 kg.
61–65	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, non è in grado di percepire gli odori.
66–70	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, le fiamme non magiche situate entro 9 metri da lui si spengono.
71–80	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, le altre creature non possono completare un riposo breve o lungo mentre si trovano entro 90 metri da lui.
81–85	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, infligge 1d6 danni necrotici a ogni vegetale da lui toccato che non sia una creatura.
86–90	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, gli animali entro 9 metri da lui sono ostili nei suoi confronti.
91–95	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, deve mangiare e bere sei volte le normali quantità previste ogni giorno.
96–00	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, il suo difetto è amplificato in un modo determinato dal DM.

Proprietà Nocive Maggiori

d100	Proprietà
01–05	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, il suo corpo marcisce per un periodo di quattro giorni, dopodiché la putrefazione si interrompe. Il personaggio perde i capelli alla fine del primo giorno, dita dei piedi alla fine del secondo giorno, le labbra e il naso alla fine del terzo giorno e le orecchie alla fine del quarto giorno. Un incantesimo *rigenerazione* ripristina le parti perdute.
06–10	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, determina il suo allineamento ogni giorno all'alba tirando un d6 due volte. Il risultato del primo dado determina se il personaggio è legale (1-2), neutrale (3-4) o caotico (5-6). Il risultato del secondo dado determina se è buono (1-2), neutrale (3-4) o malvagio (5-6).
11–15	Quando il personaggio entra in sintonia con l'artefatto per la prima volta, riceve da esso una missione determinata dal DM. Il personaggio deve portare a termine questa missione come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *costrizione*. Una volta completata la missione, il personaggio non è più influenzato da questa proprietà.
16–20	L'artefatto ospita una forza vitale incorporea che è ostile al personaggio. Ogni volta che il personaggio usa un'azione per usare una proprietà dell'artefatto, c'è una probabilità del 50 per cento che la forza vitale cerchi di abbandonare l'artefatto e di entrare nel suo corpo. Se il personaggio fallisce un tiro salvezza su Carisma con CD 20, la forza vitale riesce nel suo intento e il personaggio diventa un PNG controllato dal DM finché la forza vitale estranea non viene esiliata usando magie come quella dell'incantesimo *dissolvi il bene e il male*.
21–25	Le creature con un grado di sfida pari a 0, nonché i vegetali che non sono creature, scendono a 0 punti ferita quando si trovano entro 3 metri dall'artefatto.
26–30	L'artefatto imprigiona uno **slaad della morte** (vedi il *Monster Manual*). Ogni volta che il personaggio usa una proprietà dell'artefatto con un'azione, lo slaad ha una probabilità del 10 per cento di fuggire, nel qual caso compare entro 4,5 metri dal personaggio e lo attacca.
31–35	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, le creature di un tipo particolare che non sia umanoide (a scelta del DM) gli sono sempre ostili.
36–40	L'artefatto diluisce le pozioni magiche entro 3 metri da esso, che cessano di essere magiche.
41–45	L'artefatto cancella le pergamene magiche entro 3 metri da esso, che cessano di essere magiche.
46–50	Prima di usare una proprietà dell'artefatto con un'azione, il personaggio deve usare un'azione bonus per versare del sangue, da se stesso o da una creatura consenziente o incapacitata entro la sua portata, usando un'arma da mischia perforante o tagliente. Il soggetto subisce 1d4 danni del tipo appropriato.
51–60	Quando il personaggio entra in sintonia con l'artefatto, egli ottiene una nuova forma di follia duratura (vedi il capitolo 8, "Condurre il Gioco").
61–65	Il personaggio subisce 4d10 danni psichici quando entra in sintonia con l'artefatto.
66–70	Il personaggio subisce 8d10 danni psichici quando entra in sintonia con l'artefatto.
71–75	Prima di poter entrare in sintonia con l'artefatto, il personaggio deve uccidere una creatura del suo allineamento.
76–80	Quando il personaggio entra in sintonia con l'artefatto, uno dei suoi punteggi di caratteristica a caso è ridotto di 2. Un incantesimo *ristorare superiore* riporta la caratteristica alla normalità.

d100	Proprietà
81–85	Ogni volta che il personaggio entra in sintonia con l'artefatto, invecchia di 3d10 anni. Il personaggio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti il trauma lo uccide. Se il personaggio muore, si trasforma istantaneamente in un **wight** (vedi il *Monster Manual*) sotto il controllo del DM e votato a proteggere l'artefatto.
86–90	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, non è più in grado di parlare.
91–95	Finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto, ha vulnerabilità a tutti i danni.
96–00	Quando il personaggio entra in sintonia con l'artefatto, c'è una probabilità del 10 per cento che attiri l'attenzione di un dio, che invierà un avatar a impossessarsi dell'artefatto. L'avatar ha lo stesso allineamento del suo creatore e le statistiche di un **empireo** (vedi il *Monster Manual*). Una volta ottenuto l'artefatto, l'avatar svanisce.

Distruggere gli Artefatti

Un artefatto deve essere distrutto in modo speciale, altrimenti è impervio a qualsiasi forma di danno.

Ogni artefatto è afflitto da una debolezza che consente di disfare la sua creazione. Per scoprire questa debolezza potrebbe essere necessario condurre lunghe ricerche o completare con successo una missione. Spetta al DM decidere in che modo un particolare artefatto può essere distrutto. Di seguito sono forniti alcuni suggerimenti:

- L'artefatto deve essere fuso nel vulcano, nella forgia o nel crogiolo in cui fu creato.
- L'artefatto deve essere immerso nel Fiume Stige.
- L'artefatto deve essere inghiottito e digerito dal tarrasque o da qualche altra antica creatura.
- L'artefatto deve essere immerso nel sangue di un dio o di un angelo.
- L'artefatto deve essere colpito e infranto da un'arma speciale, creata a tale scopo.
- L'artefatto deve essere polverizzato tra i titanici ingranaggi di Mechanus.
- L'artefatto deve essere restituito al suo creatore, che potrà distruggerlo con un semplice tocco.

Esempi di Artefatti

Gli artefatti presentati in questa sezione sono comparsi in uno o più mondi di D&D. Il DM può usarli come modelli quando crea i propri artefatti o modificarli come ritiene più opportuno.

Ascia dei Signori dei Nani

Arma (ascia da battaglia), artefatto (richiede sintonia)

Di fronte al pericolo che incombeva sul suo popolo, un giovane nano principe ritenne che ci fosse bisogno di qualcosa che unisse la sua gente. A tale scopo intraprese un viaggio per forgiare un'arma che potesse diventare questo simbolo.

Avventurandosi nelle profondità delle montagne, fin dove nessun nano si era mai spinto, il giovane principe raggiunse il cuore ardente di un enorme vulcano. Con l'aiuto di Moradin, la divinità nanica della creazione, creò per prima cosa quattro magnifici strumenti: il *Piccone Brutale*, la *Forgia del Focolare della Terra*, l'*Incudine del Canto* e il *Martello Plasmatore*. Usando quegli strumenti, forgiò l'*Ascia dei Signori dei Nani*.

Brandendo l'artefatto, il principe fece ritorno ai clan nanici e riportò la pace. L'ascia metteva fine ai rancori e raddrizzava i torti subiti. I clan divennero alleati, respinsero i loro nemici e conobbero un periodo di prosperità. Il giovane nano viene ricordato come il Primo Re. Invecchiando, passò la sua arma, ormai divenuta il suo simbolo personale, al suo erede. L'ascia fu tramandata in questo modo per numerose generazioni da un erede all'altro.

Successivamente, in un'epoca oscura segnata da inganni e malvagità, l'ascia andò perduta in una sanguinaria guerra civile fomentata dal desiderio di ottenere il potere e il prestigio che essa conferiva. Da allora sono passati molti secoli, ma i nani continuano ancora a cercarla: molti avventurieri hanno fatto carriera indagando sulle dicerie e depredando antiche cripte alla sua ricerca.

Arma Magica. *L'Ascia dei Signori dei Nani* è un'arma magica che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con essa. L'ascia funziona anche come una *cintura nanica*, un *martello nanico da lancio* e una *spada affilata*.

Proprietà Casuali. L'ascia possiede le seguenti proprietà da determinare casualmente:

- 2 proprietà benefiche minori
- 1 proprietà benefica maggiore
- 2 proprietà nocive minori

Benedizioni di Moradin. Se il personaggio è un nano in sintonia con l'ascia, ottiene i benefici seguenti:

- Immunità ai danni da veleno.
- Il raggio della sua scurovisione aumenta di 18 metri.
- Ottiene competenza negli strumenti da artigiano: da fabbro, da mescitore e da costruttore.



Ascia dei Signori dei Nani

Evoca Elementale della Terra. Finché il personaggio impugna l'ascia, può usare un'azione per lanciare con essa l'incantesimo *evoca elementale*, evocando un elementale della terra. Non può riutilizzare questa proprietà fino all'alba successiva.

Viaggio nelle Profondità. Il personaggio può usare un'azione per toccare con l'ascia un pezzo di pietra lavorata dai nani e lanciare con l'ascia l'incantesimo *teletrasporto*. Se la destinazione desiderata si trova sottoterra, non c'è possibilità di errore o di finire in un luogo inaspettato. Il personaggio non può riutilizzare questa proprietà finché non sono trascorsi 3 giorni.

Maledizione. L'ascia racchiude una maledizione che colpisce qualsiasi personaggio che non sia un nano e che entri in sintonia con lei. Anche se la sintonia termina, la maledizione rimane. A ogni giorno che passa, l'aspetto fisico e la statura della creatura diventano sempre più simili a quelli di un nano. Dopo sette giorni, l'aspetto della creatura è quello di un tipico nano, ma la creatura non perde i suoi tratti razziali, né ottiene quelli di un nano. I cambiamenti fisici provocati dall'ascia non sono considerati di natura magica (e quindi non possono essere dissolti), ma possono essere annullati da qualsiasi effetto che rimuova una maledizione, come per esempio gli incantesimi *ristorare superiore* o *rimuovi maledizione*.

Distruggere l'Ascia. L'unico modo per distruggere l'ascia è fonderla all'interno della *Forgia del Focolare della Terra*, dove è stata creata. Deve rimanere nella forgia incandescente per cinquant'anni prima di essere consumata dalle fiamme.

Bacchetta di Orcus

Bacchetta, artefatto (richiede sintonia)

È raro che la terrificante *Bacchetta di Orcus* si separi da Orcus. Questo strumento, malvagio quanto il suo creatore, condivide lo stesso obiettivo del principe dei demoni, vale a dire la soppressione di tutte le forme di vita e la sottomissione del Piano Materiale alla stasi della non morte. Di tanto in tanto, Orcus consente alla bacchetta di allontanarsi dalla sua presa. Quando lo fa, essa appare ovunque il suo padrone percepisca l'opportunità di conseguire qualche scopo malvagio.

La bacchetta, fatta di ossa dure come il ferro, è sormontata da un teschio ingrandito con la magia che un tempo apparteneva a un eroe umano ucciso da Orcus. La bacchetta può cambiare dimensione magicamente per meglio adattarsi alla presa di chi la usa. In presenza della bacchetta i vegetali appassiscono, le acque si imputridiscono, la carne marcisce e i parassiti fremono.

Qualsiasi creatura, ad eccezione di Orcus, che tenti di entrare in sintonia con la bacchetta deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17. Se lo supera, la creatura subisce 10d6 danni necrotici, mentre se lo fallisce, muore e torna in vita come zombi.

Nelle mani di chi è in sintonia con essa, la bacchetta può essere impugnata come una mazza magica che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con essa. La bacchetta infligge 2d12 danni necrotici extra quando colpisce.

Proprietà Casuali. La *Bacchetta di Orcus* possiede le proprietà casuali seguenti:

- 2 proprietà benefiche minori
- 1 proprietà benefica maggiore
- 2 proprietà nocive minori
- 1 proprietà nociva maggiore

Le proprietà nocive della *Bacchetta di Orcus* vengono soppresse mentre la bacchetta è in sintonia con Orcus in persona.

Protezione. Il personaggio ottiene un bonus di +3 alla Classe Armatura quando impugna la bacchetta.

Incantesimi. La bacchetta possiede 7 cariche. Quando il personaggio la impugna, può usare un'azione e spendere 1 o più cariche per lanciare con essa uno degli incantesimi seguenti (CD 18 del tiro salvezza): *animare morti* (1 carica), *cerchio di morte* (3 cariche), *dito della morte* (3 cariche), *inaridire* (2 cariche), *parlare con i morti* (1 carica) o *parola del potere uccidere* (4 cariche). La bacchetta recupera 1d4 + 3 cariche spese ogni giorno all'alba.

Finché Orcus o un seguace che gode della sua benedizione è in sintonia con la bacchetta, può lanciare ogni incantesimo della bacchetta usando 2 cariche in meno (fino a un minimo di 0).

Richiamare Non Morti. Finché il personaggio impugna la bacchetta, può usare un'azione per evocare scheletri e zombi, richiamandone il maggior numero che è possibile ottenere ripartendo un massimo di 500 punti ferita, calcolando che ogni mostro abbia i punti ferita medi (vedi il *Monster Manual* per le statistiche). I non morti emergono magicamente dal terreno o si formano negli spazi liberi entro 90 metri dal personaggio; obbediscono agli ordini del personaggio finché non vengono distrutti o fino all'alba del giorno seguente, quando si sfalderanno in un cumulo inerte di ossa e cadaveri marcescenti. Una volta che il personaggio ha usato questa proprietà della bacchetta, non può riutilizzarla fino all'alba successiva.

Finché è in sintonia con la bacchetta, Orcus può evocare qualsiasi tipo di non morto, senza limitarsi a scheletri e zombi. In questo caso, i non morti non vengono distrutti e non svaniscono all'alba del giorno successivo: permangono finché Orcus non li congeda.

Senziente. La *Bacchetta di Orcus* è un oggetto senziente caotico malvagio con Intelligenza 16, Saggezza 12 e Carisma 16. È dotata di udito e scurovisione entro un raggio di 36 metri.

La bacchetta comunica telepaticamente con il suo possessore ed è in grado di parlare, leggere e capire l'Abissale e il Comune.

Personalità. Lo scopo della bacchetta è aiutare Orcus a soddisfare il suo desiderio di uccidere tutto ciò che esiste nel multiverso. La bacchetta è fredda, crudele, nichilista e priva di qualsiasi senso dell'umorismo.

Per favorire gli obiettivi del suo padrone, la bacchetta finge devozione a chi la sta usando e fa grandi promesse che non ha alcuna intenzione di mantenere, come ad esempio promettergli di aiutarlo a spodestare Orcus.

Distruggere la Bacchetta. Per distruggere la *Bacchetta di Orcus* è necessario che sia portata sul Piano dell'Energia Positiva dall'antico eroe il cui teschio ora la sormonta. Affinché questo accada, l'eroe scomparso tanto tempo fa deve prima essere riportato in vita (compito tutt'altro che facile dal momento che Orcus ha imprigionato la sua anima e la tiene nascosta e ben protetta).

Se la bacchetta viene immersa nell'energia positiva, va in frantumi ed esplode, ma se le condizioni soprastanti non sono state soddisfatte, la bacchetta si riforma istantaneamente nello strato dell'Abisso di Orcus.

Globo dei Draghi

Oggetto meraviglioso, artefatto (richiede sintonia)

Molti secoli fa, nel mondo di Krynn, gli elfi e gli umani combatterono una terribile guerra contro i draghi malvagi. Quando il mondo sembrava ormai condannato, i maghi delle Torri dell'Alta Stregoneria si riunirono e crearono la



Bacchetta di Orcus



Globo dei Draghi

loro più grande opera di magia, forgiando cinque *Globi dei Draghi* per contribuire alla sconfitta dei draghi. Ognuno di essi fu portato a una delle cinque torri, dove fu usato per ribaltare le sorti della guerra. I maghi usarono i globi per attirare i draghi a loro e poi distruggerli con le loro potenti magie.

Quando le Torri dell'Alta Stregoneria caddero, secoli dopo, i globi furono distrutti o svanirono nell'oblio; si crede che ne esistano ancora soltanto tre. Nei secoli la loro magia subì varie trasformazioni e mutamenti: anche se la loro funzione primaria di richiamare i draghi persiste, ora essi conferiscono anche un certo grado di controllo su quelle creature.

Ogni globo contiene l'essenza di un drago malvagio, una presenza che non gradisce alcun tentativo di uso della propria magia. Chi non ha una forza di volontà sufficientemente potente rischia di cadere a sua volta sotto il controllo del globo.

Il globo è un cristallo intagliato del diametro di circa 25 cm. Quando viene usato, cresce fino a raggiungere 50 cm di diametro e al suo interno è visibile una nebbia turbinante.

Quando il personaggio è in sintonia con il globo, può usare un'azione per scrutare nelle sue profondità e pronunciare la sua parola d'ordine. Dovrà poi effettuare una prova di Carisma con CD 15. Se ha successo, il personaggio ottiene il controllo sul globo fintanto che rimane in sintonia con esso. Se fallisce, il personaggio è affascinato dal globo finché rimane in sintonia con esso.

Finché è affascinato dal globo, il personaggio non può interrompere volontariamente la sintonia con esso e il globo lancia *suggestione* su di lui a volontà (CD 18 del tiro salvezza), incitandolo ad agire per favorire i suoi scopi malvagi. L'essenza del drago all'interno del globo potrebbe desiderare molte cose: l'annientamento di un popolo particolare, la liberazione dal globo, seminare sofferenza nel mondo, promuovere il culto di Takhisis (il nome con cui Tiamat è nota su Krynn) o qualsiasi altra cosa il DM decida.

Proprietà Casuali. Un *Globo dei Draghi* possiede le seguenti proprietà casuali:

- 2 proprietà benefiche minori
- 1 proprietà nociva minore
- 1 proprietà nociva maggiore

Incantesimi. Il globo possiede 7 cariche e recupera 1d4 + 3 cariche spese all'alba del giorno successivo. Se il personaggio controlla il globo, può usare un'azione e spendere 1 o più cariche per lanciare con esso uno degli incantesimi seguenti (CD 18 del tiro salvezza): *cura ferite* (versione di 5° livello, 3 cariche), *interdizione alla morte* (2 cariche), *luce diurna* (1 carica) o *scrutare* (3 cariche).

Il personaggio può usare un'azione anche per lanciare con il globo l'incantesimo *individuazione del magico* senza usare alcuna carica.

Richiamare Draghi. Finché il personaggio controlla il globo, può usare un'azione per obbligare l'artefatto a inviare un richiamo telepatico che si estende in tutte le direzioni per 60 km. I draghi malvagi situati entro quel raggio sono obbligati a raggiungere il globo il più velocemente possibile lungo il percorso più diretto. Le divinità dei draghi come Tiamat sono immuni a questo richiamo. I draghi attirati dal globo potrebbero essere ostili nei confronti del personaggio per essere stati obbligati ad agire contro il loro volere. Una volta che il personaggio ha usato questa proprietà, non può riutilizzarla per 1 ora.

Distruggere un Globo. Il *Globo dei Draghi* sembra fragile ma è resistente alla maggior parte dei danni, inclusi gli attacchi e le armi a soffio dei draghi. Tuttavia, l'incantesimo *disintegrazione* o un colpo inflitto con un'arma magica +3 è sufficiente a distruggerlo.

Libro delle Fosche Tenebre

Oggetto meraviglioso, artefatto (richiede sintonia)

I contenuti di questo orribile manoscritto di indescrivibile malvagità sono i ferri del mestiere per chi ha deciso di porsi al servizio del male. Nessun mortale era destinato a conoscere i segreti in esso contenuti: le conoscenze racchiuse nelle pagine scarabocchiate disordinatamente del libro sono talmente terribili che un semplice sguardo può indurre alla pazzia.

I più credono che sia stato Vecna, il dio-lich, a stilare il *Libro delle Fosche Tenebre*, trascrivendo in quelle pagine ogni idea malata, ogni pensiero malsano e ogni esempio delle magie più oscure che aveva concepito o in cui si era imbattuto. Vecna trattò ogni argomento spregevole possibile, facendo del libro un raccapricciante compendio di tutte le malvagità mortali.

Altri praticanti del male, una volta entrati in possesso del libro, hanno aggiunto le loro abiette conoscenze a questo compendio di conoscenze infami. Le loro aggiunte risultano evidenti, in quanto gli autori delle aggiunte cucirono le loro pagine all'interno del tomo o, in certi casi, trascrissero le loro note e approfondimenti a margine del testo esistente. In alcuni punti mancano delle pagine, strappate del tutto o ricoperte di inchiostro, sangue e cancellature a tal punto da rendere il testo originale incomprensibile.

La natura non riesce a tollerare la presenza del libro. In sua presenza, i vegetali comuni appassiscono, gli animali non osano avvicinarsi e il libro distrugge gradualmente tutto ciò che tocca. Persino le pietre si sgretolano e si trasformano in polvere se il libro rimane a lungo su di esse.

Una creatura in sintonia con il libro deve trascorrere 80 ore a leggere e studiare il libro per assimilarne i contenuti e ottenerne i benefici. La creatura può modificare i contenuti del libro liberamente, purché le sue modifiche accrescano il male e amplino le conoscenze già contenute al suo interno.

Ogni volta che una creatura non malvagia entra in sintonia con il *Libro delle Fosche Tenebre,* essa deve effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 17; se lo fallisce, il suo allineamento diventa neutrale malvagio.

Il *Libro delle Fosche Tenebre* rimane con il personaggio fintanto che egli si impegna a diffondere il male nel mondo. Se il personaggio non riesce a compiere almeno un atto malvagio nell'arco di 10 giorni o se compie volutamente una buona azione, il libro scompare. Se il personaggio è in sintonia con il libro quando muore, una delle entità malvagie più potenti reclama la sua anima. Il personaggio non può essere riportato in vita in alcun modo finché la sua anima resta imprigionata.

Proprietà Casuali. Il *Libro delle Fosche Tenebre* possiede le seguenti proprietà casuali:

- 3 proprietà benefiche minori
- 1 proprietà benefica maggiore
- 3 proprietà nocive minori
- 2 proprietà nocive maggiori

Modifica dei Punteggi di Caratteristica. Dopo che il personaggio ha trascorso il tempo richiesto a leggere e studiare il libro, uno dei suoi punteggi di caratteristica a sua scelta aumenta di 2, fino a un massimo di 24. Un altro punteggio di caratteristica a sua scelta è ridotto di 2, fino a un minimo di 3. Il libro non può modificare di nuovo i punteggi di caratteristica del personaggio.

Marchio dell'Oscurità. Dopo che il personaggio ha trascorso il tempo richiesto a leggere e studiare il libro, il suo aspetto viene sfigurato a rappresentare la sua devozione alle fosche tenebre. Una runa malvagia potrebbe comparire sul volto, gli occhi potrebbero diventare completamente neri e lucidi, dalla fronte potrebbero spuntare delle corna. In alternativa, il suo intero corpo potrebbe diventare avvizzito e orrendo, tutti i lineamenti potrebbero scomparire dal volto, la lingua potrebbe diventare biforcuta o qualche altro tratto potrebbe essere soggetto ad altri cambiamenti a discrezione del DM. Il marchio dell'oscurità fornisce al personaggio vantaggio alle prove di Carisma (Persuasione) effettuate per interagire con le creature malvagie e alle prove di Carisma (Intimidire) effettuate per interagire con personaggi non malvagi.

Comandare il Male. Finché il personaggio è in sintonia con il libro e lo impugna, può usare un'azione per lanciare l'incantesimo *dominare mostri* su un bersaglio malvagio (CD 18 del tiro salvezza). Non può riutilizzare questa proprietà fino all'alba del giorno successivo.

Conoscenza Oscura. Il personaggio può consultare il *Libro delle Fosche Tenebre* ogni volta che effettua una prova di Intelligenza per ricordare informazioni riguardo a un qualsiasi aspetto del male, come per esempio per apprendere informazioni riguardo ai demoni. Quando lo fa, raddoppia il bonus di competenza alla prova.

Lingua Oscura. Finché il personaggio è in sintonia con il *Libro delle Fosche Tenebre* e lo porta con sé, può usare un'azione per recitare un passaggio in un empio linguaggio osceno conosciuto come la Lingua Oscura. Ogni volta che lo fa, subisce 1d12 danni psichici e tutte le creature non malvagie entro 4,5 metri da lui subiscono 3d6 danni psichici.

Distruggere il Libro. È possibile strappare le pagine dal *Libro delle Fosche Tenebre*, ma le conoscenze malvagie contenute in quelle pagine riescono in qualche modo a tornare nel libro prima o poi, solitamente quando un nuovo autore aggiunge altre pagine.

Se un solar strappa in due il libro, lo distrugge per 1d100 anni, dopodiché esso ricompare tutto intero in qualche oscuro angolo del multiverso.

Una creatura rimasta in sintonia con il libro per cento anni può scoprire una frase nascosta nel testo originale che, se tradotta in Celestiale e pronunciata ad alta voce, distrugge sia chi la pronuncia sia il libro in un accecante lampo di luce. Tuttavia, fintanto che il male esiste nel multiverso, il libro ricomparirà 1d10 x 100 anni più tardi.

Se tutto il male nel multiverso viene annientato, il libro si sbriciola in cenere ed è distrutto per sempre.

Libro delle Imprese Eroiche

Oggetto meraviglioso, artefatto (richiede sintonia con una creatura di allineamento buono)

Il leggendario *Libro delle Imprese Eroiche,* il trattato per eccellenza su tutto ciò che esiste di buono nel multiverso, ha un ruolo fondamentale in molte religioni. Invece di essere uno scritto rivolto a una fede in particolare, i vari autori del libro hanno riempito le pagine con le loro visioni della virtù allo stato puro, offrendo preziose indicazioni su come sconfiggere il male.

Il *Libro delle Imprese Eroiche* raramente permane a lungo nello stesso posto. Non appena il libro viene letto, esso svanisce per ricomparire in un altro angolo del multiverso dove la sua guida morale può portare la luce in un mondo attanagliato dall'oscurità. Sebbene siano stati condotti vari tentativi di trascriverne i contenuti, nessuno di questi tentativi è riuscito a catturare la sua natura magica o a tradurre i benefici che esso offre ai puri di cuore e ai risoluti.

Una pesante fibbia scolpita a forma di ali d'angelo tiene al sicuro i contenuti del libro. Solo una creatura di allineamento buono in sintonia con il libro può aprire la fibbia che lo cinge. Una volta aperto, la creatura in sintonia con il libro deve trascorrere 80 ore a leggerlo e studiarlo per assimilarne i contenuti e ottenerne i benefici. Le altre creature che cercano di osservare le pagine aperte del libro riescono a leggere il testo ma non riescono a coglierne il vero significato e non ottengono alcun beneficio. Se una creatura malvagia tenta di leggere il libro, subisce 24d6 danni radiosi. Questi danni ignorano ogni resistenza e immunità, e non possono essere ridotti o evitati in alcun modo. Se una creatura scende a 0 punti ferita a seguito di questi danni, essa scompare in un lampo accecante, è distrutta e lascia dietro di sé tutto ciò che possedeva.

I benefici forniti dal *Libro delle Imprese Eroiche* permangono soltanto finché il personaggio si impegna a fare del bene. Se il personaggio non riesce a compiere almeno un atto di misericordia o di generosità nell'arco di 10 giorni, o se compie volutamente un atto malvagio, perde tutti i benefici concessi dal libro.

Proprietà Casuali. Il *Libro delle Imprese Eroiche* possiede le seguenti proprietà casuali:

- 2 proprietà benefiche minori
- 2 proprietà benefiche maggiori

Saggezza Aumentata. Dopo che il personaggio ha trascorso il tempo richiesto a leggere e studiare il libro, il suo punteggio di Saggezza aumenta di 2 fino a un massimo di 24. Non può ottenere questo beneficio dal libro più di una volta.

Magia Illuminata. Dopo che il personaggio ha letto e studiato il libro, ogni slot incantesimo che spende per lanciare un incantesimo da chierico o da paladino è

Sapienza Scellerata

Il *Libro delle Fosche Tenebre* contiene ogni sorta di malvagità presente nel cosmo. Un personaggio può usare le conoscenze contenute nel libro per svelare terrificanti segreti che nessun mortale dovrebbe mai conoscere. Fra i contenuti del libro, un personaggio può trovare quelli che seguono, più qualsiasi altra cosa a discrezione del DM:

- **Empia Apoteosi.** Il libro può contenere un rituale che consente al personaggio di diventare un lich o un cavaliere della morte.
- **Veri Nomi.** Il libro potrebbe contenere i veri nomi di un qualsiasi numero di immondi.
- **Magia Nera.** Il libro potrebbe contenere numerosi incantesimi di grande malvagità, concepiti e scelti dal DM. Questi incantesimi potrebbero scagliare spaventose maledizioni, sfigurare le persone, esigere sacrifici umani, torturare le creature con dolori indicibili, diffondere epidemie ripugnanti e così via.

considerato uno slot incantesimo superiore di un livello rispetto a quello effettivo.

Aureola. Dopo che il personaggio ha letto e studiato il libro, ottiene un'aureola protettiva che proietta luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri. È possibile congedare o manifestare l'aureola con un'azione bonus. Finché è presente, l'aureola fornisce al personaggio vantaggio alle prove di Carisma (Persuasione) effettuate per interagire con le creature buone e alle prove di Carisma (Intimidire) effettuate per interagire con le creature malvagie. Inoltre, gli immondi e i non morti entro il raggio di luce intensa dell'aureola subiscono svantaggio ai tiri per colpire effettuati contro il personaggio.

Distruggere il Libro. Si narra che il *Libro delle Imprese Eroiche* non possa essere distrutto fintanto che esisterà del bene nel multiverso. Tuttavia, immergendo il libro nel Fiume Stige, tutte le scritte e le immagini contenute nelle pagine scompaiono, rendendo il libro privo di poteri per 1d100 anni.



Occhio e Mano di Vecna

Oggetto meraviglioso, artefatto (richiede sintonia)

È raro che il nome di Vecna venga pronunciato, se non con un sussurro timoroso. Vecna era uno dei maghi più potenti della sua epoca che fondò un terribile impero attraverso la magia nera e la conquista. Ma nonostante tutta la sua potenza, Vecna non poteva sfuggire alla sua mortalità. Iniziò a temere la morte e a intraprendere i primi passi per sfuggire alla sua fine inevitabile.

Orcus, il principe demoniaco della non morte, insegnò a Vecna un rituale che gli avrebbe permesso di vivere per sempre come lich. Varcata la soglia della morte, egli divenne il più grande di tutti i lich. Anche se il suo corpo continuava gradualmente ad avvizzirsi e decomporsi, Vecna continuava ad ampliare i suoi malvagi domini. La sua indole era talmente imperiosa e terribile che i suoi sudditi avevano paura a pronunciare il suo nome. Venne soprannominato il Sussurrato, il Signore del Trono del Ragno, il Re Imperituro e il Signore della Torre Putrefatta.

C'è chi dice che il luogotenente di Vecna, Kas, bramasse il Trono del Ragno per sé o che la spada che il suo signore aveva creato per lui lo abbia incitato a ribellarsi. Quale che fosse il motivo, Kas decretò la fine del regno del Re Imperituro nel corso di una terribile battaglia che ridusse la torre di Vecna in un cumulo di cenere. Di Vecna non rimasero altro che un occhio e una mano, due disgustosi artefatti che ancora cercano di imporre il volere del Sussurrato nel mondo.

L'*Occhio di Vecna* e la *Mano di Vecna* possono essere rinvenuti assieme o separatamente. L'occhio ha l'aspetto di un bulbo oculare iniettato di sangue e strappato dalla sua orbita. La mano è un'estremità sinistra mummificata e raggrinzita.

Per entrare in sintonia con l'occhio, il personaggio deve cavarsi un occhio e inserire l'artefatto nella sua orbita vuota. L'occhio si innesta automaticamente nella testa del personaggio e vi rimane finché questi non muore. Una volta al suo posto, l'occhio si trasforma in un occhio dorato con una pupilla sottile, simile all'occhio di un gatto. Se l'occhio viene rimosso, il personaggio muore.

Per entrare in sintonia con la mano, il personaggio deve amputarsi la mano sinistra all'altezza del polso e premere l'artefatto sul moncherino. La mano si innesta

automaticamente al braccio del personaggio e diventa un'appendice funzionante. Se la mano viene rimossa, il personaggio muore.

Proprietà Casuali. *L'Occhio di Vecna* e la *Mano di Vecna* possiedono ognuno le seguenti proprietà casuali:

- 1 proprietà benefica minore
- 1 proprietà benefica maggiore
- 1 proprietà nociva minore

Proprietà dell'Occhio. Il personaggio diventa di allineamento neutrale malvagio e ottiene i seguenti benefici:

- Il personaggio ha vista pura.
- Il personaggio può usare un'azione per vedere come se stesse indossando un *anello della vista a raggi X*. Il personaggio può terminare questo effetto con un'azione bonus.
- L'occhio possiede 8 cariche. Il personaggio può usare un'azione e spendere 1 o più cariche per lanciare con esso uno degli incantesimi seguenti (CD 18 del tiro salvezza): *chiaroveggenza* (2 cariche), *corona di follia* (1 carica), *disintegrazione* (4 cariche), *dominare mostri* (5 cariche) o *sguardo penetrante* (4 cariche).

  L'occhio recupera 1d4 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Ogni volta che il personaggio lancia un incantesimo tramite l'occhio, esiste una probabilità del 5 per cento che Vecna strappi l'anima dal corpo del personaggio, la divori e prenda il controllo del corpo come se fosse una marionetta. In questo caso il personaggio diventa un PNG sotto il controllo del DM.

Proprietà della Mano. Il personaggio diventa di allineamento neutrale malvagio e ottiene i seguenti benefici:

- Il punteggio di Forza del personaggio diventa 20, a meno che non sia già pari o superiore a 20.
- Tutti gli attacchi in mischia con incantesimo effettuati tramite la mano e tutti gli attacchi con arma da mischia effettuati con un'arma impugnata con la mano, infliggono 2d8 danni da freddo extra quando colpiscono.
- La mano possiede 8 cariche. Il personaggio può usare un'azione e spendere 1 o più cariche per lanciare con essa uno degli incantesimi seguenti (CD 18 del tiro salvezza): *dito della morte* (5 cariche), *lentezza* (2 cariche), *sonno* (1 carica) o *teletrasporto* (3 cariche). La mano recupera 1d4 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Ogni volta che il personaggio lancia un incantesimo con la mano, essa lancia l'incantesimo *suggestione* sul personaggio (CD 18 del tiro salvezza), esigendo che il personaggio commetta un'azione malvagia. La mano può avere in mente un'azione specifica o lasciare la scelta al personaggio.

Proprietà dell'Occhio e della Mano. Se il personaggio è in sintonia sia con la mano che con l'occhio, ottiene i seguenti benefici aggiuntivi:

- Il personaggio è immune alle malattie e ai veleni.
- Quando il personaggio usa la vista a raggi X dell'occhio, non subisce mai indebolimento.
- Il personaggio è soggetto a premonizioni che lo avvertono del pericolo; a meno che non sia incapacitato, non può essere sorpreso.
- Se il personaggio inizia il suo turno con almeno 1 punto ferita, recupera 1d10 punti ferita.
- Se una creatura è dotata di scheletro, il personaggio può provare a trasformare le sue ossa in gelatina con un tocco della *Mano di Vecna*. Il personaggio deve usare un'azione per effettuare un attacco in mischia contro una creatura situata entro la sua portata, usando il bonus di attacco in mischia che preferisce tra quello con arma o con incantesimo. Se l'attacco colpisce, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18, altrimenti scende a 0 punti vita.
- Il personaggio può usare un'azione per lanciare *desiderio*. Questa proprietà non può essere riutilizzata finché non sono passati 30 giorni.

Distruggere l'Occhio e la Mano. Se l'*Occhio di Vecna* e la *Mano di Vecna* sono legati alla stessa creatura e quella creatura viene uccisa con la *Spada di Kas*, sia l'occhio che la mano scompaiono in un'esplosione di fiamme, sono



Occhio e Mano di Vecna

Spada di Kas

ridotti in cenere e sono distrutti per sempre. Ogni altro tentativo di distruggere l'occhio o la mano sembra avere effetto, ma l'artefatto riappare in uno dei tanti nascondigli di Vecna e attende di essere ritrovato da qualcuno.

Spada di Kas

Oggetto meraviglioso, artefatto (richiede sintonia)

Quando Vecna accrebbe il suo potere, designò un malvagio e spietato luogotenente, Kas il Sanguinario, come sua guardia del corpo e braccio destro. Questo spregevole malvagio lo servì in qualità di consigliere, signore della guerra e assassino. I suoi successi gli procurarono l'ammirazione di Vecna e una ricompensa: una spada dal lignaggio oscuro quanto quello dell'uomo che l'avrebbe impugnata.

Per molto tempo, Kas servì fedelmente il lich, ma assieme al suo potere crebbe anche la sua ambizione. La spada lo convinse a prendere il posto di Vecna, affinché potessero regnare sull'impero del lich al suo posto. Stando a quanto narrano le leggende, Kas provocò la distruzione di Vecna, ma anche Vecna consegnò il suo braccio destro ribelle al suo destino, e così rimase soltanto la spada, ma il mondo divenne un posto migliore.

La *Spada di Kas* è una spada lunga magica senziente che conferisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con essa. Mette a segno un colpo critico con un risultato di 19 o 20 e infligge 2d10 danni taglienti extra ai non morti.

Se la spada non viene bagnata nel sangue entro 1 minuto da quando è stata sfoderata, il possessore deve effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 15: se lo supera, subisce 3d6 danni psichici, mentre se fallisce, viene controllato dalla spada con gli stessi effetti dell'incantesimo *dominare mostri* e la spada esige di essere immersa nel sangue. L'effetto dell'incantesimo termina quando la richiesta della spada viene soddisfatta.

Proprietà Casuali. La *Spada di Kas* possiede le proprietà casuali seguenti:

- 1 proprietà benefica minore
- 1 proprietà benefica maggiore
- 1 proprietà nociva minore
- 1 proprietà nociva maggiore

Spirito di Kas. Finché il personaggio porta la spada con sé, aggiunge un d10 alla sua iniziativa all'inizio di ogni combattimento. Inoltre, quando usa un'azione per attaccare con la spada, il personaggio può trasferire una parte o tutto il suo bonus di attacco alla Classe Armatura. I bonus modificati rimangono in effetto fino all'inizio del prossimo turno del personaggio.

Incantesimi. Finché il personaggio porta la spada con sé, può usare un'azione per lanciare con essa uno degli incantesimi seguenti (CD 18 del tiro salvezza): *dito della morte*, *invocare il fulmine* o *parola divina*. Una volta che il personaggio ha usato la spada per lanciare un incantesimo, non può lanciare di nuovo quell'incantesimo con la spada fino all'alba successiva.

Senziente. La *Spada di Kas* è un'arma senziente caotica malvagia con Intelligenza 15, Saggezza 13 e Carisma 16. È dotata di udito e di scurovisione entro un raggio di 36 metri.

L'arma comunica telepaticamente con il suo possessore ed è in grado di parlare, leggere e capire il Comune.

Personalità. Lo scopo della spada è provocare la rovina di Vecna. Uccidere i suoi adoratori, distruggere le creazioni del lich e mandare all'aria i suoi piani sono tutte azioni che contribuiscono a conseguire tale scopo.

La *Spada di Kas* ambisce a distruggere chiunque sia corrotto dall'*Occhio* e dalla *Mano di Vecna*. L'ossessione della spada per questi artefatti prima o poi diventa una fissazione anche per il suo possessore.

Distruggere la Spada. Una creatura in sintonia con l'*Occhio di Vecna* e la *Mano di Vecna* può usare la proprietà *desiderio* dei due artefatti uniti per distruggere la *Spada di Kas*. La creatura deve lanciare l'incantesimo *desiderio* ed effettuare una prova di Carisma contrapposta alla prova di Carisma della spada. La spada deve trovarsi entro 9 metri dalla creatura, altrimenti l'incantesimo fallisce. Se la spada vince la contesa, non accade nulla e l'incantesimo *desiderio* è sprecato. Se la spada perde, è distrutta.

Altre Ricompense

Per quanto gli avventurieri possano gradire i tesori, spesso apprezzano anche altre forme di ricompense. Questa sezione descrive vari modi in cui le divinità, i sovrani e altri esseri di grande potenza possono ricompensare i trionfi dei personaggi, tra cui qualità soprannaturali che forniscono nuove capacità ai personaggi: titoli, terre e altri simboli di prestigio; nonché una serie di doni che diventano disponibili soltanto per quegli avventurieri che hanno raggiunto il 20° livello.

Qualità Soprannaturali

Una qualità soprannaturale è una ricompensa speciale conferita da un essere o da una forza dotata di grandi poteri magici. Queste qualità soprannaturali solitamente assumono due forme: benedizioni e incanti. Una benedizione è in genere conferita da un dio o da un'entità di potenza divina. Un incanto è invece opera di uno spirito potente, di un antico luogo magico o di una creatura dotata di azioni leggendarie. A differenza di un oggetto magico, una qualità soprannaturale non è un oggetto e non richiede sintonia. Conferisce a un personaggio una capacità speciale, che può essere usata una o più volte.

Benedizioni

Un personaggio può ricevere una benedizione da una divinità quando compie qualcosa di veramente grandioso, un risultato che attira l'attenzione sia degli dèi che dei mortali. Difficilmente l'uccisione di una banda di troll infuriati basterà per ricevere una benedizione, ma uccidere il sommo sacerdote di Tiamat mentre tenta di evocare la Regina dei Draghi potrebbe farlo.

Una benedizione è una ricompensa appropriata per uno dei risultati seguenti:

- Risanare il santuario più sacro di un dio
- Sventare una trama catastrofica ordita dai nemici di un dio
- Aiutare il servitore preferito di un dio a portare a termine una cerca sacra

Un avventuriero potrebbe anche ricevere una benedizione prima di intraprendere una missione pericolosa. Per esempio, un paladino potrebbe riceverne una prima di partire in cerca di un modo per distruggere un terrificante lich responsabile di un'epidemia magica che sta devastando il territorio.

Un personaggio dovrebbe ricevere una benedizione solo se essa gli tornerà utile; inoltre, alcune benedizioni prevedono certe aspettative da parte di colui che le conferisce. Un dio solitamente concede una benedizione per uno scopo particolare, come per esempio recuperare i resti di una figura sacra o spodestare il tiranno a capo di un impero. Il dio potrebbe revocare la benedizione, qualora il personaggio non riuscisse a conseguire quell'obiettivo o agisse per contrastarlo.

Un personaggio conserva i benefici di una benedizione per sempre, o finché il dio che gliel'ha concessa non la revoca. A differenza di un oggetto magico, una benedizione di questo tipo non può essere soppressa da un *campo anti-magia* o da un effetto simile.

Molti avventurieri non ricevono alcuna benedizione nell'arco della loro vita. Non esiste limite al numero di benedizioni che un personaggio può ricevere, ma è raro che un personaggio disponga di più di una benedizione alla volta. Inoltre, un personaggio non può beneficiare di più istanze della stessa benedizione contemporaneamente. Per esempio, un personaggio non può beneficiare di due istanze della Benedizione della Salute simultaneamente.

Di seguito sono forniti alcuni esempi di benedizione. Il testo di una benedizione fa riferimento al suo beneficiario. Se il DM decide di creare altre benedizioni, dovrà tenere a mente che una tipica benedizione imita in genere le proprietà di un oggetto meraviglioso.

Benedizione del Valhalla. Questa benedizione conferisce al personaggio il potere di evocare un gruppo di spiriti guerrieri, come se avesse suonato la versione d'argento di un *corno del Valhalla*. Una volta usata, questa benedizione non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 7 giorni.

Benedizione dell'Arma Potenziata. Un'arma non magica in possesso del personaggio diventa un'*arma +1* ogni volta che il personaggio la impugna.

Benedizione della Comprensione. Il punteggio di Saggezza del personaggio aumenta di 2, fino a un massimo di 22.

Benedizione della Protezione. Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla CA e ai tiri salvezza.

Benedizione della Resistenza alla Magia. Il personaggio dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli altri effetti magici.

Benedizione della Rimarginazione. Questa benedizione conferisce al personaggio i benefici di un *talismano della rimarginazione*.

Benedizione della Salute. Il punteggio di Costituzione del personaggio aumenta di 2, fino a un massimo di 22.

Incanti

Un incanto è una qualità soprannaturale minore che può essere ricevuta in molti modi diversi. Per esempio, un mago potrebbe scoprire un segreto occulto nel libro degli incantesimi di un arcimago scomparso ed essere pervaso dalla magia di un incanto; lo stesso potrebbe accadere a un personaggio che risolva l'enigma di una sfinge o beva da una fonte magica. Alcune creature leggendarie, come i draghi d'oro antichi e gli unicorni, a volte fanno dono ai loro alleati di un incanto, e certi esploratori potrebbero scoprire di avere acquisito la magia di un incanto dopo avere scoperto un luogo perduto da tempo immemore e pervaso di magia primordiale.

Alcuni incanti possono essere usati soltanto una volta e altri possono essere usati un numero specifico di volte prima di svanire. Se un incanto consente a un personaggio di lanciare un incantesimo, il personaggio può farlo senza spendere alcuno slot incantesimo e senza fornire alcuna componente (verbale, somatica o materiale). In ogni caso, un incanto non può essere usato nell'area creata da un *campo anti-magia* o da un effetto simile, e gli effetti di un incanto sono suscettibili a *dissolvi magie* e altri effetti analoghi. Tuttavia, l'incanto vero e proprio non può essere rimosso da una creatura, se non tramite intervento divino o un incantesimo *desiderio*.

Di seguito sono forniti alcuni esempi di incanto. Il testo di un incanto fa riferimento al suo beneficiario. Un tipico incanto imita gli effetti di una pozione o di un incantesimo, quindi il DM può facilmente creare altri incanti di sua concezione, se lo desidera.

Incanto dell'Ammazzacreature. Una spada in possesso del personaggio diventa una *ammazzadraghi* o una *ammazzagiganti* (a scelta del DM) per i 9 giorni successivi. Poi l'incanto svanisce dal personaggio e l'arma torna alla normalità.

Incanto della Caduta Morbida. Questo incanto conferisce al personaggio i benefici di un *anello della caduta morbida*. Questi benefici durano per 10 giorni, poi l'incanto svanisce dal personaggio.

Incanto della Scurovisione. Questo incanto consente al personaggio di lanciare l'incantesimo *scurovisione* con un'azione, senza che sia richiesta alcuna componente. Dopo essere stato usato tre volte, l'incanto svanisce.

Incanto di Eroismo. Questo incanto consente al personaggio di ottenere i benefici di una *pozione di eroismo* con un'azione. Fatto questo, l'incanto svanisce dal personaggio.

Incanto di Evocazione degli Animali. Questo incanto consente al personaggio di lanciare l'incantesimo *evoca animali* (nella versione di 3° livello) con un'azione. Dopo essere stato usato tre volte, l'incanto svanisce dal personaggio.

Incanto di Ristorare. Questo incanto ha 6 cariche. Il personaggio può usare un'azione per lanciare uno degli incantesimi seguenti: *ristorare inferiore* (2 cariche) o *ristorare superiore* (4 cariche). Una volta che tutte le cariche sono state spese, l'incanto svanisce dal personaggio.

Incanto di Vitalità. Questo incanto consente al personaggio di ottenere i benefici di una *pozione di vitalità* con un'azione. Fatto questo, l'incanto svanisce dal personaggio.

Simboli di Prestigio

A volte la ricompensa più memorabile per gli avventurieri è il prestigio di cui godono in tutto il reame. Grazie alle loro avventure si procurano fama e potere, alleati e nemici, e perfino titoli da tramandare ai loro discendenti. Alcuni nobili hanno esordito come popolani che si sono spinti nei luoghi più pericolosi del mondo e si sono fatti un nome grazie alle loro gesta intrepide.

Questa sezione descrive i simboli di prestigio più comuni che gli avventurieri potrebbero acquisire durante una campagna. In genere gli avventurieri ottengono questi simboli assieme ai tesori, ma a volte li ricevono anche in occasioni separate.

Addestramento

A un personaggio potrebbe essere offerto un addestramento speciale al posto di una ricompensa finanziaria. Questo tipo di addestramento non è normalmente disponibile ed è quindi altamente ricercato. Presume l'esistenza di un addestratore esperto, come un avventuriero a riposo o un campione disposto a fungere da mentore. L'addestratore potrebbe essere un mago solitario o uno stregone sprezzante che deve un favore alla regina, il cavaliere al comando della Guardia del Re, il capo di un potente circolo druidico, un eccentrico monaco che vive in una remota pagoda in cima a un monte, un capotribù barbarico, un warlock che vive presso un gruppo di nomadi come chiromante o un bardo svampito le cui opere e poesie sono note in tutta la terra.

Un personaggio che acconsenta ad addestrarsi come ricompensa deve trascorrere parte del suo tempo fuori servizio con l'addestratore (vedi il capitolo 6 per ulteriori informazioni sulle attività fuori servizio). In cambio, il

personaggio ha la garanzia di ricevere un beneficio speciale. I potenziali benefici dell'addestramento includono i seguenti:

- Il personaggio ottiene ispirazione ogni giorno all'alba per 1d4 + 6 giorni.
- Il personaggio ottiene competenza in un'abilità.
- Il personaggio ottiene un talento.

Concessioni Terriere

Una concessione terriera è un appezzamento di terra solitamente accompagnato da una lettera reale in cui si dichiara che la terra in questione è stata concessa in cambio di qualche servizio. La terra solitamente rimane di proprietà del reggente o dell'organo di governo locale, ma viene data in concessione a un personaggio specificando che può essere revocata, specialmente se la fedeltà del beneficiario dovesse essere messa in discussione.

Una concessione terriera, se grande a sufficienza, potrebbe già contenere uno o più villaggi o fattorie, nel qual caso il beneficiario viene dichiarato signore di quella terra ed è tenuto a riscuotere le tasse localmente, oltre che a rispettare gli altri eventuali suoi doveri.

Un personaggio che riceve una concessione terriera è libero di erigere costruzioni al suo interno e ha il dovere di proteggerla. Può cedere quella terra come parte di un'eredità, ma non può venderla o scambiarla senza il permesso del reggente o dell'organo di governo locale.

Le concessioni terriere sono ottime ricompense per quei personaggi che cercano un posto dove stabilirsi, o che hanno una famiglia o un investimento personale di qualche tipo nella regione in cui si trova quella terra.

Diritti Speciali

Un individuo politicamente potente può ricompensare i personaggi concedendo loro diritti speciali, solitamente enunciati in un documento ufficiale di qualche tipo. Per esempio, ai personaggi potrebbero essere concessi i diritti speciali di circolare armati nei luoghi pubblici, di uccidere i nemici della corona o di condurre negoziati in nome di un duca. Potrebbero guadagnarsi il diritto di ottenere vitto e alloggio gratuiti presso qualsiasi locale di una determinata comunità, o di richiedere l'intervento della milizia locale affinché li aiuti in base alle necessità.

I diritti speciali durano soltanto fino alla data specificata sul documento legale e possono essere revocati se gli avventurieri ne abusano.

Favori Speciali

Un altro tipo di ricompensa potrebbe essere costituito da un favore che i personaggi potranno riscuotere in un momento successivo. I favori speciali funzionano meglio quando l'individuo che li concede è degno di fiducia. Un PNG legale buono o legale neutrale farà tutto ciò che può per rispettare la parola data, quando verrà il momento, purché non gli sia richiesto di violare la legge. Un PNG legale malvagio farà altrettanto, ma soltanto perché un patto è un patto. Un PNG neutrale buono o neutrale puro potrebbe mantenere la promessa di un favore per tutelare la sua reputazione. Un PNG caotico buono si preoccupa più di rendere un servigio agli avventurieri, onorando la parola data senza curarsi troppo dei rischi personali o del rispetto della legge.

Lettere di Raccomandazione

Quando l'oro a disposizione è limitato, il benefattore degli avventurieri può offrire loro una lettera di raccomandazione al posto di un pagamento monetario. Una lettera del genere è solitamente custodita in un'elegante cartella, borsa o custodia



Medaglie

Lettera di Raccomandazione



per pergamene affinché possa essere trasportata con sicurezza e in genere porta il sigillo e la firma di colui che l'ha scritta.

Una lettera di raccomandazione firmata da un individuo di reputazione impeccabile può consentire agli avventurieri di contattare quei PNG che difficilmente potrebbero incontrare di loro iniziativa, come un duca, un viceré o una regina. Inoltre, chi porta una raccomandazione di questo tipo sulla sua persona può chiarire più facilmente certi "malintesi" con le autorità locali che altrimenti non crederebbero mai agli avventurieri sulla parola.

Una lettera di raccomandazione vale soltanto quanto l'individuo che l'ha scritta e non offre alcun beneficio in quei luoghi in cui il suo firmatario non esercita alcuna influenza.

Medaglie

Sebbene siano spesso fatte d'oro o di altri materiali preziosi, le medaglie hanno un valore simbolico perfino superiore a quello materiale per chi le concede e chi le riceve.

Le medaglie sono solitamente assegnate da potenti figure politiche per premiare atti di eroismo e il possessore di una medaglia solitamente ottiene il rispetto di tutti coloro che ne capiscono il significato.

Diversi atti di eroismo possono procurare medaglie diverse. Il Re del Breland (nell'ambientazione di Eberron) potrebbe conferire un Distintivo Reale di Valore (una medaglia a forma di scudo fatta di electrum e di rubini) a un gruppo di avventurieri che abbia difeso i cittadini del Breland, mentre l'Orso d'Oro del Breland (una medaglia d'oro a forma di testa d'orso, con gemme al posto degli occhi) potrebbe essere riservata a quegli avventurieri che hanno dimostrato la loro fedeltà alla Corona Brelandiana smascherando e sventando una trama per porre fine al Trattato di Fortetrono e riaccendere la scintilla dell'Ultima Guerra.

Una medaglia non offre al suo possessore un beneficio specifico nel mondo di gioco, ma può influenzare le interazioni con i PNG. Per esempio, un personaggio che sfoggia con orgoglio un Orso d'Oro del Breland sarà considerato un eroe dagli abitanti di quel regno. Al di fuori del Breland, quella medaglia potrebbe avere un peso molto più limitato, se non presso gli alleati del re del Breland.

Roccaforti

Una roccaforte viene solitamente concessa agli avventurieri di una certa esperienza che abbiano dimostrato costante fedeltà a una potente figura politica o a un organo di governo, come un re, un ordine cavalleresco o un consiglio di maghi. Una roccaforte può variare da una torre fortificata nel cuore di una città a una fortezza situata lungo i confini di una provincia. Sebbene i personaggi abbiano diritto a governare la roccaforte come ritengono più opportuno, la terra su cui essa sorge rimane di proprietà della corona o del governo locale. Se i personaggi dovessero dimostrarsi infedeli o indegni del dono, riceveranno la richiesta o l'ordine di rinunciare alla custodia della roccaforte.

Come ricompensa aggiuntiva, l'individuo che concede la roccaforte potrebbe offrirsi di pagare i costi di

Alternative ai Doni Epici

Il DM potrebbe decidere di concedere una delle ricompense seguenti a un personaggio di 20° livello, al posto di un dono epico. Queste due opzioni possono essere conferite al personaggio più volte.

Aumento dei Punteggi di Caratteristica. Il personaggio può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica. Questi punteggi possono ora aumentare a più di 20, fino a un massimo di 30.

Nuovo Talento. Il personaggio ottiene un nuovo talento scelto dal giocatore, ma soggetto all'approvazione del DM.

manutenzione per un periodo di uno o più mesi, dopodiché saranno i personaggi a ereditare quella responsabilità. Vedi il capitolo 6 per ulteriori informazioni sulla manutenzione delle roccaforti.

Titoli

Una figura politicamente potente è in grado di dispensare titoli. Un titolo è solitamente accompagnato da una concessione terriera (vedi sopra). Per esempio, un personaggio potrebbe ricevere il titolo di Conte di Stormriver o Contessa del Fiordo di Dun, assieme a un appezzamento di terra comprensivo di un insediamento o di una regione che porti lo stesso nome.

Un personaggio può detenere più di un titolo e, in una società feudale, tali titoli possono essere tramandati (o ripartiti) tra i figli. Finché un personaggio detiene un titolo, è tenuto a comportarsi in maniera adeguata a quel titolo. Per decreto, il titolo può essere revocato se il reggente o l'organo di governo locale ha motivo di dubitare della fedeltà o della competenza del personaggio.

Doni Epici

Un dono epico è un potere speciale disponibile soltanto per i personaggi di 20° livello. I personaggi di quel livello ottengono tali doni solo se il DM lo desidera e solo quando questi lo ritiene appropriato. I doni epici sono una ricompensa adeguata quando i personaggi completano una missione principale o raggiungono un traguardo altrettanto degno di nota. Un personaggio potrebbe ottenere un dono epico dopo avere distrutto un artefatto malvagio, sconfitto un drago antico o fermato un'invasione dai Piani Esterni.

I doni epici possono anche essere usati come forma di avanzamento per offrire ulteriore potere ai personaggi che non hanno più livelli da guadagnare. Se il DM segue questo approccio, può assegnare un dono epico a ogni personaggio per ogni 30.000 PE che guadagna oltre i 355.000 PE.

È il DM a determinare quale dono epico ottiene un personaggio. Se possibile, il dono scelto dovrebbe essere qualcosa che il personaggio userà nelle avventure future. Il DM può anche consentire a un giocatore di scegliere un dono per il suo personaggio riservandosi il diritto di approvarlo.

Qualunque dono il personaggio ottenga, il DM dovrà riflettere sul ruolo di quel dono all'interno della storia e del mondo di gioco. Molti doni sono straordinari e rappresentano la graduale trasformazione di un personaggio in qualcosa di simile a un semidio. L'acquisizione di un dono potrebbe trasformare il personaggio in modo evidente. Per esempio, gli occhi di un personaggio dotato del Dono della Vista Pura potrebbero risplendere di luce quando il personaggio prova un'emozione forte; in alternativa, un personaggio dotato del Dono dell'Alta Magia potrebbe essere circondato da minuscole scintille di luce che fluttuano attorno alla testa. Il DM dovrà anche decidere dove il dono comparirà per la prima volta. Compare in modo spontaneo e misterioso? Oppure un'entità dotata di poteri cosmici si manifesta per conferirlo? La concessione stessa del dono può rappresentare una scena entusiasmante all'interno di un'avventura.

Il testo di un dono specifica chi può farne uso. Salvo dove specificato diversamente, un personaggio non può ottenere un dono più di una volta.

Dono del Fato

Quando un'altra creatura situata entro 18 metri dal personaggio e che egli sia in grado di vedere effettua una prova di caratteristica, un tiro per colpire o un tiro salvezza, il personaggio può tirare un d10 e applicare il risultato



come bonus o penalità al tiro. Una volta usato questo dono, non può riutilizzarlo finché non completa un riposo breve.

Dono del Figlio della Tempesta
Il personaggio ottiene immunità ai danni da tuono e da fulmine. Può inoltre lanciare *onda tonante* (CD 15 del tiro salvezza) a volontà, senza usare alcuno slot incantesimo, né alcuna componente.

Dono del Recupero
Il personaggio può usare un'azione bonus per recuperare un numero di punti ferita pari alla metà del suo massimo dei punti ferita. Una volta usato questo dono, non può riutilizzarlo finché non completa un riposo lungo.

Dono del Richiamo degli Incantesimi
Il personaggio può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce o che ha preparato senza spendere uno slot incantesimo. Una volta usato questo dono, non può riutilizzarlo finché non completa un riposo lungo.

Dono del Viaggio Dimensionale
Con un'azione, il personaggio può lanciare l'incantesimo *passo velato*, senza usare alcuno slot incantesimo, né alcuna componente. Una volta usato questo dono, non può riutilizzarlo finché non completa un riposo breve.

Dono del Viaggio Planare
Quando il personaggio ottiene questo dono, sceglie un piano di esistenza che non sia il Piano Materiale. Ora il personaggio può usare un'azione per lanciare l'incantesimo *spostamento planare* (senza consumare slot incantesimo o componenti), bersagliando solo se stesso, e viaggiare fino al piano scelto, oppure tornare da quel piano al Piano Materiale. Una volta usato questo dono, non può riutilizzarlo finché non completa un riposo breve.

Dono dell'Alta Magia
Il personaggio ottiene uno slot incantesimo di 9° livello, purché ne possieda già uno.

Dono dell'Anima di Fuoco
Il personaggio ottiene immunità ai danni da fuoco. Può inoltre lanciare *mani brucianti* (CD 15 del tiro salvezza) a volontà, senza usare alcuno slot incantesimo, né alcuna componente.

Dono dell'Anti-Individuazione
Il personaggio ottiene un bonus di +10 alle prove di Destrezza (Furtività) e non può essere individuato o bersagliato dalla magia di divinazione, inclusi i sensori di scrutamento.

Dono dell'Immortalità
Il personaggio smette di invecchiare. È immune a qualsiasi effetto che ne provocherebbe l'invecchiamento e non può morire di vecchiaia.

Dono dell'Incantesimo Rapido
Il personaggio sceglie un suo incantesimo di livello compreso tra il 1° e il 3° che abbia un tempo di lancio di 1 azione. Il tempo di lancio di quell'incantesimo è ora 1 azione bonus per lui.

Dono dell'Invincibilità
Quando il personaggio subisce danni da una qualsiasi fonte, può ridurre quei danni a 0. Una volta usato questo dono, non può riutilizzarlo finché non completa un riposo breve.

Dono dell'Offensiva Irresistibile
Il personaggio può oltrepassare le resistenze ai danni di qualsiasi creatura.

Dono della Competenza nelle Abilità
Il personaggio ottiene competenza in tutte le abilità.

Dono della Fortuna
Il personaggio può aggiungere il tiro di un d10 a una qualsiasi prova di caratteristica, tiro per colpire o tiro salvezza che effettua. Una volta usato questo dono, non può riutilizzarlo finché non completa un riposo breve.

Dono della Maestria in Combattimento
Quando il personaggio manca con un attacco con arma da mischia, può scegliere invece di colpire. Una volta usato questo dono, non può riutilizzarlo finché non completa un riposo breve.

Dono della Maestria negli Incantesimi
Il personaggio sceglie un incantesimo di 1° livello da mago, da stregone o da warlock che egli sia in grado di lanciare. Ora può lanciare quell'incantesimo al suo livello più basso senza spendere uno slot incantesimo.

Dono della Mira Impareggiabile
Il personaggio può fornire a se stesso un bonus di +20 a un tiro per colpire a distanza che effettua. Una volta usato questo dono, non può riutilizzarlo finché non completa un riposo breve.

Dono della Resilienza
Il personaggio ottiene resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti inflitti dalle armi non magiche.

Dono della Resistenza alla Magia
Il personaggio dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli altri effetti magici.

Dono della Salute Perfetta
Il personaggio è immune a tutte le malattie e ai veleni, e dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione.

Dono della Tempra
Il massimo dei punti ferita del personaggio aumenta di 40.

Dono della Velocità
La velocità base sul terreno del personaggio aumenta di 9 metri.

Inoltre, il personaggio può usare un'azione bonus per effettuare l'azione di Disimpegno o Scatto. Una volta usato questo dono, non può riutilizzarlo finché non completa un riposo breve.

Dono della Vista Pura
Il personaggio ottiene vista pura entro un raggio di 18 metri.

Dono dello Spirito Libero
Il personaggio dispone di vantaggio alle prove di caratteristica effettuate per evitare di essere afferrato. Può inoltre usare un'azione per sfuggire automaticamente a una lotta o liberarsi da qualsiasi tipo di costrizione.

Dono dello Spirito Notturno
Finché si trova completamente in un'area di luce fioca o di oscurità, il personaggio può diventare invisibile con un'azione. Rimane invisibile finché non effettua un'azione o una reazione.

PARTE 3

Il Maestro delle Regole





Capitolo 8: Condurre il Gioco

Le regole consentono al DM e ai giocatori di divertirsi al tavolo di gioco. Sono le regole a essere al servizio dei giocatori e non viceversa. Oltre alle regole del gioco esistono le regole del tavolo, che definiscono alcuni aspetti esterni al gioco. Per esempio, i giocatori hanno bisogno di sapere cosa succede quando uno di loro manca a una sessione. Dovranno anche sapere se portare delle miniature, se il DM ha deciso di usare delle regole speciali e come gestire un dado in bilico (un dado che si ferma in modo da non capire quale faccia indica il suo risultato). Questi argomenti e altri ancora sono trattati in questo capitolo.

Regole del Tavolo

In teoria i giocatori si radunano attorno al tavolo di gioco con lo stesso obiettivo: divertirsi assieme. Questa sezione fornisce alcune raccomandazioni sulle regole da stabilire per raggiungere più facilmente quell'obiettivo. Ecco alcuni capisaldi:

Incoraggiare il rispetto. Non portare al tavolo di gioco i conflitti personali e non lasciare che un disaccordo sfoci in una lite. Non toccare i dadi degli altri giocatori se questi si dimostrano sensibili alla cosa.

Evitare le distrazioni. Spegnere la televisione e i videogame. Se ci sono dei bambini piccoli in casa, meglio assumere una babysitter. Ridurre al minimo le distrazioni consente ai giocatori di immedesimarsi meglio nei personaggi e di godersi la storia. Ad alcuni sta bene che i giocatori si alzino dal tavolo e poi tornino, mentre altri preferiscono fare una pausa pianificata tutti assieme.

Procurarsi degli spuntini. Decidere prima di una sessione chi porterà da mangiare e da bere. Questo di solito è un compito che i giocatori sono in grado di gestire.

Parlare in Gioco

È consigliabile fissare alcuni parametri su come i giocatori parleranno al tavolo di gioco:

- Chiarire chi sta parlando: il personaggio o il giocatore (fuori dal personaggio).
- Decidere se è gradito il fatto che un giocatore condivida informazioni che il suo personaggio non saprebbe o che il personaggio al momento non potrebbe condividere perché incosciente, morto o lontano dagli altri.
- È consentito che i giocatori cambino idea dopo aver detto cosa stanno per fare i loro personaggi?

Tirare i Dadi

È necessario decidere come ci si aspetta che vengano effettuati i tiri dei dadi. Tirare i dadi in modo che siano ben visibili a tutti è un buon punto di partenza. Se un giocatore tira il dado e poi lo riprende in mano prima che gli altri possano vedere il risultato, quel giocatore va incoraggiato a essere più aperto.

Quando un dado cade a terra, il suo risultato vale oppure no? Quando si ferma in bilico contro un libro, si sposta il libro per vedere su che faccia si ferma il dado o si ripete il tiro?

Quanto al DM: effettua i suoi tiri apertamente o lo fa dietro lo schermo del DM? È bene tenere in considerazione i punti seguenti:

- Se il DM tira i dadi dove tutti possono vederli, i giocatori sapranno che sta giocando imparzialmente e che non altera i risultati.
- Tirando i dadi dietro uno schermo, i giocatori restano all'oscuro riguardo alla forza dei loro avversari. Quando un mostro colpisce i personaggi in continuazione, è di un livello molto più alto rispetto ai personaggi o il DM ha soltanto ottenuto degli ottimi risultati ai tiri?
- Tirando i dadi dietro uno schermo, il DM è in grado di alterare i risultati, se lo desidera. Se due colpi critici di fila ucciderebbero un personaggio, può cambiare il secondo colpo critico in un colpo normale o addirittura in un colpo mancato. Tuttavia, è meglio non alterare i tiri di dado troppo spesso e non far sapere ai giocatori che questo accade. Altrimenti potrebbero pensare che i rischi che affrontano non siano veri... o peggio ancora, che il DM faccia dei favoritismi.
- Tirando i dadi dietro uno schermo, il DM può preservare l'aura di mistero. Per esempio, se un giocatore pensa che ci sia qualcuno di invisibile nelle vicinanze ed effettua una prova di Saggezza (Percezione), il DM può tirare un dado dietro lo schermo anche se in realtà non c'è nessuno, per far credere al giocatore che ci sia qualcuno che si sta nascondendo, ma è bene non abusare di questo trucco.
- Il DM potrebbe decidere di effettuare un tiro per conto di un giocatore perché non vuole che quest'ultimo sappia quanto è efficace il risultato della prova. Per esempio, se un giocatore sospetta che una baronessa sia stata affascinata e vuole effettuare una prova di Saggezza (Intuizione), il DM può effettuare il tiro in segreto per conto del giocatore. Se il giocatore tira e ottiene un buon risultato, ma non percepisce niente di strano, saprà con certezza che la baronessa non è stata affascinata. Con un risultato basso, una risposta negativa non significherebbe molto. Un tiro nascosto preserva invece l'incertezza.

Tiri per Colpire e Tiri per i Danni

I giocatori sono abituati a effettuare prima i tiri per colpire e poi quelli per i danni. Se i giocatori effettuano entrambi simultaneamente, l'azione procederà a un ritmo leggermente più veloce al tavolo di gioco.

Discussioni sulle Regole

È bene definire una politica sulle discussioni delle regole al tavolo. Alcuni gruppi non hanno problemi a mettere in pausa il gioco per discutere delle varie interpretazioni possibili di una regola. Altri preferiscono che sia il DM a decidere e a proseguire con l'azione. Se il DM glissa sull'interpretazione di una regola nel corso del gioco, può prendere un appunto (o meglio ancora, incaricare un giocatore di farlo) e tornare sull'argomento in seguito.

Pensare in Termini di Metagioco

Pensare in termini di metagioco significa pensare al gioco esattamente come a un *gioco*. È come se un personaggio di un film sapesse di trovarsi in un film e si comportasse di conseguenza. Per esempio, un giocatore potrebbe dire: "Il DM non ci metterebbe mai contro un mostro così potente!" oppure "Il testo descrittivo si soffermava a lungo su quella porta... esaminiamola meglio!"

Il DM dovrebbe scoraggiare il metagioco ricordando con discrezione ai giocatori: "Che cosa pensano i vostri *personaggi?*" Può mettere un freno alla mentalità da metagioco creando situazioni difficili per i personaggi dove un negoziato o una ritirata siano i modi migliori per sopravvivere.

Giocatori Assenti

Come si gestiscono i personaggi dei giocatori assenti? Il DM può prendere in considerazione le opzioni seguenti:

- Si chiede a un altro giocatore di gestire il personaggio del giocatore assente. Il giocatore che gestisce il personaggio in più dovrà sforzarsi di mantenerlo in vita e di usare le sue risorse con saggezza.
- Il DM stesso gestisce il personaggio. È un impegno aggiuntivo per lui, ma può funzionare.
- Il DM decide che il personaggio non è presente, inventando una buona ragione per non farlo partecipare all'avventura: forse si trattiene in paese o si dedica alle sue attività fuori servizio. Va previsto un modo per far ricongiungere il personaggio al gruppo nel momento in cui il giocatore ritorna.
- Il personaggio rimane sullo sfondo. Questa soluzione richiede a tutti di compiere uno sforzo aggiuntivo in termini di sospensione dell'incredulità e di estraniarsi parzialmente dal mondo di gioco, ma a volte è la soluzione più semplice. I giocatori si comportano come se il personaggio non ci fosse, ma senza inventare alcuna spiegazione interna al gioco per giustificare la sua assenza. I mostri non lo attaccano e lui restituisce il favore. Quando il giocatore ritorna, riprende a giocare come se non se ne fosse mai andato.

Gruppi Piccoli

Nella maggior parte dei casi, ogni giocatore gestisce un personaggio. Il gioco funziona meglio in questo modo, senza sovraccaricare nessuno dei partecipanti. Se il gruppo di gioco è piccolo, tuttavia, i giocatori potrebbero controllare più di un personaggio. Oppure il DM potrebbe rimpolpare i ranghi del gruppo con alcuni PNG seguaci, usando le indicazioni fornite nel capitolo 4, "Creare i Personaggi Non Giocanti". In alternativa, il DM può anche rendere i personaggi più resistenti usando l'opzione dell'impulso curativo descritta nel capitolo 9, "Il Laboratorio del Dungeon Master".

Il DM non deve obbligare un giocatore riluttante a gestire più personaggi e non deve neanche fare favoritismi consentendo soltanto a un giocatore di farlo. Se un personaggio è il mentore dell'altro, il giocatore può concentrarsi sull'interpretazione di uno solo dei personaggi. Altrimenti, i giocatori potrebbero ritrovarsi in situazioni insolite in cui finiscono per parlare a se stessi interpretando i vari personaggi o a evitare interamente i momenti di interpretazione.

La gestione di più personaggi può essere una buona idea in una campagna che preveda una sequenza costante di pericoli e un alto tasso di mortalità dei personaggi. Se il gruppo di gioco è d'accordo con questa premessa, ogni giocatore terrà uno o due personaggi aggiuntivi a portata di mano, pronti a intervenire quando il personaggio attuale morirà. Ogni volta che il personaggio principale acquisisce un livello, quelli di riserva fanno altrettanto.

Nuovi Giocatori

Quando un nuovo giocatore si unisce al gruppo, il DM gli consente di creare un personaggio di livello pari al membro di livello più basso del gruppo. L'unica eccezione a questa indicazione si verifica qualora il nuovo giocatore sia totalmente a digiuno del gioco di D&D. In quel caso, quel giocatore dovrebbe partire con un personaggio di 1° livello. Se il resto del gruppo è di livello palesemente più alto, forse vale la pena di mettere in pausa momentaneamente la campagna e chiedere a tutti di giocare un personaggio di 1° livello per qualche sessione, per consentire al nuovo giocatore di imparare i primi rudimenti del gioco.

Inserire un nuovo personaggio nel gruppo può essere difficile se il gruppo si trova nel bel mezzo di un'avventura. Gli approcci seguenti possono facilitare le cose:

- Il nuovo personaggio è un amico o un parente di uno degli avventurieri e si è messo in cerca del gruppo.
- Il nuovo personaggio è prigioniero degli avversari con cui il gruppo sta combattendo. Una volta salvato, quel personaggio si unisce al gruppo.
- Il nuovo personaggio è l'unico sopravvissuto di un altro gruppo di avventurieri.

Il Ruolo dei Dadi

I dadi sono arbitri neutrali. Possono determinare l'esito di un'azione senza assegnare alcuna motivazione al DM e senza fare favoritismi. La misura dell'uso che se ne fa dipende interamente dal DM.

Sono i Dadi a Decidere

Alcuni DM si affidano ai tiri dei dadi per quasi ogni cosa. Quando un personaggio tenta un'impresa, il DM gli chiede una prova e sceglie una CD. Un DM che adotta questo stile non può fare affidamento sul successo o sul fallimento di una singola prova dei personaggi per far progredire l'azione in una direzione specifica. Deve essere pronto a improvvisare e a reagire a una situazione in costante mutamento.

Affidarsi ai dadi significa anche che i giocatori avranno l'impressione che tutto è possibile. Certo, può sembrare improbabile che l'halfling del gruppo riesca a saltare sulla schiena dell'ogre, infilargli un sacco sulla testa e poi mettersi in salvo con un tuffo, ma se il tiro del dado è abbastanza fortunato, potrebbe funzionare.

Uno svantaggio di questo approccio sta nel fatto che l'elemento interpretativo può uscirne sminuito se i giocatori hanno l'impressione che siano i loro tiri dei dadi anziché le loro decisioni e la loro interpretazione a determinare il successo.

Ignorare i Dadi

Un altro approccio consiste nell'usare i dadi più raramente possibile. Alcuni DM li usano soltanto durante i combattimenti e determinano il successo o il fallimento in altri modi durante le altre situazioni.

Un DM che segue questo approccio decide se un'azione o un piano ha successo o fallisce in base a quanto i giocatori lo illustrano in modo convincente, alla loro meticolosità, alla loro creatività o ad altri fattori. Per esempio, i giocatori potrebbero descrivere la ricerca di una porta segreta specificando che picchiettano contro la parete o girano un sostegno per torce per trovare il meccanismo di innesco. Questo potrebbe bastare a convincere il DM che trovano una porta segreta senza dover effettuare una prova di caratteristica per farlo.

Questo approccio ricompensa la creatività, incoraggiando i giocatori a esaminare la situazione descritta dal DM in cerca di una risposta anziché consultare le schede o le capacità speciali dei loro personaggi. Una controindicazione sta nel fatto che nessun DM è mai completamente neutrale. Un DM potrebbe finire per preferire certi giocatori o certi approcci, o perfino contrastare una buona idea, se quell'idea portasse il gioco in una direzione che non gli piace. Questo approccio può anche rallentare il gioco se il DM si concentra su un'unica azione "corretta" che i personaggi devono descrivere per superare un ostacolo.



Una Via di Mezzo

Molti DM ritengono che un misto di questi due approcci sia la formula che funziona meglio. Trovando un equilibrio tra l'uso dei dadi e la decisione di un successo o un insuccesso, il DM incoraggia i giocatori a trovare a loro volta un equilibrio tra i loro bonus e capacità e la necessità di prestare attenzione al gioco e di immergersi nel suo mondo.

Il DM non deve mai dimenticare che non sono i dadi a condurre il gioco: quel compito spetta a lui. I dadi, come le regole, sono dei semplici strumenti con cui mantenere l'azione in movimento. Il DM può decidere in qualsiasi momento che l'azione di un giocatore ha successo automaticamente. Può anche conferire al giocatore vantaggio a una qualsiasi prova di caratteristica, riducendo le probabilità che un brutto tiro mandi all'aria i piani del personaggio. Per lo stesso motivo, un pessimo piano o una serie di circostanze sfortunate possono trasformare la più facile delle imprese in qualcosa di impossibile, o quanto meno imporre svantaggio alla prova.

Usare i Punteggi di Caratteristica

Quando un giocatore vuole fare qualcosa, a volte è più appropriato consentire che il tentativo abbia successo senza effettuare un tiro o consultare i punteggi di caratteristica del personaggio. Per esempio, in genere un personaggio non ha bisogno di effettuare una prova di Destrezza per attraversare una stanza vuota o una prova di Carisma per ordinare un boccale di birra. È richiesto un tiro soltanto se le conseguenze del fallimento sono significative.

Quando il DM deve decidere se usare un tiro o meno, deve porsi queste due domande:

- Questa impresa è talmente facile e libera da conflitti e tensione da non prevedere probabilità rilevanti di fallimento?
- Questa impresa è talmente inappropriata o impossibile (come per esempio colpire la luna con una freccia) da non poter funzionare in alcun modo?

Se la risposta a entrambe queste domande è no, è appropriato richiedere un tiro di qualche tipo. Le sezioni seguenti forniscono alcune indicazioni su quando è opportuno richiedere una prova di caratteristica, un tiro per colpire o un tiro salvezza; come assegnare le CD; quando usare vantaggio e svantaggio e altri argomenti correlati.

Prove di Caratteristica

Si effettua una prova di caratteristica per determinare se un personaggio riesce in un'impresa che ha deciso di intraprendere. Il *Player's Handbook* include vari esempi di uso per ognuno dei punteggi di caratteristica. La tabella "Prove di Caratteristica" riassume quella sezione per agevolare la consultazione.

Più Prove di Caratteristica

A volte un personaggio fallisce una prova di caratteristica e vuole ritentare. In certi casi è libero di farlo: l'unico vero costo è il tempo che la prova richiede. Impiegando tentativi e tempo a sufficienza, prima o poi un personaggio dovrebbe

Prove di Caratteristica

Caratteristica	Usata Per ...	Esempi di Uso
Forza	Forza fisica e imprese di atletica	Sfondare una porta, spostare un macigno, usare un cuneo per bloccare una porta
Destrezza	Agilità, riflessi ed equilibrio	Intrufolarsi alle spalle di una guardia, camminare lungo un cornicione stretto, divincolarsi dalle catene
Costituzione	Resistenza fisica e salute	Reggere a una maratona, afferrare un oggetto di metallo rovente senza gridare, vincere una gara di bevute
Intelligenza	Memoria e ragionamento	Ricordare un'informazione passata, riconoscere il significato di un indizio, decodificare un messaggio criptato
Saggezza	Percezione e forza di volontà	Avvistare una creatura nascosta, capire se qualcuno sta mentendo
Carisma	Influenza sociale e fiducia in sé	Persuadere una creatura a fare qualcosa, intimidire una folla, mentire a qualcuno in modo convincente

riuscire a compiere l'impresa. Per velocizzare le cose, si presume che un personaggio, impiegando dieci volte il tempo normale richiesto per completare un'impresa, abbia automaticamente successo in quell'impresa. Tuttavia, nessun ammontare di prove ripetute consentirà a un personaggio di trasformare un'impresa impossibile in un'impresa riuscita.

In altri casi, il fallimento di una prova di caratteristica rende impossibile la ripetizione della prova per quella stessa impresa. Per esempio, un ladro potrebbe tentare di ingannare una guardia cittadina per farle credere che gli avventurieri siano agenti in incognito al servizio del re. Se il ladro perde in una prova di Carisma (Inganno) contrapposta alla prova di Saggezza (Intuizione) della guardia, la stessa menzogna, anche se ripetuta, non funzionerà. I personaggi possono trovare un modo diverso di superare la guardia o effettuare di nuovo la prova contro un'altra guardia presso un'altra porta cittadina. Tuttavia, il DM potrebbe decidere che il fallimento iniziale renda le prove successive più difficili.

Contese

Una contesa è un tipo di prova di caratteristica che vede due creature misurarsi una contro l'altra. Si usa una contesa se un personaggio tenta di fare qualcosa che contrasta o è contrastato direttamente dagli sforzi di un'altra creatura. In una contesa, le prove di caratteristica si confrontano tra loro, anziché confrontarle con un numero bersaglio.

Quando il DM richiede una contesa, sceglie la caratteristica che ogni parte in causa deve usare e decide se entrambe le parti devono usare la stessa caratteristica o se due caratteristiche diverse entreranno in contrasto tra loro. Per esempio, quando una creatura cerca di nascondersi, intraprende una contesa di Destrezza contro Saggezza. Ma se due creature si cimentano in una gara di braccio di ferro, o se una creatura tiene bloccata una porta mentre l'altra tenta di sfondarla, entrambe le creature usano Forza.

Tiri per Colpire

È richiesto un tiro per colpire quando un personaggio cerca di colpire una creatura o un oggetto con un attacco, specialmente quando quell'attacco può essere sventato dall'armatura o dallo scudo del bersaglio, o da un altro oggetto che fornisce copertura. I tiri per colpire possono essere usati anche per risolvere attività che non siano di combattimento, come le gare di tiro con l'arco o una partita a freccette.

Prova di Intelligenza contro Prova di Saggezza

Se il DM ha difficoltà a decidere se richiedere una prova di Intelligenza o una prova di Saggezza per determinare se un personaggio nota qualcosa o meno, può pensare alla situazione in termini di ciò che un punteggio molto alto o molto basso in quelle due caratteristiche potrebbe significare.

Un personaggio con un punteggio di Saggezza elevato e un punteggio di Intelligenza ridotto è consapevole di ciò che accade attorno a lui, ma ha difficoltà a interpretare il significato di ciò che vede. Un personaggio del genere potrebbe notare che un tratto della parete è più pulito o più impolverato rispetto agli altri, ma potrebbe non dedurre che la cosa è dovuta alla presenza di una porta segreta.

Al contrario, un personaggio con un punteggio di Intelligenza elevato e un punteggio di Saggezza ridotto è probabilmente poco presente ma ingegnoso. Il personaggio potrebbe non notare il tratto pulito del muro, ma se qualcuno glielo chiede, potrebbe immediatamente dedurre perché quel tratto è pulito.

Le prove di Saggezza consentono ai personaggi di percepire ciò che si trova attorno a loro (la parete è pulita in questo tratto), mentre le prove di Intelligenza spiegano perché le cose sono in quel modo (probabilmente qui c'è una porta segreta).

Tiri Salvezza

Un tiro salvezza è una reazione istantanea a un effetto nocivo e non viene quasi mai effettuato volontariamente. Un tiro salvezza è richiesto generalmente quando qualcosa di brutto accade a un personaggio e questi ha la possibilità di evitare quell'effetto. Una prova di caratteristica è qualcosa che un personaggio tenta attivamente di compiere, mentre un tiro salvezza è una reazione fulminea alle attività di qualcuno o di qualcos'altro.

Nella maggior parte dei casi, un tiro salvezza entra in gioco quando un effetto (come un incantesimo, una capacità dei mostri o una trappola) lo richiede, indicando che tipo di tiro salvezza è richiesto e fornendo la sua CD.

In altri casi può presentarsi una situazione che richiede palesemente un tiro salvezza, specialmente quando un personaggio è soggetto a un effetto nocivo che non può essere respinto da un'armatura o da uno scudo. Spetta al DM decidere quale punteggio di caratteristica è coinvolto. La tabella "Tiri Salvezza" fornisce alcuni suggerimenti.

Tiri Salvezza

Caratteristica	Usato Per...
Forza	Opporsi a una forza che sposterebbe o bloccherebbe fisicamente il personaggio
Destrezza	Sfuggire a un effetto nocivo schivandolo
Costituzione	Resistere a una malattia, un veleno o un altro pericolo che prosciuga la vitalità
Intelligenza	Dubitare di certe illusioni e resistere agli assalti mentali che possono essere confutati dalla logica, da una buona memoria o da entrambe le cose
Saggezza	Resistere agli effetti che affascinano, spaventano o assalgono in altri modi la forza di volontà del personaggio
Carisma	Opporsi agli effetti, come la possessione, che tentano di piegare la volontà del personaggio o di trascinarlo su un altro piano di esistenza

Classe Difficoltà

Spetta al DM stabilire la Classe Difficoltà di una prova di caratteristica o di un tiro salvezza quando la regola o il testo dell'avventura non ne fornisce una. A volte il DM potrebbe decidere perfino di cambiare le CD già stabilite. Quando lo fa, deve semplicemente pensare alla difficoltà dell'impresa e scegliere la CD ad essa associata nella tabella "CD Tipiche".

CD Tipiche

Impresa	CD	Impresa	CD
Molto facile	5	Difficile	20
Facile	10	Molto difficile	25
Media	15	Quasi impossibile	30

I numeri associati a queste categorie di difficoltà sono concepiti per essere ricordati facilmente, affinché il DM non debba consultare questo libro ogni volta che deve stabilire una CD. Di seguito sono forniti alcuni suggerimenti per usare le categorie di CD al tavolo di gioco.

Se il DM ha deciso che è richiesta una prova di caratteristica, è probabile che l'impresa da compiere non sia **molto facile.** La maggior parte delle persone riesce a portare a termine un'impresa con CD 5 con poche probabilità di fallimento. Tranne che in circostanze insolite, i personaggi dovrebbero avere successo in un'impresa del genere senza dover effettuare una prova.

Poi il DM dovrà chiedersi: "La difficoltà di quest'impresa è facile, media o difficile?" Se si limita a usare come CD soltanto 10, 15 e 20, il gioco funzionerà benissimo. Basta ricordare che un personaggio con un 10 alla caratteristica associata e privo di competenza avrà successo in un'impresa **facile** circa il 50 per cento delle volte. Un'impresa **media** richiederà un punteggio o una competenza superiore per ottenere un successo e un'impresa **difficile** richiederà entrambe le cose. Ovviamente, una buona dose di fortuna con il d20 non guasterà.

Se il DM ritiene che l'impresa sia particolarmente difficile, può usare una CD più alta, ma dovrà farlo con cautela e tenere in considerazione il livello dei personaggi. Un'impresa con CD 25 è **molto difficile** da completare con successo per i personaggi di basso livello, mentre diventa più ragionevole all'incirca dal 10° livello in poi. Una prova con CD 30 è **quasi impossibile** per la maggior parte dei personaggi di basso livello. Un personaggio di 20° livello dotato di competenza e di un punteggio di caratteristica rilevante pari a 20 ha comunque bisogno di un risultato di 19 o 20 al tiro del dado per avere successo in un'impresa di questa difficoltà.

Variante: Successi Automatici

A volte la casualità del d20 genera dei risultati ridicoli. Si prenda il caso in cui per sfondare una porta è necessario superare una prova di Forza con CD 15. Un guerriero con Forza 20 potrebbe scagliarsi ripetutamente contro la porta senza ottenere nulla a causa di una serie di tiri bassi del dado. Nel mentre, un ladro con Forza 10 ottiene un 20 e scalza la porta dai cardini al primo colpo.

Se il DM trova fastidiosi questi risultati, può concedere un successo automatico nel caso di certe prove. Applicando questa regola facoltativa, un personaggio può avere successo automaticamente a qualsiasi prova di caratteristica con una CD pari o inferiore al punteggio di caratteristica rilevante meno 5. Quindi, nell'esempio soprastante, il guerriero sfonderebbe la porta automaticamente. Questa regola non è però applicabile alle contese, ai tiri salvezza o ai tiri per colpire.

Il fatto di avere competenza in un'abilità o in uno strumento può a sua volta conferire un successo automatico. Se il bonus di competenza di un personaggio si applica alla sua prova di caratteristica, il personaggio ha successo automaticamente qualora la CD sia pari o inferiore a 10. Se quel personaggio è di 11° livello o superiore, la prova ha successo se la CD è 15 o meno.

Lo svantaggio di questo approccio nella sua interezza consiste nella sua prevedibilità. Per esempio, una volta che il punteggio di caratteristica di un personaggio è giunto a 20, le prove con CD pari o inferiore a 15 usando quella caratteristica diventano successi automatici. I giocatori più furbi abbineranno sempre il personaggio con il punteggio di caratteristica più alto a una prova di un determinato tipo. Se il DM desidera che sia comunque presente un rischio di fallimento, può fissare delle CD più alte. Questo, tuttavia, può aggravare il problema invece di risolverlo: le CD più alte richiedono dei tiri di dado più alti e quindi fanno ancora più affidamento sulla fortuna.

Competenza

Quando il DM chiede a un giocatore di effettuare una prova di caratteristica, deve chiedersi se un'abilità o una competenza in uno strumento siano applicabili a quella prova. O viceversa, potrebbe essere il giocatore a chiedere al DM se una particolare competenza è applicabile.

Un modo per rispondere a questa domanda è chiedersi se un personaggio potrebbe migliorare nello svolgimento di un particolare compito attraverso l'addestramento e la pratica. Se la risposta è no, allora è pressoché sicuro che nessuna competenza sia applicabile. Se la risposta è sì, il DM può assegnare una competenza in un'abilità o in uno strumento appropriato che riflettano quell'addestramento e quella pratica.

Abilità

Come descritto nel *Player's Handbook*, la competenza in un'abilità rappresenta la specializzazione di un personaggio in un aspetto di una caratteristica. Tra tutte le cose che il suo punteggio di Destrezza rappresenta, il personaggio potrebbe essere particolarmente abile nel muoversi furtivamente, cosa rappresentata dall'abilità Furtività. Quando quell'abilità viene usata per una prova di caratteristica, solitamente viene usata con la Destrezza.

In certe circostanze, il DM può decidere che la competenza di un personaggio in un'abilità sia applicabile a una prova di caratteristica diversa. Potrebbe per esempio decidere che un personaggio obbligato a nuotare da un'isola alla terraferma debba superare una prova di Costituzione (anziché una prova di Forza) a causa della lunga distanza da percorrere. Il personaggio è competente nell'abilità Atletica, che include anche il nuoto, quindi il DM consente al personaggio di applicare il suo bonus di competenza a questa prova di caratteristica. A tutti gli effetti, gli sta chiedendo di effettuare una prova di Costituzione (Atletica) invece di una prova di Forza (Atletica).

Spesso sono i giocatori a chiedere se possono applicare la competenza in un'abilità a una prova di caratteristica. Se un giocatore riesce a fornire una buona spiegazione del perché l'addestramento e le doti innate del personaggio dovrebbero applicarsi alla prova, il DM può accontentarlo e premiare il suo modo di pensare creativo.

Strumenti

Chi possiede competenza in uno strumento può applicare il suo bonus di competenza a una prova di caratteristica che effettua usando quello strumento. Per esempio, un personaggio competente negli strumenti da falegname può applicare il suo bonus di competenza a una prova di Destrezza per fabbricare un flauto di legno, a una prova di Intelligenza per fabbricare una porta segreta di legno o a una prova di Forza per costruire un trabucco funzionante. Tuttavia, il bonus di competenza non si applicherà a una prova di caratteristica effettuata per identificare le costruzioni di legno poco sicure o per capire le origini di un oggetto fabbricato, dal momento che nessuna di queste prove richiede l'uso dello strumento.

Tiri Salvezza e Tiri per Colpire

I personaggi possono essere competenti in un tiro salvezza o in un attacco oppure no. Se un personaggio è competente, il suo bonus si applica sempre.

Vantaggio e Svantaggio

I vantaggi e gli svantaggi sono alcuni tra i più potenti strumenti a disposizione di un DM. Rappresentano delle circostanze temporanee che possono influenzare le probabilità di successo o di fallimento dell'impresa tentata da un personaggio. Un vantaggio è anche un ottimo modo per ricompensare un giocatore che dimostra di giocare in modo particolarmente creativo.

I personaggi spesso ottengono vantaggio o svantaggio attraverso l'uso di capacità speciali, azioni, incantesimi o altri privilegi della loro classe o del loro background. In altri casi, è il DM a decidere se una circostanza influenza un tiro in un senso o nell'altro e sarà lui a conferire vantaggio o imporre svantaggio di conseguenza.

Il DM può conferire **vantaggio** quando...

- Una circostanza non legata alle capacità intrinseche di una creatura le conferisce un beneficio.
- Un aspetto dell'ambiente aumenta le probabilità di successo del personaggio.
- Un giocatore dimostra un ingegno o una creatività fuori dal comune nel tentativo di compiere un'impresa o nel descriverla.
- Le azioni precedenti (sia quelle intraprese dal personaggio che effettua il tentativo, sia quelle effettuate da altre creature) migliorano le probabilità di successo.

Il DM può imporre **svantaggio** quando:

- Una circostanza ostacola il successo in qualche modo.
- Un aspetto dell'ambiente riduce le probabilità di successo del personaggio (supponendo che non imponga già una penalità al tiro da effettuare).
- Un elemento del piano o della descrizione di un'azione rende il successo più improbabile.

Dal momento che il vantaggio e lo svantaggio si annullano a vicenda, non c'è bisogno di tenere il conto di quante circostanze influenzano l'uno o l'altro.

Si prenda l'esempio di un mago che corre lungo il corridoio di un dungeon per sfuggire a un beholder. Dietro l'angolo successivo, due ogre lo attendono. Il mago sente gli ogre che si preparano all'imboscata? Il DM consulta il punteggio di Saggezza (Percezione) passiva del mago e prende in considerazione tutti i fattori che entrano in gioco.

Il mago corre e non presta attenzione a ciò che c'è davanti a lui. Questo impone svantaggio alla sua prova di caratteristica. Tuttavia, gli ogre stanno preparando una saracinesca da usare come trappola e fanno molto rumore con la sua carrucola, che potrebbe conferire vantaggio alla prova del mago. Di conseguenza, il personaggio non ottiene né vantaggio né svantaggio alla prova di Saggezza e il DM non ha bisogno di prendere in considerazione altri fattori aggiuntivi. Le esperienze passate con altre imboscate degli ogre, il fatto che nelle orecchie del mago rimbombino ancora i residui dell'incantesimo *onda tonante* lanciato contro il beholder, il livello di rumore generico all'interno del dungeon... tutto questo non conta più nulla. Sono tutti fattori che si annullano a vicenda.



Ispirazione

Assegnare ispirazione è un modo efficace per incoraggiare i giocatori a interpretare i loro personaggi e a correre rischi. Come spiegato nel *Player's Handbook*, l'ispirazione conferisce a un personaggio un beneficio evidente: ottenere vantaggio a una prova di caratteristica, a un tiro per colpire o a un tiro salvezza. È importante ricordare che un personaggio non può avere più di un'ispirazione alla volta.

Concedere Ispirazione

Il DM può pensare all'ispirazione come a un condimento da usare per rendere più saporita la sua campagna. Alcuni DM rinunciano a usare l'ispirazione, mentre altri la accettano come una parte essenziale del gioco. Se il DM decide di usare qualcosa da questa sezione, deve ricordare questa regola d'oro: l'ispirazione deve rendere il gioco più piacevole per tutti. Va assegnata quando i giocatori intraprendono azioni che rendono il gioco più emozionante, divertente o memorabile.

Come regola orientativa, il DM dovrebbe cercare di concedere ispirazione a ogni personaggio circa una volta per sessione di gioco. Col passare del tempo potrebbe decidere di concedere ispirazione più o meno spesso, al ritmo che ritiene più adatto al suo tavolo. Potrebbe mantenere lo stesso ritmo per tutta la sua carriera di DM o cambiarlo a ogni campagna.

L'offerta di ispirazione come ricompensa incoraggia certi tipi di comportamenti nei giocatori. Il DM deve semplicemente pensare al suo stile di gioco e alle preferenze del suo gruppo: cosa rende il gioco più divertente per il gruppo? Che tipo di azioni si adatta meglio allo stile o al genere della campagna? Le risposte a queste domande lo aiuteranno a determinare quando è il momento giusto per concedere ispirazione.

Interpretazione. Usare l'ispirazione per ricompensare l'interpretazione del personaggio è un buon punto di partenza per molti gruppi. Il DM ricompensa un giocatore con l'ispirazione quando quel giocatore fa agire il personaggio in modo coerente con il suo tratto caratteriale, il suo difetto o il suo legame. Le azioni del personaggio dovrebbero essere in qualche modo rilevanti: dovrebbero portare avanti la storia, mettere in pericolo gli avventurieri o far ridere tutti i giocatori al tavolo. In pratica, il DM ricompensa il giocatore per avere interpretato il personaggio in un modo che ha reso il gioco più divertente per tutti gli altri.

Il DM dovrà considerare lo stile di interpretazione di ogni giocatore e cercare di non prediligere uno stile rispetto all'altro. Per esempio, Allison potrebbe trovarsi a suo agio nel parlare usando un marcato accento e adottando i modi di fare del suo personaggio, ma Paul trova l'immedesimazione nel personaggio scomoda quando cerca di agire e preferisce descrivere l'atteggiamento e le azioni del personaggio dall'esterno. Nessuno dei due stili è migliore dell'altro. L'ispirazione deve incoraggiare i giocatori a partecipare e a sforzarsi genuinamente: offrirla equamente come ricompensa rende il gioco migliore per tutti.

Eroismo. Il DM può usare l'ispirazione per incoraggiare i personaggi giocanti a correre rischi. Normalmente un guerriero non si lancerebbe mai oltre una balconata per atterrare nel bel mezzo di un branco di ghoul affamati, ma il DM può ricompensare questa manovra temeraria del personaggio tramite l'ispirazione. Una ricompensa del genere farà capire ai giocatori che lo stile di combattimento spericolato è bene accetto.

Questo approccio è particolarmente adatto per le campagne dove gli atti eroici e le scene di azione hanno un ruolo di primo piano. In queste campagne, il DM può permettere che l'ispirazione sia spesa dopo il tiro di un d20, anziché prima. Questo approccio trasforma l'ispirazione in una misura di sicurezza contro i fallimenti (e garantisce che entri in gioco solo quando un giocatore si trova di fronte a un fallimento diretto). Un'assicurazione di questo tipo rende le tattiche rischiose meno intimidatorie.

Ricompensa per la Vittoria. Alcuni DM preferiscono svolgere un ruolo imparziale nelle loro campagne. L'ispirazione normalmente viene concessa a giudizio del DM, cosa che potrebbe andare contro il suo stile, se predilige una campagna dove sono i dadi a determinare la maggior parte degli esiti. Se aderisce a quello stile, il DM può usare l'ispirazione come ricompensa quando i personaggi raggiungono un obiettivo o una vittoria importante.

Applicando questo modello, ogni personaggio del gruppo ottiene ispirazione se il gruppo riesce a sconfiggere un nemico potente, a portare a termine un piano ingegnoso per raggiungere un obiettivo o a superare in altri modi un ostacolo impegnativo nel corso della campagna.

Emulazione dei Generi. L'ispirazione è uno strumento utile per rafforzare le convenzioni di un genere narrativo specifico. Basta pensare ai temi portanti di un genere come ai tratti caratteriali, difetti e legami, applicabili però a tutti gli avventurieri. Per esempio, in una campagna ispirata ai film noir, i personaggi potrebbero avere un difetto aggiuntivo: "Non posso fare a meno di aiutare una persona che trovo attraente nonostante gli indizi che la identificano unicamente come una fonte di problemi." Se i personaggi accettano di aiutare una nobildonna sospetta ma seducente e si lasciano trascinare da lei in una rete di intrighi e tradimenti, il DM li ricompenserà con l'ispirazione.

Analogamente, i personaggi di una storia horror solitamente non possono fare a meno di trascorrere una notte in una casa stregata per scoprirne i segreti. Probabilmente finiranno anche per separarsi quando non dovrebbero. Se il gruppo decide di separarsi, il DM può assegnare ispirazione a ognuno dei personaggi.

Una persona di buon senso si terrebbe alla larga dagli intrighi della nobildonna o dalla casa stregata, ma nei film noir e nei film horror non abbiamo a che fare con persone di buon senso, bensì con i protagonisti di un particolare tipo di storia. Affinché questo approccio funzioni, il DM dovrà creare una lista degli elementi convenzionali tipici del genere in questione e condividerla con i giocatori. Prima che la campagna abbia inizio, il DM discuterà con i giocatori della lista per assicurarsi che il gruppo sia d'accordo nell'accettare e applicare quelle convenzioni.

Giocatori e Ispirazione. È importante ricordare che un giocatore dotato di ispirazione può cederla a un altro giocatore. Alcuni gruppi preferiscono addirittura considerare l'ispirazione come una risorsa di gruppo e decidere collettivamente quando spenderla per un tiro. È meglio lasciare che i giocatori gestiscano l'ispirazione come meglio credono, ma il DM può liberamente segnalare loro certe indicazioni da seguire, specialmente se desidera rafforzare gli elementi convenzionali di un certo genere narrativo.

Quando Concedere l'Ispirazione?

Il DM dovrà riflettere sulle tempistiche di concessione dell'ispirazione. Ad alcuni DM piace concedere l'ispirazione in risposta a un'azione. Altri preferiscono incoraggiare alcune azioni specifiche offrendo ispirazione mentre un giocatore sta soppesando le sue opzioni. Entrambi gli approcci presentano dei punti di forza e dei punti deboli.

Attendere che il personaggio effettui l'azione preserva il ritmo del gioco, ma significa anche che i giocatori non sapranno con certezza se le loro decisioni frutteranno loro ispirazione oppure no. Significa inoltre che un giocatore non può spendere l'ispirazione nell'azione che gliel'ha fornita, a meno che il DM non gli consenta di spenderla retroattivamente o non sia talmente rapido da concederla prima che venga effettuato qualsiasi tiro. Questo approccio funziona meglio con i gruppi che vogliono concentrarsi soprattutto sull'immedesimazione e sull'autonomia dei giocatori, in cui il DM fa un passo indietro e concede ai giocatori più libertà di agire come preferiscono.

Annunciare a un giocatore che un'azione gli procurerà ispirazione fa chiarezza, ma può dare l'impressione che il DM cerchi di manipolare i giocatori o di fare le scelte al posto loro. Offrire ispirazione prima di un'azione funziona meglio con i gruppi che prediligono l'emulazione dei generi e la narrazione di gruppo, dove la libertà del singolo personaggio è meno importante della possibilità di costruire una storia coinvolgente tutti assieme.

Il DM può inizialmente concedere l'ispirazione dopo un'azione, specialmente durante la sua prima campagna o quando gioca con un nuovo gruppo. Questo approccio interferisce in modo limitato con lo scorrimento del gioco ed evita di dare ai giocatori l'impressione che il DM voglia manipolarli.

Controllare l'Ispirazione

Un giocatore solitamente annota sulla scheda del personaggio se è dotato o meno di ispirazione; in alternativa, è possibile usare dei gettoni da poker o segnalini di altro tipo. Oppure il DM può assegnare dei d20 speciali che rappresentano l'ispirazione. Quando un giocatore spende ispirazione, tira il dado e poi lo restituisce al DM. Se il giocatore sceglie invece di cedere l'ispirazione a qualcun altro, può passare il d20 a quella persona.

Ignorare l'Ispirazione

Forse l'ispirazione non funziona nella campagna che il DM ha in mente. Alcuni DM ritengono che aggiunga un ulteriore strato di metagioco e altri ritengono che gli atti eroici, l'interpretazione e altre parti del gioco siano ricompense fini a se stesse e non abbiano bisogno di incentivi come l'ispirazione.

Se il DM decide di ignorare l'ispirazione, sta dicendo ai suoi giocatori che nella sua campagna le cose andranno come i tiri di dado decidono. È una buona opzione da usare nelle campagne più dure o in quelle dove il DM preferisce garantirsi un ruolo imparziale come arbitro delle regole.

Variante: Soltanto i Giocatori Concedono Ispirazione

Il DM ha molte cose da tenere d'occhio nel corso del gioco. A volte potrebbe perdere di vista l'ispirazione e dimenticarsi di concederla. Come variante alle regole, può consentire ai giocatori di gestire per intero la concessione dell'ispirazione. Durante ogni sessione, ogni giocatore può concedere ispirazione a un altro giocatore. Nel farlo dovrà seguire le indicazioni approvate da tutto il gruppo per la concessione dell'ispirazione.

Questo approccio facilita la vita del DM e offre ai giocatori la possibilità di esprimere apprezzamento per le migliori scelte di gioco degli altri. Il DM dovrà comunque assicurarsi che l'ispirazione sia concessa a ragion veduta.

Questo approccio funziona meglio con quei gruppi che si concentrano sulla storia. È invece destinato a fallire se i giocatori si limitano a manipolarlo per ottenere vantaggio nelle situazioni cruciali, senza guadagnarsi l'ispirazione attraverso una buona interpretazione o gli altri criteri stabiliti dal gruppo.

In questa variante, il DM può consentire a ogni giocatore di concedere ispirazione più di una volta per sessione. In questo caso, la prima volta che un giocatore concede ispirazione in una sessione, lo fa gratuitamente. Se nel corso della sessione il giocatore la concede ulteriormente, anche il DM ottiene ispirazione che potrà spendere per fornire vantaggio a qualsiasi avversario dei personaggi giocanti. Non c'è limite al numero di ispirazioni che il DM può ottenere in questo modo e le ispirazioni che non sono state spese permangono da una sessione all'altra.

Risoluzione e Conseguenze

Il DM determina le conseguenze dei tiri per colpire, delle prove di caratteristica e dei tiri salvezza. Nella maggior parte dei casi si tratta di un compito immediato. Quando un attacco colpisce, infligge danni. Quando una creatura fallisce un tiro salvezza, subisce un effetto nocivo. Quando una prova di caratteristica è pari o superiore alla CD, la prova ha successo.

Il DM ha a disposizione vari approcci e sottigliezze che può applicare quando deve valutare un successo o un fallimento, per aggiungere qualche sfumatura di colore alla procedura.

Successo a un Costo

Fallire non è mai piacevole, ma è ancora più doloroso se un personaggio fallisce di un margine esiguo. Quando un personaggio fallisce un tiro soltanto di 1 o 2 punti, il DM può permettergli di avere successo al costo di una complicazione o di un ostacolo. Queste complicazioni possono essere di qualsiasi natura, prendendo a ispirazione gli esempi seguenti:

- Un personaggio riesce a superare le difese di un hobgoblin e a trasformare un attacco mancato in un colpo di spada riuscito, ma l'hobgoblin lo disarma grazie al proprio scudo.
- Un personaggio sfugge per un soffio al pieno impatto di una *palla di fuoco*, ma finisce a terra prono.
- Un personaggio riesce a intimidire un coboldo prigioniero, che rivela i suoi segreti urlando a pieni polmoni, ma mettendo così in allarme i mostri vicini.
- Un personaggio riesce a completare un'ardua scalata fino alla cima della scogliera, ma solo per scoprire che la corda a cui sono ancora appesi i compagni sotto di lui è in procinto di rompersi.

Quando il DM introduce dei costi come questi, deve cercare di farne degli ostacoli e delle complicazioni che cambino la natura della situazione d'avventura. In cambio di un successo, i giocatori devono prendere in considerazione nuovi modi di affrontare la sfida.

Il DM può usare questa tecnica anche quando un personaggio ha successo ottenendo un risultato esattamente pari alla CD dell'impresa, complicando quel successo marginale in modo interessante.

Gradi di Fallimento

A volte una prova di caratteristica fallita può avere delle conseguenze diverse in base al grado di fallimento. Per esempio, se un personaggio non riesce a disattivare una trappola su un forziere, può far scattare accidentalmente la trappola se la prova fallisce di 5 o più, mentre un fallimento minore indica che il tentativo di disattivare la trappola, anche se fallito, non l'ha fatta scattare. Il DM può aggiungere ad altre prove altre distinzioni simili. Forse una prova di Carisma (Persuasione) fallita significa che una regina decide di non aiutare i personaggi, mentre con un fallimento di 5 o più, li farà gettare nelle segrete per la loro impudenza.

Successo o Fallimento Critico

Di norma ottenere un 20 o un 1 a una prova di caratteristica o a un tiro salvezza non prevede alcun effetto speciale. Tuttavia, il DM può decidere di tenere conto di questi risultati straordinari al momento di valutare l'esito del tiro. Spetta a lui determinare in che modo il risultato si manifesta nel gioco. Un approccio facile consiste nell'aumentare l'impatto del successo o del fallimento. Per esempio, se un personaggio ottiene un 1 tentando di scassinare una serratura, potrebbe rompere gli arnesi da scasso che sta usando, mentre se ottiene un 20 a una prova di Intelligenza (Indagare), potrebbe scoprire un indizio aggiuntivo.

Esplorazione

Questa sezione offre indicazioni su come gestire le attività di esplorazione, tra cui viaggiare, seguire tracce e determinare la visibilità.

Usare una Mappa

Qualunque ambiente gli avventurieri stiano esplorando, il DM può usare una mappa per seguire i loro progressi mentre descrive i dettagli del loro viaggio. In un dungeon, seguire i movimenti su una mappa consente al DM di descrivere le diramazioni, le porte, le camere e gli altri elementi in cui gli avventurieri si imbattono man mano che avanzano, dando loro l'opportunità di scegliere il percorso. Analogamente, una mappa delle terre selvagge può mostrare le strade, i fiumi, i tipi di terreno e gli altri elementi che potrebbero guidare (o fuorviare) i personaggi nel corso del viaggio.

La tabella "Passo di Viaggio sulla Mappa" consente al DM di seguire i viaggi dei personaggi nelle varie scale. La tabella indica quanta distanza gli avventurieri possono coprire sulla mappa viaggiando a piedi in minuti, ore o giorni. La tabella usa i passi di viaggio (lento, normale e veloce) descritti nel *Player's Handbook*. I personaggi che viaggiano a passo normale percorrono circa 36 km in un giorno.

Passo di Viaggio sulla Mappa

Scala della Mappa	Passo Lento	Passo Normale	Passo Veloce
Dungeon (1 q. = 3 m)	20 q./min.	30 q./min.	40 q./min.
Città (1 q. = 30 m)	2 q./min.	3 q./min.	4 q./min.
Provincia (1 es. = 1,5 km)	2 es./ora, 18 es./giorno	3 es./ora, 24 es./giorno	4 es./ora, 30 es./giorno
Nazione (1 es. = 9 km)	1 es./3 ore, 3 es./giorno	1 es./2 ore, 4 es./giorno	1 es./1½ ore, 5 es./giorno

Passo di Viaggio Speciale

Le regole relative al passo di viaggio presentate nel *Player's Handbook* presumono che un gruppo di viaggiatori adotti un passo che, nell'arco del tempo, non è influenzato dalle velocità base sul terreno dei singoli membri. La differenza tra le velocità base sul terreno può essere rilevante durante i combattimenti, ma nel corso di un viaggio prolungato



questa differenza svanisce, in quanto i viaggiatori si fermano per riprendere fiato, quelli più veloci aspettano i più lenti e la rapidità di un viaggiatore è bilanciata dalla resistenza fisica di un altro.

Un personaggio in sella a un destriero fantomatico, in volo su un *tappeto volante* o a bordo di una barca a vela o di un marchingegno degli gnomi a vapore non viaggia a un passo normale, dal momento che la magia, il motore o il vento non si stancano come farebbe una creatura e l'aria è sgombra dai tipi di ostruzioni che il terreno può presentare. Quando una creatura viaggia usando una velocità di volare o una velocità conferita dalla magia, oppure usando un motore o una forza naturale (come il vento o una corrente d'acqua), quella velocità va trasposta in passo di viaggio usando le regole seguenti:

- In 1 minuto, il personaggio può muoversi di una distanza in metri pari alla sua velocità moltiplicata per 10.
- In 1 ora, il personaggio può muoversi di un numero di chilometri pari alla sua velocità divisa per 10.
- Nel caso di un viaggio giornaliero, si moltiplica il passo di viaggio orario per il numero di ore trascorse in viaggio (solitamente 8 ore).
- A passo veloce, il passo di viaggio aumenta di un terzo.
- A passo lento, il passo di viaggio va moltiplicato per due terzi.

Per esempio, un personaggio sotto l'effetto di *camminare nel vento* ottiene una velocità di volare pari a 90 metri. In 1 minuto, quel personaggio può muoversi di 900 metri a passo normale, 1.200 metri a passo veloce o 600 metri a passo lento. Quel personaggio può inoltre coprire 30, 45 o 60 km in un'ora. L'incantesimo dura 8 ore, quindi consente al personaggio di viaggiare per 240, 360 o 480 km in una giornata.

Analogamente, un incantesimo *destriero fantomatico* crea una cavalcatura magica con una velocità di 30 metri che non si stanca come un cavallo vero. Un personaggio su una tale cavalcatura può coprire 300 metri in 1 minuto a passo normale, 400 metri a passo veloce o 200 metri a passo lento. In un'ora, quel personaggio può percorrere 10,5, 15 o 19,5 km.

Visibilità all'Esterno

Quando i personaggi viaggiano all'aperto, possono vedere per circa 3 km in ogni direzione in una giornata serena, oppure fino al punto in cui alberi, colline o altre ostruzioni bloccano la vista. La pioggia normalmente riduce la visibilità a 1,5 km e la nebbia può ridurla fino a una distanza compresa tra 30 e 90 metri.

In una giornata serena, i personaggi possono vedere fino a 60 km di distanza se si trovano in cima a una montagna o a un'alta collina oppure se sono in grado di esaminare l'area circostante dall'alto in altri modi.

Notare Altre Creature

Nel corso delle loro esplorazioni i personaggi potrebbero imbattersi in altre creature. In queste situazioni è importante determinare chi nota chi.

In un ambiente interno, il fatto che un gruppo riesca a vedere l'altro solitamente dipende dalla configurazione delle camere e dei corridoi. La vista potrebbe anche essere limitata dalle fonti di luce. All'esterno, la visibilità può essere ostacolata dal terreno, dal tempo atmosferico e dal momento della giornata. È più probabile che le creature riescano a sentirsi prima che ad avvistarsi.

Se nessuno dei due gruppi si muove furtivamente, le creature si notano automaticamente a vicenda una volta che giungono entro la portata visiva o auditiva le une delle altre. Altrimenti si confrontano i risultati delle prove di Destrezza (Furtività) delle creature nel gruppo che si nasconde con i punteggi di Saggezza (Percezione) passiva dell'altro gruppo, come spiegato nel *Player's Handbook*.

Seguire Tracce

Gli avventurieri a volte scelgono il loro percorso seguendo le tracce delle altre creature... oppure sono le altre creature a seguire le tracce degli avventurieri! Per seguire le tracce, una o più creature devono effettuare con successo una prova di Saggezza (Sopravvivenza). Il DM può richiedere a chi segue le tracce di effettuare una nuova prova in qualsiasi circostanza seguente:

- I personaggi smettono di seguire le tracce e ricominciano dopo avere completato un riposo breve o lungo.
- La pista attraversa un ostacolo, come per esempio un fiume, dove le tracce non sono visibili.
- Le condizioni climatiche o del terreno cambiano in un modo che rende più difficile seguire le tracce.

La CD della prova dipende dalla misura in cui le tracce del passaggio della creatura sono evidenti sul terreno. Nelle situazioni in cui le tracce sono evidenti non è richiesto alcun tiro. Per esempio, il DM non richiederà alcuna prova per seguire le tracce di un esercito in marcia su una strada fangosa. Avvistare tracce sul nudo pavimento di pietra è più impegnativo, a meno che la creatura da seguire non lasci una pista ben distinguibile. Inoltre, il passaggio del tempo spesso rende più difficile seguire le tracce. In una situazione in cui non c'è alcuna traccia da seguire, il DM può deliberare che seguire le tracce sia impossibile.

La tabella "CD per Seguire Tracce" offre alcune indicazioni per stabilire la CD; in alternativa, il DM può scegliere una CD basandosi sulla propria valutazione della difficoltà. Può anche conferire vantaggio alla prova, se c'è più di una serie di tracce da seguire, o svantaggio, se la pista da seguire attraversa un'area molto trafficata.

In caso di prova fallita, il personaggio perde la pista ma può tentare di trovarla di nuovo setacciando meticolosamente l'area. Per trovare una pista in un'area delimitata come un dungeon servono 10 minuti, mentre all'esterno serve 1 ora.

CD per Seguire Tracce

Superficie del Terreno	CD
Soffice come neve	10
Terriccio o erba	15
Pietra	20
Giorno in più dal passaggio della creatura	+5
Creatura che ha lasciato una pista (es. sangue)	–5

Interazioni Sociali

Durante un'interazione sociale, gli avventurieri perseguono solitamente un obiettivo: cercano di ottenere informazioni, garantirsi un aiuto, guadagnare la fiducia di qualcuno, sfuggire a una punizione, evitare un combattimento, negoziare un trattato o conseguire qualsiasi altro obiettivo abbia dato origine all'interazione in questione. Ma anche le creature con cui essi interagiscono hanno i loro obiettivi.

Alcuni DM preferiscono gestire le interazioni sociali come una libera sessione di interpretazione in cui i dadi intervengono solo raramente. Altri DM preferiscono risolvere l'esito di un'interazione chiedendo ai personaggi di effettuare delle prove di Carisma. Entrambi gli approcci sono validi e nella maggior parte delle sessioni le due modalità si mescolano, trovando un punto di equilibrio tra l'abilità del giocatore (interpretazione e persuasione) e quella del personaggio (rappresentata dalle prove di caratteristica).

Risolvere le Interazioni

Il *Player's Handbook* fornisce le indicazioni per bilanciare l'interpretazione e le prove di caratteristica nel corso di un'interazione sociale (vedi il capitolo 8 di quel libro, "All'Avventura"). Questa sezione va a integrare quel materiale fornendo un metodo strutturato per risolvere un'interazione sociale. Buona parte di questa struttura rimarrà invisibile ai giocatori nel corso della sessione e non è concepita per sostituirsi all'elemento interpretativo.

1. Atteggiamento di Partenza

Il DM sceglie l'atteggiamento di partenza di una creatura con cui gli avventurieri interagiscono: amichevole, indifferente o ostile.

Una creatura **amichevole** desidera aiutare gli avventurieri e vuole che essi abbiano successo. Nel caso di imprese o azioni che non richiedano particolari rischi, sforzi o costi, le creature amichevoli solitamente offrono il loro aiuto senza discutere. Se è previsto un elemento di rischio personale, è necessario effettuare con successo una prova di Carisma per convincere una creatura amichevole a correre quel rischio.

Una creatura **indifferente** può aiutare o ostacolare il gruppo, in base a cosa ritenga più conveniente. Non è detto che una creatura indifferente sia necessariamente scostante o poco interessata. Le creature indifferenti possono essere cortesi e ingegnose, scontrose e irritabili, e tutto ciò che rientra tra questi estremi. È richiesta agli avventurieri una prova di Carisma effettuata con successo per persuadere una creatura indifferente a fare qualcosa.

Una creatura **ostile** si oppone agli avventurieri e ai loro obiettivi, ma non necessariamente li attacca a vista. Per esempio, un nobile sprezzante potrebbe desiderare che un gruppo di avventurieri arrivisti fallisca, in modo da evitare che rivaleggino con lui per l'attenzione del re, e ostacolarli tramite calunnie e complotti anziché tramite minacce dirette e violenza. Gli avventurieri dovranno superare una o più prove di Carisma impegnative per convincere una creatura ostile a fare qualcosa a loro beneficio. Potrebbe anche darsi che una creatura ostile sia talmente maldisposta nei confronti del gruppo che nessuna prova di Carisma riesca a migliorare il suo atteggiamento, nel qual caso ogni tentativo di convincerla attraverso la diplomazia fallirà automaticamente.

2. Conversazione

Si interpreta la conversazione vera e propria. Gli avventurieri illustrano la loro posizione e cercano di presentare le loro argomentazioni in modo significativo per la creatura con cui interagiscono.

Cambiare Atteggiamento. L'atteggiamento di una creatura può cambiare nel corso di una conversazione. Se gli avventurieri dicono o fanno la cosa giusta nel corso di un'interazione (magari facendo leva sull'ideale, sul legame o sul difetto della creatura), possono rendere una creatura ostile temporaneamente indifferente, o rendere una creatura indifferente temporaneamente amichevole. Allo stesso modo, una gaffe, un insulto o un atto nocivo potrebbero rendere una creatura amichevole temporaneamente indifferente o rendere ostile una creatura indifferente.

Spetta al DM decidere se gli avventurieri riescono o meno ad alterare l'atteggiamento di una creatura. Dovrà decidere se gli avventurieri hanno presentato le loro argomentazioni alla creatura in modo convincente. Solitamente l'atteggiamento di una creatura non può cambiare di più di un grado durante una singola interazione, che si tratti di un cambiamento temporaneo o permanente.

Determinare le Caratteristiche Personali. Non è detto che gli avventurieri partecipino a un'interazione sociale avendo ben chiaro l'ideale, il legame o il difetto di una creatura. Se vogliono cambiare l'atteggiamento di una creatura facendo leva su una di quelle caratteristiche personali, dovranno prima scoprire a cosa tiene quella creatura. Possono tirare a indovinare, ma così facendo rischiano di cambiare l'atteggiamento della creatura in peggio, se si sbagliano.

Dopo avere interagito con una creatura abbastanza a lungo da avere un'idea dei suoi tratti e delle sue caratteristiche personali attraverso una conversazione, un avventuriero può effettuare una prova di Saggezza (Intuizione) per scoprire una delle caratteristiche personali della creatura. È il DM a stabilire la CD di questa prova. Una prova che fallisce di 10 o più potrebbe indurlo a interpretare in modo errato la caratteristica personale del PNG, quindi il DM potrebbe fornirgli una caratteristica falsa o invertire una delle caratteristiche effettive della creatura. Per esempio, se il difetto di un vecchio saggio consiste nel covare pregiudizi nei confronti degli ignoranti, un avventuriero che fallisce di molti punti la prova potrebbe essere informato che lo studioso ama prendersi cura personalmente degli ignoranti ed elargire loro la sua sapienza.

Col tempo, gli avventurieri possono apprendere le caratteristiche personali di una creatura anche da altre fonti, come i suoi amici e alleati, una lettera personale o storie di pubblico dominio. Ottenere queste informazioni potrebbe porre le basi per una serie totalmente diversa di interazioni sociali.

3. Prova di Carisma

Quando gli avventurieri giungono al punto della loro richiesta, pretesa o suggerimento (oppure, quando il DM ritiene che la conversazione abbia fatto il suo corso), effettuano una prova di Carisma. Qualsiasi personaggio che abbia preso parte attivamente alla conversazione può effettuare la prova. In base a come gli avventurieri hanno gestito la conversazione, alla prova potrebbe essere applicata l'abilità Inganno, Intimidire o Persuasione. L'atteggiamento attuale della creatura determina la CD richiesta per ottenere una reazione specifica, come indicato dalla tabella "Reazioni alla Conversazione".

Reazioni alla Conversazione

CD	Reazione della Creatura Amichevole
0	La creatura fa quello che le viene chiesto senza correre rischi o sacrificare qualcosa.
10	La creatura accetta un piccolo rischio o un piccolo sacrificio per fare quanto le viene chiesto.
20	La creatura accetta un rischio significativo o di sacrificare qualcosa di rilevante per fare quanto le viene chiesto.

CD	Reazione della Creatura Indifferente
0	La creatura non offre il suo aiuto ma non fa del male ai personaggi.
10	La creatura fa quello che le viene chiesto, purché la cosa non comporti rischi o sacrifici.
20	La creatura accetta un piccolo rischio o un piccolo sacrificio per fare quanto le viene chiesto.

CD	Reazione della Creatura Ostile
0	La creatura si oppone alle azioni degli avventurieri ed è disposta a correre dei rischi pur di farlo.
10	La creatura non offre il suo aiuto ma non fa del male ai personaggi.
20	La creatura fa quello che le viene chiesto, purché la cosa non comporti rischi o sacrifici.

Aiutare nella Prova. Gli altri personaggi che offrono un contributo sostanziale alla conversazione possono aiutare il personaggio che effettua la prova. Se il personaggio che aiuta ha detto o fatto qualcosa che influenzerebbe l'interazione in modo positivo, il personaggio che effettua la prova di Carisma può beneficiare di vantaggio a quella prova. Se l'altro personaggio inavvertitamente ha detto qualcosa di controproducente o di offensivo, il personaggio che effettua la prova di Carisma subisce svantaggio a quella prova.

Prove Multiple. Certe situazioni potrebbero richiedere più di una prova, specialmente se gli avventurieri partecipano all'interazione con più obiettivi diversi in mente.

4. Ripetere la Prova?

Una volta effettuata la prova di Carisma, gli ulteriori tentativi di influenzare il bersaglio dell'interazione potrebbero essere inutili o rischiare di provocare la collera della creatura in questione, forse spingendo il suo atteggiamento verso l'ostilità. Il DM dovrà usare il buon senso per valutare questi casi. Per esempio, se il ladro del gruppo dice qualcosa che cambia l'atteggiamento di un nobile nei confronti del gruppo da indifferente a ostile, un altro personaggio potrebbe essere in grado di placare l'ostilità del nobile con un'interpretazione appropriata e una prova di Carisma (Persuasione) effettuata con successo.

Interpretazione

Ad alcuni DM l'interpretazione viene naturale. Chi invece deve sforzarsi di più non deve preoccuparsi: ciò che conta è che il DM si diverta a descrivere i suoi PNG e mostri e nel farlo riesca a divertire anche i giocatori. Non è necessario che il DM sia un attore o un comico consumato per creare un momento drammatico o umoristico. Il trucco sta nel prestare attenzione agli elementi narrativi e alle caratterizzazioni che faranno ridere i giocatori o li coinvolgeranno emotivamente, e nell'incorporare quegli elementi nella propria interpretazione.

Nei Panni del PNG

In che modo un personaggio o un mostro animato dal DM reagirà agli avventurieri? Il DM dovrà tenere presente ciò che quella creatura ha a cuore. Possiede un ideale, un difetto o un legame? Inserendo questi elementi nel modo in cui la ritrae, il DM non solo rende quella creatura più credibile, ma rafforza anche l'impressione che gli avventurieri si muovano in un mondo vivo.

Dovrà cercare soprattutto di usare risposte e azioni che introducano svolte impreviste nel gioco. Per esempio, una vecchia donna che ha perso la famiglia a causa delle azioni di un mago malvagio potrebbe mostrarsi molto diffidente nei confronti del mago del gruppo.

Comunque il DM decida di interpretare un personaggio o un mostro, il classico consiglio riservato agli scrittori vale anche in questo caso: mostrare è meglio che dire. Per esempio, invece di descrivere un PNG come un individuo vanesio ed egocentrico è meglio fare agire quel PNG nel modo in cui il DM immagina che un individuo vanesio ed egocentrico si comporti. Il PNG potrebbe avere risposte improvvisate per ogni cosa, subissare gli avventurieri di aneddoti personali e provare il disperato bisogno di fare di se stesso l'argomento di ogni conversazione.

Usare la Voce

Buona parte di ciò che il DM dice durante una sessione sarà a un tono di voce normale. A scopi drammatici, dovrà tenersi pronto a lanciare un grido di battaglia o a parlare a bassa voce con un tono da cospiratore.

Inoltre, i personaggi e i mostri dalle voci ben distinguibili restano più impressi. Se il DM non è un mimo o un attore nato, può ispirarsi ad alcuni modi di parlare tipici della vita reale. I film e la televisione sono ottime fonti da cui attingere. Con un po' di pratica è facile parlare con voci diverse e imparare a imitare qualche personaggio famoso, per poi usare quelle voci per infondere vita ai propri PNG.

È possibile anche sperimentare stili di linguaggio diversi. Per esempio, una cameriera e un magistrato cittadino probabilmente useranno le parole in modo diverso. Analogamente, i contadini parleranno un dialetto spiccio, mentre i ricchi useranno termini altezzosi e toni lenti. Un PNG pirata esclamerà "Arrrr, compare!" nella migliore imitazione di Long John Silver che il DM riesca a fare. I mostri intelligenti ma poco pratici del Comune potrebbero incespicare sulle regole grammaticali più ostiche. Gli ubriaconi e i mostri parleranno con voce strascicata, mentre i lucertoloidi esprimeranno le loro minacce con voce sibilante.

In tutte le interazioni con più PNG, il DM dovrà assicurarsi che i riflettori restino puntati sugli avventurieri. I PNG dovrebbero parlare principalmente con gli avventurieri e non tra di loro. Se possibile, uno dei PNG dovrebbe essere quello a parlare per tutti nella maggior parte delle occasioni, ma se più PNG hanno bisogno di parlare, ognuno dovrà avere una voce diversa e ben distinguibile, affinché i giocatori capiscano subito chi sta parlando.

Usare il Volto e le Braccia

Il DM può usare le sue espressioni facciali per sottolineare le emozioni di un personaggio. Può accigliarsi, sorridere, ghignare, ringhiare, imbronciarsi o strabuzzare gli occhi... in pratica, tutto ciò che serve per rendere il personaggio o il mostro memorabile per i giocatori. Unendo le espressioni facciali a una voce insolita, un personaggio prende veramente vita.

Anche se non è obbligato ad alzarsi in piedi dalla sedia, può comunque usare le braccia per rendere l'interpretazione di un PNG ancora più memorabile. Un nobile potrebbe agitare una mano in aria mentre si esprime con voce impassibile e monotona, mentre un arcimago potrebbe esprimere il suo disappunto alzando gli occhi al cielo e massaggiandosi le tempie con le dita.

Coinvolgere i Giocatori

I momenti di interpretazione e di interazione piacciono più ad alcuni giocatori e meno ad altri. Ma a prescindere dai gusti dei giocatori, un'interpretazione convinta dei PNG e dei mostri da parte del DM può incoraggiare i giocatori ad adoperarsi altrettanto nell'interpretazione dei personaggi. Questo fa delle interazioni sociali un'opportunità in cui tutti possono immergersi maggiormente nel gioco e crea una storia in cui i protagonisti hanno maggiore spessore.

Per assicurarsi che tutti abbiano da fare qualcosa durante una sessione di gioco incentrata sull'interpretazione, il DM può seguire uno o più degli approcci seguenti.

Appellarsi alle Preferenze dei Giocatori. Certi giocatori preferiscono alcune attività di gioco rispetto ad altre, come già accennato nell'introduzione di questo libro. I giocatori a cui piace l'interpretazione eccellono nelle situazioni di interazione ed è giusto che siano quei giocatori a stare sotto i riflettori. Spesso il loro esempio è di ispirazione agli altri giocatori. Tuttavia, il DM dovrà assicurarsi che anche gli altri giocatori abbiano l'opportunità di divertirsi.

I giocatori che prediligono l'esplorazione e la narrazione spesso vedono di buon occhio l'interpretazione di ruolo, purché porti avanti la trama della campagna e riveli qualcosa in più sul mondo di gioco. I giocatori a cui piace la risoluzione dei problemi spesso si divertono a trovare la cosa giusta da dire per cambiare l'atteggiamento di un PNG. Ai giocatori istigatori piace provocare reazioni da parte dei PNG, quindi si lasciano coinvolgere facilmente... anche se non sempre in modo produttivo.

Anche i giocatori che preferiscono ottimizzare i loro personaggi e uccidere i mostri amano discutere, e inserire un conflitto all'interno di un'interazione può aiutare quei giocatori a cimentarsi nell'interpretazione. Tuttavia, collegare un combattimento a un'interazione estesa (per esempio nel caso di un visir corrotto che invia un gruppo di assassini a eliminare gli avventurieri) è spesso il modo migliore per assicurarsi la partecipazione dei giocatori che prediligono l'azione.

Rivolgersi a Personaggi Specifici. Il DM può creare situazioni in cui i personaggi che altrimenti non sarebbero mai coinvolti in un'interazione sociale dovranno quanto meno partecipare alla conversazione. Forse il PNG in questione è un familiare o un contatto di un particolare avventuriero e accetta di parlare soltanto con quel personaggio. Un PNG di una certa razza o classe potrebbe dare ascolto soltanto a quei personaggi a cui si sente accomunato. Creare una sensazione di importanza può essere un ottimo modo per coinvolgere dei giocatori specifici, anche se è consigliabile evitare di tagliare fuori quei giocatori che già contribuiscono ai momenti di interpretazione.

Se uno o due giocatori monopolizzano la conversazione, il DM di tanto in tanto può metterli in pausa per coinvolgere gli altri. Se vuole, può farlo attraverso i personaggi che interpreta: "E il tuo grosso amico laggiù? Parla, barbaro! Tu cosa offrirai in cambio del mio favore?" Oppure può semplicemente chiedere al giocatore cosa fa il suo personaggio nel corso della conversazione. Il primo approccio è consigliato con i giocatori che già si trovano a loro agio interpretando i personaggi in prima persona. Il secondo funziona meglio con quei giocatori che hanno bisogno di più incoraggiamento per partecipare a uno scenario di interpretazione.

Oggetti

Quando i personaggi devono tagliare una corda, sfondare una finestra o spaccare la bara di un vampiro, l'unica regola nuda e cruda da seguire è questa: se hanno tempo a sufficienza e gli strumenti giusti, i personaggi possono distruggere qualsiasi oggetto distruggibile. Il DM userà il buon senso al momento di determinare se un personaggio ha successo o meno nel danneggiare un oggetto. Un guerriero può abbattere una sezione di un muro di pietra con una spada? No, la spada probabilmente tenderà a rompersi prima del muro.

Ai fini delle regole, un oggetto è considerato qualcosa di dimensioni ridotte e inanimato come una finestra, una porta, una spada, un libro, un tavolo, una sedia o una pietra; questo non include gli edifici o i veicoli, che sono composti da molti altri oggetti.

Statistiche degli Oggetti

Quando il fattore tempo è rilevante, il DM può assegnare una Classe Armatura e un ammontare di punti ferita a un oggetto distruggibile. Può anche assegnargli immunità, resistenze e vulnerabilità ad alcuni tipi di danno.

Classe Armatura. La Classe Armatura di un oggetto indica quanto sia difficile danneggiare quell'oggetto quando viene colpito (dal momento che l'oggetto non ha alcuna possibilità di evitare il colpo schivando). La tabella "Classe Armatura degli Oggetti" suggerisce i valori della CA relativi a vari materiali.

Classe Armatura degli Oggetti

Materiale	CA	Materiale	CA
Stoffa, carta, corda	11	Ferro, acciaio	19
Cristallo, vetro, ghiaccio	13	Mithral	21
Legno, osso	15	Adamantio	23
Pietra	17		

Punti Ferita. I punti ferita di un oggetto indicano a quanti danni quell'oggetto è in grado di reggere prima di perdere la sua integrità strutturale. Gli oggetti resilienti hanno più punti ferita di quelli fragili. Anche gli oggetti grandi tendono ad avere più punti ferita degli oggetti piccoli, a meno che la rottura di una piccola parte dell'oggetto non sia sufficiente a rompere l'oggetto intero. La tabella "Punti Ferita degli Oggetti" suggerisce i punti ferita relativi agli oggetti fragili e resilienti di taglia Grande o inferiore.

Punti Ferita degli Oggetti

Taglia	Fragile	Resiliente
Minuscola (bottiglia, serratura)	2 (1d4)	5 (2d4)
Piccola (forziere, liuto)	3 (1d6)	10 (3d6)
Media (barile, lampadario)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (carretto, finestra di 3 m x 3 m)	5 (1d10)	27 (5d10)

Oggetti Enormi e Mastodontici. Le armi normali sono ben poco utili contro molti oggetti Enormi e Mastodontici, come una statua colossale, una torreggiante colonna di pietra o un gigantesco macigno. Detto questo, una torcia può sempre incendiare un arazzo Enorme e un incantesimo *terremoto* può ridurre un colosso di pietra in macerie. Il DM può tenere il conto dei punti ferita di un oggetto Enorme o Mastodontico, se lo desidera, o può semplicemente decidere fino a quando l'oggetto in questione reggerà all'arma o alla forza usata contro di esso. Se il DM tiene il conto dei punti ferita dell'oggetto, dovrà suddividerlo in sezioni di taglia Grande o inferiore e tenere il conto dei punti ferita di ogni sezione separatamente. La distruzione di una di quelle sezioni potrebbe demolire l'intero oggetto. Per esempio, la statua Mastodontica di un umano potrebbe crollare a terra e spaccarsi quando una delle sue gambe Grandi è ridotta a 0 punti ferita.

Oggetti e Tipi di Danno. Gli oggetti sono immuni ai danni da veleno e ai danni psichici. Il DM potrebbe decidere che alcuni tipi di danno siano più efficaci di altri contro un oggetto o un materiale particolare. Per esempio, i danni contundenti funzionano quando c'è bisogno di spaccare qualcosa, ma sono inutili se c'è bisogno di tagliare una corda o perforare il cuoio. Gli oggetti di carta o di stoffa potrebbero essere vulnerabili ai danni da fuoco e da fulmine. Un piccone può spaccare la pietra, ma non può abbattere un albero. Come sempre, si raccomanda al DM di usare il buon senso.

Soglia di Danno. Certi oggetti molto grossi come le mura del castello sono particolarmente resistenti, un fattore rappresentato dalla soglia di danno. Un oggetto con una soglia di danno possiede immunità a tutti i danni, a meno che non subisca da un singolo attacco o effetto un ammontare di danni pari o superiore alla sua soglia di danno, nel qual caso subisce danni normalmente. Tutti quei danni che non riescono a eguagliare o superare la soglia di danno degli oggetti sono considerati superficiali e non riducono i punti ferita dell'oggetto.

Combattimento

Questa sezione si integra alle regole del combattimento contenute nel *Player's Handbook* e offre alcuni suggerimenti per garantire uno svolgimento scorrevole del gioco quando ha inizio uno scontro.

Verificare l'Iniziativa

Il DM può usare vari metodi per controllare quando agisce ogni partecipante al combattimento.

Lista Nascosta

Molti DM annotano l'ordine di iniziativa su una lista che i giocatori non possono vedere, solitamente su un foglio di carta dietro lo schermo del DM o su un foglio dati di un tablet. Questo metodo gli consente di controllare i combattenti che non sono ancora stati rivelati e di usare la lista dell'iniziativa come spazio dove annotare i punti ferita attuali dei mostri, nonché altre informazioni utili.

Uno svantaggio di questo metodo consiste nel fatto che il DM dovrò ricordare ai giocatori quando giunge il loro turno a ogni round.

Lista Visibile

Il DM può usare una lavagnetta per segnare l'ordine di iniziativa. Quando i giocatori annunciano i loro valori di iniziativa, il DM li annota sulla lavagnetta, procedendo dal più alto al più basso e lasciando un po' di spazio tra un nome e l'altro. Può annotare le iniziative dei mostri su quella lista contemporaneamente o aggiungerle alla lista nel primo turno di ogni mostro.

Se desidera migliorare ulteriormente questo metodo, può usare delle calamite da attaccare a una lavagnetta a base metallica su cui sono scritti i nomi dei personaggi e dei mostri, o annotare quei nomi su dei biglietti attaccati alle calamite.

Una lista visibile consente a tutti di vedere l'ordine di gioco. I giocatori sapranno quando il loro turno sta per arrivare e potranno pianificare le loro azioni in anticipo. Una lista visibile rimuove inoltre ogni incertezza sul momento in cui i mostri agiranno durante lo scontro.

Una variante della lista visibile consiste nell'assegnare a un giocatore il compito di controllare l'ordine di iniziativa, sempre su una lavagnetta o su un foglio di carta che gli altri giocatori possano vedere. Questo metodo riduce il numero di cose a cui il DM deve pensare personalmente.

Biglietti

Questo approccio prevede che a ogni personaggio e a ogni gruppo di mostri identici sia associato un biglietto. Quando i giocatori comunicano al DM i loro valori di iniziativa, il DM annota quei valori sui biglietti dei rispettivi personaggi e fa altrettanto quando tira per l'iniziativa dei mostri. Poi ordina i biglietti dal valore più alto a quello più basso e inizia dalla cima della pila per seguire l'ordine di iniziativa. Quando chiama il nome del personaggio di turno, annuncia anche quello del personaggio che verrà dopo, in modo da consentire a quel personaggio di pensare in tempo a ciò che vorrà fare. Dopo che ogni personaggio o gruppo di mostri ha agito, il biglietto in cima alla pila viene spostato in fondo.

Usando i biglietti, nella fase iniziale del combattimento i giocatori non conosceranno l'ordine di gioco preciso e non sapranno quando agiscono i mostri finché per quei mostri non giunge il momento di agire.

Tenere il Conto dei Punti Ferita dei Mostri

Durante un incontro di combattimento, il DM deve tenere il conto di quanti danni subisce ogni mostro. La maggior parte dei DM tiene il conto dei danni in segreto, affinché i giocatori non sappiano quanti punti ferita rimangono a un mostro. Il DM può scegliere liberamente se calcolare i punti ferita in segreto oppure no. Ciò che importa è che i punti ferita di ogni mostro siano annotati separatamente.

Tenere il conto dei danni di uno o due mostri non è oneroso, ma è bene sviluppare un sistema da utilizzare nel caso dei gruppi di mostri più numerosi. Se il DM non usa miniature o altri supporti visivi, il modo migliore di tenere il conto per ogni mostro è assegnare a ognuno di essi un tratto unico. Descrizioni come "l'ogre con la profonda cicatrice" e "l'ogre con l'elmo cornuto" sono utili sia per il DM che per i giocatori al fine di distinguere i mostri. Si prenda come esempio il caso di un incontro con tre ogre in cui ognuno di essi possiede 59 punti ferita. Dopo avere tirato per l'iniziativa, il DM annota i punti ferita di ogni ogre e aggiunge una nota (e anche un nome, se lo vuole) per distinguerli l'uno dall'altro:

Krag (ogre con la cicatrice): 59

Thod (ogre con l'elmo): 59

Mur (ogre che puzza di sterco): 59

Se il DM usa le miniature per rappresentare i mostri, un modo facile per differenziarli è assegnare a ogni mostro una miniatura diversa. Se usa delle miniature identiche per rappresentare più mostri, può contrassegnare le miniature con dei piccoli adesivi di colore diverso, o con lettere o numeri diversi su ognuno.

Per esempio, nell'incontro di combattimento con i tre ogre, il DM può usare le miniature identiche di tre ogre, con degli adesivi contrassegnati rispettivamente A, B e C. Per tenere il contro dei punti ferita degli ogre, può assegnare a ognuno di loro una lettera e sottrarre i danni ai loro punti ferita man mano che li subiscono. Dopo alcuni round di combattimento, i suoi appunti potrebbero avere un aspetto simile:

Ogre A: ~~59~~ ~~53~~ ~~45~~ ~~24~~ ~~14~~ 9 morto

Ogre B: ~~59~~ ~~51~~ 30

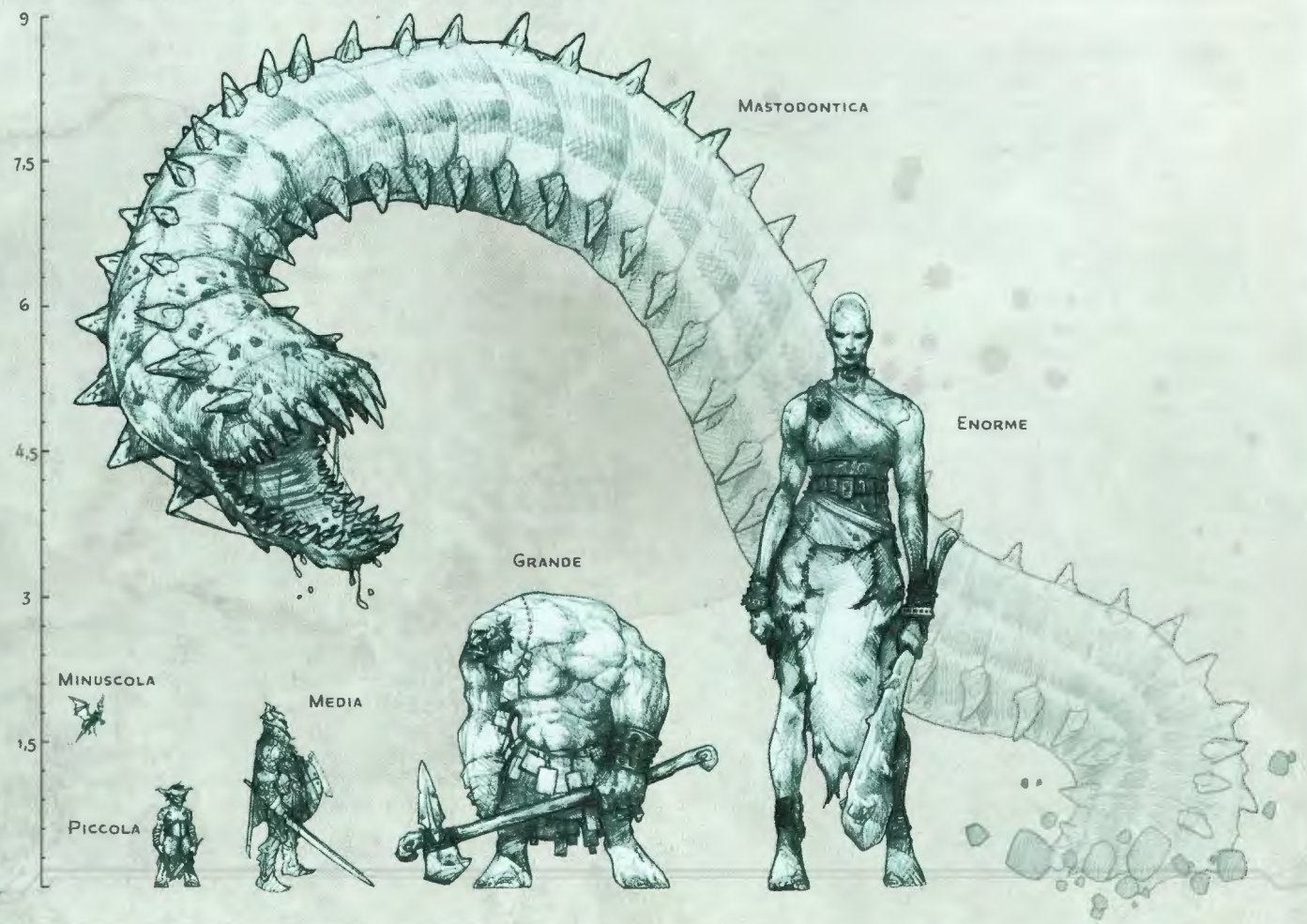
Ogre C: 59

Spesso i giocatori chiedono che aspetto ha un mostro ferito. Il DM non è mai obbligato a rivelare l'ammontare esatto dei punti ferita, ma se un mostro scende a meno della metà dei suoi punti ferita, è lecito dire che su di lui sono visibili alcune ferite e che sembra malridotto. Un mostro sceso a metà dei suoi punti ferita può essere definito sanguinante, per dare ai giocatori la sensazione di fare progressi in uno scontro con un avversario resistente e aiutarli a decidere quando usare i loro incantesimi e le loro capacità più potenti.

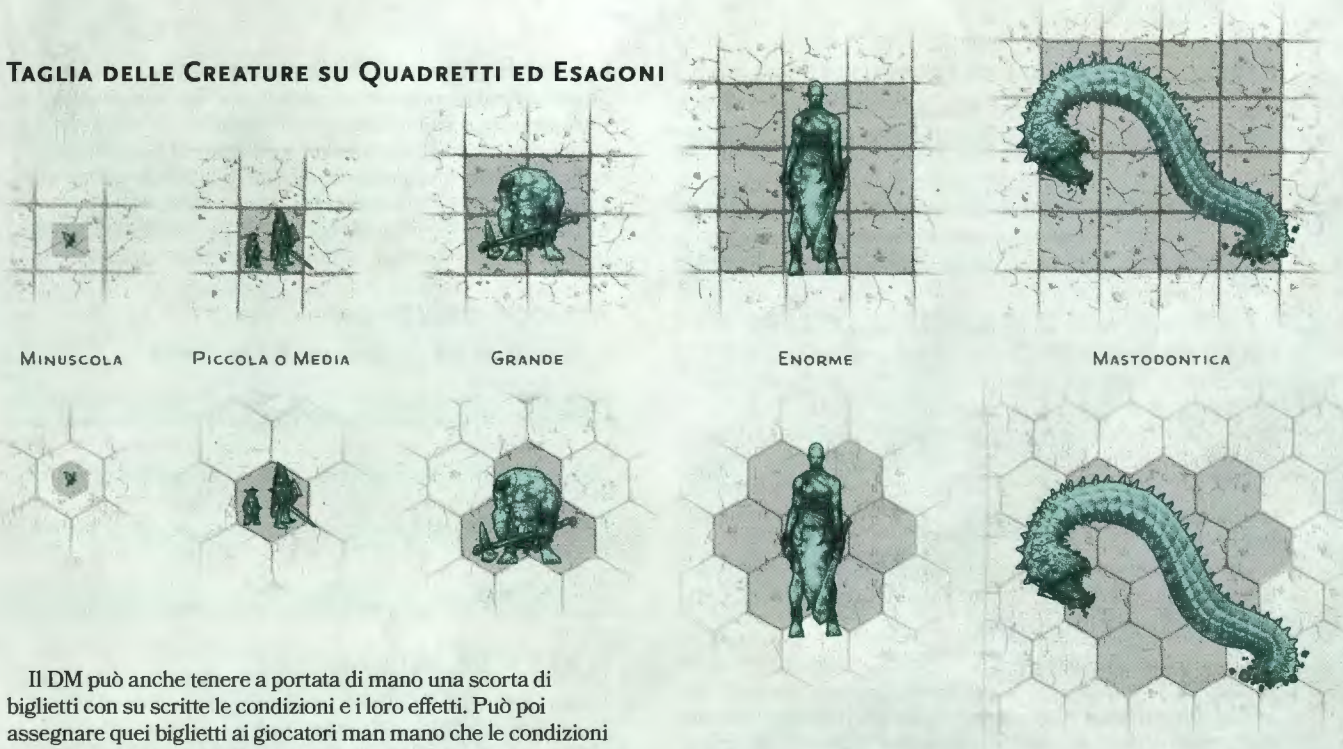
Usare e Annotare le Condizioni

Varie regole ed elementi del gioco indicano chiaramente quando applicare una condizione a una creatura. Il DM può anche applicare le condizioni al volo: sono sufficientemente intuitive da consentigli di farlo. Per esempio, se un personaggio è in uno stato in cui ha perso conoscenza, come quando sviene, il DM può stabilire che quel personaggio è privo di sensi. Il personaggio è appena inciampato ed è caduto a terra? Ora è prono.

Tenere il conto delle condizioni può diventare difficoltoso. Nel caso dei mostri, spesso la soluzione più facile consiste nell'annotare le condizioni sui biglietti o su ciò che il DM usa per verificare l'ordine di iniziativa. I giocatori dovranno ricordare le eventuali condizioni che affliggono i loro personaggi. Dal momento che i giocatori tendono a dimenticare o a ignorare le condizioni che li ostacolano, anche le condizioni dei personaggi possono essere annotate su alcuni biglietti o su una lavagnetta.



Taglia delle Creature su Quadretti ed Esagoni



Il DM può anche tenere a portata di mano una scorta di biglietti con su scritte le condizioni e i loro effetti. Può poi assegnare quei biglietti ai giocatori man mano che le condizioni entrano in gioco. Un biglietto rosa collocato sulla scheda di un personaggio servirà a ricordare anche al giocatore più distratto gli effetti di una condizione di affascinato o spaventato.

Mostri e Colpi Critici

A un mostro si applicano le stesse regole dei personaggi relative ai colpi critici. Detto questo, se il DM usa i danni medi di un mostro, invece di tirare i dadi, potrebbe chiedersi come gestire un colpo critico. Quando un mostro mette a segno un colpo critico, si tirano tutti i danni associati al colpo e si somma il risultato ai danni medi. Per esempio, se un goblin normalmente infligge 5 (1d6 + 2) danni taglienti, quando colpisce e mette a segno un colpo critico, infligge 5 + 1d6 danni taglienti.

Improvvisare i Danni

Un mostro o un effetto solitamente specifica l'ammontare di danni che infligge. In certi casi, tuttavia, il DM può avere bisogno di determinare dei danni al volo. In quei casi, la tabella "Danni Improvvisati" può fornirgli alcuni suggerimenti.

Danni Improvvisati

Dadi	Esempio
1d10	Bruciato da carboni ardenti, colpito da uno scaffale caduto, punto da un ago avvelenato
2d10	Colpito da un fulmine, caduto in una fossa infuocata
4d10	Colpito da un crollo di detriti in un tunnel, caduto in una vasca d'acido
10d10	Schiacciato da pareti che si stringono, colpito da lame turbinanti, guadando un fiume di lava
18d10	Sommerso dalla lava, colpito da una fortezza volante precipitata
24d10	Risucchiato in un vortice di fuoco sul Piano Elementale del Fuoco, stritolato tra le fauci di una creatura divina o di un mostro grande quanto una luna

La tabella "Gravità dei Danni per Livello" è una guida al grado di mortalità che questi valori dei danni possono avere per i personaggi di vario livello. Incrociando la riga relativa al livello del personaggio con la colonna dei danni che vengono inferti si ottiene una valutazione della gravità del danno.

Gravità dei Danni per Livello

Livello del Personaggio	Imprevisto	Pericoloso	Letale
1°–4°	1d10	2d10	4d10
5°–10°	2d10	4d10	10d10
11°–16°	4d10	10d10	18d10
17°–20°	10d10	18d10	24d10

I danni sufficienti a provocare un **imprevisto** raramente costituiscono un pericolo di morte per i personaggi del livello indicato, ma un personaggio gravemente indebolito potrebbe essere messo al tappeto da questi danni.

I valori di danno **pericolosi** costituiscono invece una minaccia rilevante per i personaggi più deboli e potrebbero uccidere un personaggio del livello indicato se a quel personaggio mancano molti punti ferita.

Come suggerisce il nome, i danni **letali** sono sufficienti a portare un personaggio del livello indicato a 0 punti ferita. Questo livello di danno può uccidere anche i personaggi più potenti in un solo colpo, se sono già feriti.

Gestire le Aree di Effetto

Molti incantesimi e altri elementi del gioco generano delle aree di effetto, come un cono o una sfera. Se il DM non usa le miniature o altri supporti visivi, a volte può essere difficile determinare chi si trova in una determinata area di effetto e chi no. Il modo più facile per gestire queste incertezze è usare il proprio istinto e prendere una decisione.

Se il DM desidera maggiori indicazioni, può fare riferimento alla tabella "Bersagli nelle Aree di Effetto". Per usare la tabella è sufficiente immaginare quanti combattenti sono vicini l'uno all'altro e lasciarsi guidare dalla tabella nel determinare il numero di combattenti colti in un'area di effetto. Si aggiungono o si sottraggono i bersagli in base al grado di vicinanza tra i potenziali bersagli. Il DM può tirare 1d3 per determinare l'ammontare da aggiungere o da sottrarre.

Bersagli nelle Aree di Effetto

Area	Numero di Bersagli
Cilindro	Raggio ÷ 1,5 (arrotondando per eccesso)
Cono	Taglia ÷ 3 (arrotondando per eccesso)
Cubo o quadrato	Taglia ÷ 1,5 (arrotondando per eccesso)
Linea	Lunghezza ÷ 9 (arrotondando per eccesso)
Sfera o cerchio	Raggio ÷ 1,5 (arrotondando per eccesso)

Per esempio, se un mago indirizza *mani brucianti* (un cono di 4,5 metri) contro un gruppo vicino di orchi, il DM può usare la tabella e determinare che due orchi saranno bersagliati (4,5 : 3 = 1,5, arrotondato per eccesso a 2). Analogamente, uno stregone potrebbe lanciare un *fulmine* (linea di 30 metri) contro alcuni ogre e hobgoblin; in quel caso il DM può usare la tabella per decidere che quattro di quei mostri saranno bersagliati (30 : 9 = 3,33, arrotondato per eccesso a 4).

Questo approccio antepone la semplicità alla precisione spaziale. Se il DM preferisce una maggiore precisione tattica, può usare le miniature.

Gestire le Orde

Mantenere un buon ritmo di progresso in un combattimento può essere difficile quando una battaglia coinvolge dozzine di mostri. Quando il DM deve gestire un campo di battaglia affollato, può accelerare le cose rinunciando ai tiri per colpire in favore di un numero medio approssimativo dei colpi che un grosso numero di mostri può infliggere a un bersaglio.

Invece di effettuare un tiro per colpire, si determina il tiro minimo del d20 che una creatura deve ottenere per colpire un bersaglio, sottraendo il suo bonus di attacco dalla CA del bersaglio. Il DM farà riferimento a quel risultato per tutta la battaglia, quindi farà bene ad annotarlo.

Poi cerca il tiro minimo del d20 richiesto sulla tabella "Attacchi dell'Orda". La tabella indica quante creature, che hanno bisogno di un tiro pari o superiore a quello indicato, devono attaccare il bersaglio, affinché una di loro lo colpisca.

Si prenda l'esempio in cui otto orchi circondano un guerriero. Il bonus di attacco degli orchi è +5 e la CA del guerriero è 19. Gli orchi hanno bisogno di 14 o più per colpire il guerriero. Stando alla tabella, ogni tre orchi che attaccano il guerriero, uno lo colpisce. Ci sono abbastanza orchi da comporre due gruppi da tre. I due orchi rimanenti non riescono a colpire il guerriero.

Se le creature che attaccano infliggono quantità diverse di danni, si presume che quella che colpisce sia quella che infligge più danni. Se la creatura che colpisce ha più attacchi con lo stesso bonus di attacco, si presume che colpisca una volta con ognuno di quegli attacchi. Se gli attacchi di una creatura hanno bonus di attacco diversi, ogni attacco va risolto separatamente.

Questo sistema di risoluzione degli attacchi ignora i colpi critici in favore di una riduzione dei tiri di dado da effettuare. Quando il numero di combattenti si assottiglia, il DM può tornare a usare i tiri di dado individuali per evitare le situazioni in cui una parte in lotta non riuscirebbe mai a colpire l'altra.

Attacchi dell'Orda

Risultato del d20 Richiesto	Attaccanti Richiesti Perché Uno Colpisca
1–5	1
6–12	2
13–14	3
15–16	4
17–18	5
19	10
20	20

Usare le Miniature

In combattimento i giocatori possono spesso affidarsi alle descrizioni del DM per visualizzare dove si trovano i loro personaggi rispetto all'ambiente circostante e ai nemici. Alcune battaglie più complesse, tuttavia, diventano più facili da gestire facendo uso di supporti visivi, tra cui i più comuni sono le miniature e una griglia. Se al DM piace costruire elementi del terreno, dungeon tridimensionali o disegnare mappe su grossi tappetini in vinile, l'uso delle miniature è consigliato.

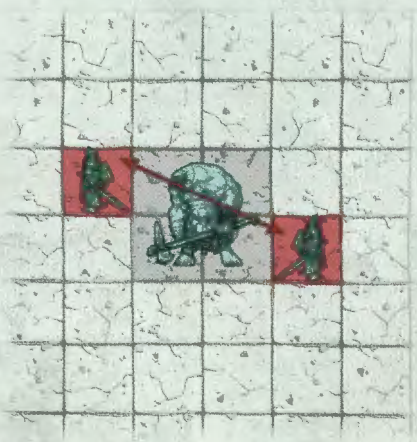
Il *Player's Handbook* contiene alcune semplici regole per rappresentare i combattimenti usando le miniature su una griglia. Questa sezione va a integrare quel materiale.

Mappe Tattiche

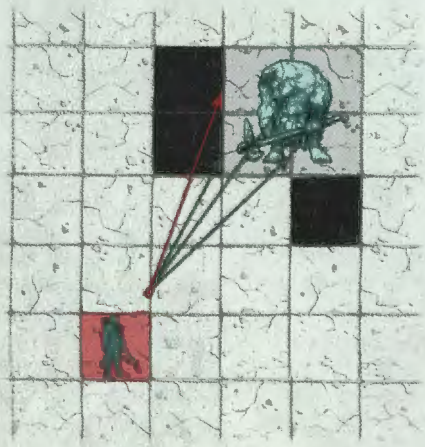
Il DM può disegnare delle mappe tattiche usando dei pennarelli colorati e un tappetino in vinile cancellabile, un grosso foglio di carta o una superficie piana analoga, divisi a quadretti da 2,5 cm di lato. Anche l'uso di mappe prestampate formato poster, mappe composte da tessere in cartoncino ed elementi del terreno fatti di resina o stucco modellato può essere divertente.

L'unità di misura più comune delle mappe tattiche è il quadretto che rappresenta 1,5 metri e le mappe che fanno uso di griglie di questo tipo sono ampiamente disponibili e facili da creare. Tuttavia, l'uso della griglia non è obbligatorio. È possibile misurare le distanze con un metro a nastro, uno spago, dei righelli o dei bastoncini tagliati a più lunghezze specifiche. Un'altra opzione è usare

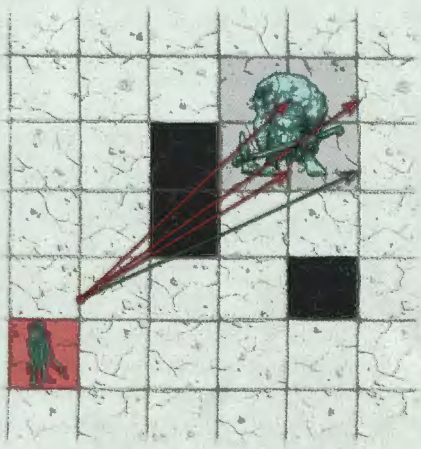
Fiancheggiamento (Quadretti)



Mezza Copertura (Quadretti)



Tre Quarti di Copertura (Quadretti)



una superficie di gioco a esagoni da 1,5 cm, una via di mezzo tra la facilità di calcolare le distanze garantita da una griglia e i movimenti più flessibili di una mappa senza griglia. Tuttavia i dungeon, con le loro pareti dritte e i loro angoli retti, sono difficili da traslare sugli esagoni.

Taglia delle Creature su Quadretti ed Esagoni

La taglia di una creatura determina lo spazio che occupa sui quadretti o sugli esagoni, come indicato dalla tabella "Taglia e Spazio delle Creature". Se la miniatura utilizzata per un mostro occupa una quantità di spazio diversa da ciò che si trova sul tavolo, non c'è problema, ma il mostro dovrà essere considerato della sua taglia ufficiale ai fini di tutte le altre regole. Per esempio, è possibile usare una miniatura con una base Grande per rappresentare un gigante Enorme. Quel gigante occupa sul campo di battaglia uno spazio minore rispetto a quanto suggerisce la sua taglia, ma resta sempre una creatura Enorme ai fini di regole come lottare.

Taglia e Spazio delle Creature

Taglia	Spazio: Quadretti	Spazio: Esagoni
Minuscola	4 per quadretto	4 per esagono
Piccola	1 quadretto	1 esagono
Media	1 quadretto	1 esagono
Grande	4 quadretti (2 per 2)	3 esagoni
Enorme	9 quadretti (3 per 3)	7 esagoni
Mastodontica	16 quadretti (4 per 4) o più	12 esagoni o più

Aree di Effetto

L'area di effetto di un incantesimo, della capacità di un mostro o di altri privilegi deve essere trasposta sui quadretti o sugli esagoni per determinare quali potenziali bersagli si trovano nell'area e quali no.

Si sceglie un'intersezione di quadretti o esagoni come punto d'origine dell'area di effetto e poi si applicano le regole normalmente. Se un'area di effetto è circolare e copre almeno la metà di un quadretto, influenza quel quadretto.

Linea di Vista

Per determinare con precisione se c'è linea di vista tra due spazi occupati, si sceglie un angolo di uno dei due spazi e si traccia una linea immaginaria da quell'angolo a qualsiasi parte dell'altro spazio occupato. Se almeno una linea di questo tipo non passa attraverso o non tocca un oggetto o un effetto che blocca la visione (come un muro di pietra, una spessa tenda o una nube densa di fumo), allora esiste una linea di vista.

Copertura

Per determinare se un bersaglio beneficia di copertura contro un attacco o un altro effetto su una griglia, si sceglie un angolo dello spazio occupato dall'attaccante o il punto di origine di un'area di effetto. Poi si tracciano delle linee immaginarie da quell'angolo a ogni altro angolo di un qualsiasi quadretto occupato dal bersaglio. Se una o due di quelle linee sono bloccate da un ostacolo (inclusa un'altra creatura), il bersaglio beneficia di mezza copertura. Se tre o quattro di quelle linee sono bloccate, ma l'attacco può comunque raggiungere il bersaglio (per esempio, quando il bersaglio si trova dietro una feritoia per le frecce), il bersaglio beneficia di tre quarti di copertura.

Sugli esagoni si usano le stesse procedure previste per la griglia, tracciando le linee tra gli angoli degli esagoni. Il bersaglio beneficia di mezza copertura se fino a tre linee sono bloccate da un ostacolo e tre quarti di copertura se quattro o più linee sono bloccate, ma l'attacco può ancora raggiungere il bersaglio.

Regola Facoltativa: Fiancheggiamento

Se il gruppo di gioco usa regolarmente le miniature, il fiancheggiamento fornisce ai combattenti un modo semplice per ottenere vantaggio ai tiri per colpire contro un nemico comune.

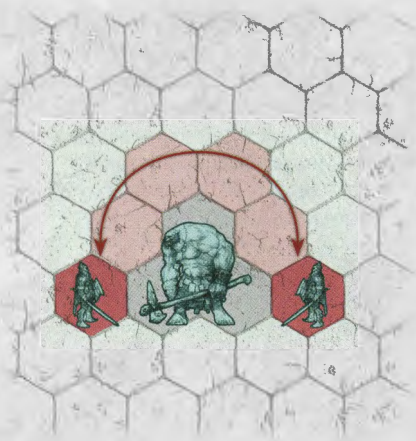
Una creatura non può fiancheggiare un nemico che non è in grado di vedere e non può fiancheggiare nessuno finché è incapacitata. Una creatura di taglia Grande o superiore fiancheggia fintanto che almeno un quadretto o un esagono del suo spazio è qualificabile per il fiancheggiamento.

Fiancheggiamento sui Quadretti. Quando una creatura e almeno uno dei suoi alleati sono adiacenti a un nemico e sui lati o angoli opposti dello spazio occupato da quel nemico, fiancheggiano quel nemico e ognuno di loro dispone di vantaggio ai tiri per colpire in mischia contro quel nemico.

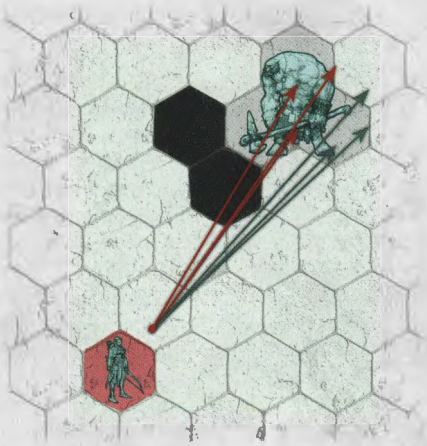
Quando ci sono dei dubbi sul fatto che due creature fiancheggino o meno un nemico su una griglia, si traccia una linea immaginaria tra i centri degli spazi occupati dalle due creature. Se la linea passa attraverso i lati o gli angoli opposti dello spazio occupato dal nemico, quel nemico è fiancheggiato.

Fiancheggiamento sugli Esagoni. Quando una creatura e almeno uno dei suoi alleati sono adiacenti a un nemico e si trovano su lati opposti dello spazio occupato da quel nemico, fiancheggiano quel nemico e ognuno di loro dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro quel nemico. Sugli esagoni, si contano i lati intorno al nemico partendo da una creatura fino al suo alleato. Contro una creatura di taglia Media o inferiore, gli alleati fiancheggiano quella creatura se ci sono 2 esagoni tra di loro. Contro una creatura di taglia Grande, gli alleati fiancheggiano quella

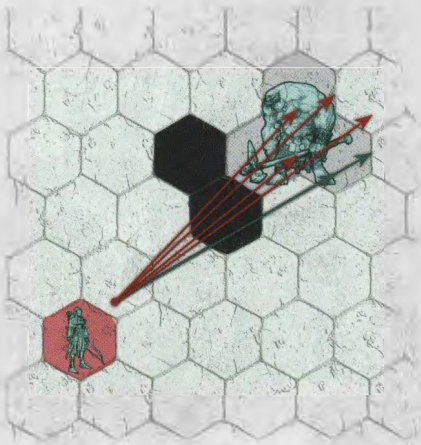
Fiancheggiamento (Esagoni)



Mezza Copertura (Esagoni)



Tre Quarti di Copertura (Esagoni)



creatura se ci sono 4 esagoni tra di loro. Contro una creatura di taglia Enorme sono richiesti 5 esagoni tra di loro. Contro una creatura Mastodontica, devono esserci almeno 6 esagoni tra di loro.

Regola Facoltativa: Diagonali

Il *Player's Handbook* presenta un metodo semplice per conteggiare i movimenti e misurare le gittate su una griglia: ogni quadretto vale 1,5 metri, anche muovendosi diagonalmente. Questo consente di velocizzare il gioco, ma viola le leggi della geometria e risulta inaccurato sulle lunghe distanze. Questa regola facoltativa consente di applicare un maggiore realismo.

Al momento di misurare una gittata o di muoversi diagonalmente su una griglia, il primo quadretto in diagonale vale 1,5 metri, ma il secondo vale 3 metri. Questa alternanza di 1,5 metri e 3 metri continua finché si continua a contare diagonalmente, anche se il personaggio si muove orizzontalmente o verticalmente tra vari frammenti di movimento in diagonale. Per esempio, un personaggio potrebbe muoversi di un quadretto diagonalmente (1,5 metri), puoi di tre quadretti in linea retta (4,5 metri) e poi di un altro quadretto diagonalmente (3 metri) per un movimento totale di 9 metri.

Regola Facoltativa: Orientamento

Se il DM desidera sapere con precisione in che direzione una creatura è orientata, può usare questa regola facoltativa.

Una creatura ha un arco anteriore (la direzione in cui è orientata), un arco laterale destro e uno sinistro e un arco posteriore. Una creatura può cambiare il suo orientamento quando termina il suo movimento nel suo turno e anche come reazione al movimento di un'altra creatura.

Normalmente una creatura può bersagliare soltanto le creature nel suo arco anteriore o in quelli laterali, perché non può vedere nel suo arco posteriore. Questo significa che un attaccante nell'arco posteriore della creatura effettua i tiri per colpire contro di essa beneficiando di vantaggio. Gli scudi applicano il loro bonus alla CA soltanto contro gli attacchi provenienti dall'arco anteriore o dall'arco dello stesso lato dello scudo. Per esempio, un guerriero con uno scudo al braccio sinistro può usarlo soltanto contro gli attacchi provenienti dall'arco anteriore e da quello sinistro.

Il DM può liberamente determinare che non tutte le creature possiedano tutti i tipi di arco. Per esempio, un'ameba paglierina amorfa potrebbe considerare tutti i suoi archi come archi anteriori, mentre un'idra potrebbe avere tre archi anteriori e uno posteriore.

Sui quadretti si sceglie un lato dello spazio occupato dalla creatura come la direzione in cui è orientata. Si traccia una linea diagonale da ogni angolo di quel lato per determinare i quadretti che rientrano nel suo arco anteriore. Dal lato opposto dello spazio occupato si determina il suo arco posteriore allo stesso modo. Gli spazi rimanenti su entrambi i lati della creatura formano i suoi archi laterali.

Sugli esagoni, determinare l'arco anteriore e posteriore e gli archi laterali è meno immediato. Si sceglie un lato dello spazio occupato dalla creatura e si genera una forma a cuneo che parte da quel lato per l'arco anteriore e un altro dal lato opposto per l'arco posteriore. Gli spazi rimanenti su entrambi i lati della creatura sono i suoi archi laterali.

Un quadretto/esagono potrebbe trovarsi in più archi, in base a come sono state tracciate le linee dallo spazio occupato da una creatura. Se più della metà di un quadretto/esagono si trova in un arco, esso rientra in quell'arco. Se è diviso esattamente a metà, si usa questa regola: se una metà si trova nell'arco anteriore, rientra in quell'arco. Se una metà si trova nell'arco laterale e una metà nell'arco posteriore, rientra nell'arco laterale.

Gestire le Tempistiche di Reazione

I tipici combattenti si affidano agli attacchi di opportunità e all'azione di Prepararsi per la maggior parte delle loro reazioni in uno scontro. Esistono vari incantesimi e privilegi che forniscono a una creatura maggiori opzioni di reazione e a volte la tempistica di una reazione può risultare difficile da valutare. Si usa questa regola orientativa: si applica l'eventuale tempistica specificata nella descrizione della reazione. Per esempio, l'attacco di opportunità e l'incantesimo *scudo* specificano chiaramente il fatto che possono interrompere ciò che li innesca. Se una reazione non specifica alcuna tempistica o se la tempistica non è chiara, la reazione si verifica dopo che il suo innesco si è concluso, come nel caso dell'azione di Prepararsi.

Combinare gli Effetti di Gioco

Esistono vari elementi del gioco che possono influenzare un bersaglio contemporaneamente. Ma quando due o più elementi del gioco hanno lo stesso nome, soltanto gli effetti di uno di essi (quello più potente) si applica e finché le durate degli effetti si sovrappongono. Per esempio, se un bersaglio è incendiato dal tratto Forma di Fuoco di un elementale del fuoco, i danni da fuoco continuati non aumentano se il bersaglio che brucia è soggetto di nuovo a quel tratto. Gli elementi del gioco includono incantesimi, privilegi di classe, talenti, tratti razziali, capacità dei mostri e oggetti magici. Vedi la relativa regola nella sezione "Combinare Effetti Magici" nel capitolo 10 del *Player's Handbook*.

Inseguimenti

Un'applicazione rigida delle regole del movimento può trasformare un inseguimento potenzialmente emozionante in una sequenza noiosa e prevedibile. Le creature più veloci raggiungono sempre quelle più lente, mentre quelle che hanno la stessa velocità non accorceranno mai le distanze tra loro. Questa serie di regole rende gli inseguimenti più interessanti introducendo degli elementi casuali.

Iniziare un Inseguimento

Un inseguimento richiede una preda e almeno un inseguitore. Gli eventuali partecipanti che non siano già inclusi nell'ordine di iniziativa devono tirare per l'iniziativa. Come nei combattimenti, ogni partecipante all'inseguimento può effettuare un'azione e muoversi nel suo turno. L'inseguimento termina quando una delle due parti coinvolte abbandona l'inseguimento o la preda fugge.

Quando un inseguimento ha inizio, il DM determina la distanza iniziale tra la preda e gli inseguitori. Poi tiene il conto della distanza che li separa e designa l'inseguitore più vicino alla preda come primo inseguitore. Il primo inseguitore può cambiare da un round all'altro.

Condurre l'Inseguimento

I partecipanti all'inseguimento sono fortemente motivati a usare l'azione di Scatto in ogni round. Gli inseguitori che si fermano a lanciare incantesimi ed effettuare attacchi corrono il rischio di perdere le loro prede, e una preda che fa altrettanto rischia di essere presa.

Scattare

Un partecipante a un inseguimento può usare liberamente l'azione di Scatto un numero di volte pari a 3 + il suo modificatore di Costituzione. Ogni azione di Scatto aggiuntiva che effettua durante l'inseguimento gli richiede di superare una prova di Costituzione con CD 10 alla fine del suo turno, altrimenti subisce un livello di indebolimento.

Un partecipante abbandona l'inseguimento se arriva a cinque livelli di indebolimento, dal momento che la sua velocità diventa 0. Una creatura può rimuovere i livelli di indebolimento ottenuti durante l'inseguimento completando un riposo breve o lungo.

Incantesimi e Attacchi

Un partecipante a un inseguimento può effettuare attacchi e lanciare incantesimi contro le altre creature entro gittata. Agli attacchi e agli incantesimi si applicano le normali regole relative alla copertura, al terreno e così via.

Normalmente i partecipanti a un inseguimento non possono effettuare attacchi di opportunità gli uni contro gli altri, dal momento che si presume che si muovano tutti nella stessa direzione allo stesso tempo. Possono però essere bersagliati dagli attacchi di opportunità di altre creature che non partecipano all'inseguimento. Per esempio, se gli avventurieri inseguono un furfante che oltrepassa una banda di malviventi in un vicolo, potrebbero provocare attacchi di opportunità da parte dei malviventi.

Concludere un Inseguimento

Un inseguimento termina quando una delle due parti coinvolte si ferma, quando la preda fugge o quando gli inseguitori si avvicinano abbastanza alla preda da prenderla.

Se nessuno rinuncia all'inseguimento, la preda effettua una prova di Destrezza (Furtività) alla fine di ogni round, dopo che ogni partecipante all'inseguimento ha effettuato il proprio turno. Il risultato viene confrontato con i punteggi di Saggezza (Percezione) passiva degli inseguitori. Se la preda è composta da più creature, tutte le prede effettuano una prova.

Se il primo inseguitore non perde mai di vista la preda, la prova fallisce automaticamente. Altrimenti, se il risultato della prova della preda è superiore al punteggio passivo più alto, quella preda fugge. Se no, l'inseguimento continua per un altro round.

La preda ottiene vantaggio o svantaggio alla sua prova in base alle circostanze prevalenti, come indicato nella tabella "Fattori di Fuga". Se uno o più fattori forniscono alla preda sia vantaggio che svantaggio alla prova, la preda non riceve né l'uno né l'altro, come di consueto.

Fattori di Fuga

Fattore	La Prova riceve...
La preda ha molte cose dietro cui nascondersi	Vantaggio
La preda si trova in un'area molto affollata o rumorosa	Vantaggio
La preda ha poche cose dietro cui nascondersi	Svantaggio
La preda si trova in un'area poco affollata o silenziosa	Svantaggio
Il primo inseguitore è un ranger o ha competenza in Sopravvivenza	Svantaggio

Altri fattori potrebbero aiutare o ostacolare le possibilità di fuga della preda, a discrezione del DM. Per esempio, una preda contro cui sia stato lanciato un incantesimo *luminescenza* potrebbe subire svantaggio alle prove effettuate per fuggire, in quanto è molto più facile da avvistare.

Una fuga non significa necessariamente che la preda abbia seminato gli inseguitori. Per esempio, in una città una fuga potrebbe rappresentare il fatto che la preda si è mescolata a una folla o è sgusciata dietro un angolo, senza lasciare alcun indizio su dove sia andata.

Complicazioni degli Inseguimenti

Come in ogni scena di inseguimento che si rispetti, possono presentarsi delle complicazioni a rendere l'inseguimento ancora più frenetico. La tabella "Complicazioni degli Inseguimenti Urbani" e la tabella



"Complicazioni degli Inseguimenti nelle Terre Selvagge" forniscono vari esempi al riguardo. Le complicazioni si verificano casualmente. Ogni partecipante all'inseguimento tira un d20 alla fine del proprio turno. Si consulta la tabella appropriata per determinare se si verifica una complicazione. Se la risposta è sì, quella complicazione ha effetto sul successivo partecipante all'inseguimento nell'ordine di iniziativa e non su quello che ha tirato il dado. Il partecipante che ha tirato il dado o quello influenzato dalla complicazione possono spendere ispirazione per negare la complicazione.

I personaggi possono creare le loro complicazioni personali per scrollarsi di dosso gli inseguitori (per esempio, lanciando l'incantesimo *ragnatela* in un vicolo stretto). Il DM valuterà quelle complicazioni nel modo che ritiene più opportuno.

Complicazioni degli Inseguimenti Urbani

d20	Complicazione
1	Un grosso ostacolo come un cavallo o un carretto blocca la strada al personaggio, che effettua una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 15 per superare l'ostacolo. Se fallisce la prova, l'ostacolo conta come 3 metri di terreno difficile.
2	La folla ostruisce il passaggio. Il personaggio effettua una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) (a sua scelta) con CD 10 per farsi strada tra la folla senza farsi rallentare. Se fallisce la prova, la folla conta come 3 metri di terreno difficile.
3	Una grossa finestra in vetro istoriato o una barriera simile blocca l'avanzata. Il personaggio effettua un tiro salvezza su Forza con CD 10 per sfondare la barriera e proseguire; se lo fallisce, è respinto dalla barriera e cade a terra prono.
4	Un labirinto di barili, casse o ostacoli simili blocca la strada. Il personaggio effettua una prova di Destrezza (Acrobazia) o Intelligenza (a sua scelta) con CD 10 per orientarsi nel labirinto. In caso di prova fallita, il labirinto conta come 3 metri di terreno difficile.
5	Il terreno sotto i piedi del personaggio è reso scivoloso dalla pioggia, dall'olio versato o da qualche altro liquido. Il personaggio effettua un tiro salvezza su Destrezza con CD 10; se lo fallisce, cade a terra prono.
6	Il personaggio si imbatte in un branco di cani che si contendono del cibo ed effettua una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10 per farsi strada in mezzo al branco senza farsi ostacolare. Se fallisce, viene morso, subisce 1d4 danni perforanti e i cani contano come 1,5 metri di terreno difficile.
7	Il personaggio si imbatte in una rissa ed effettua una prova di Forza (Atletica), Destrezza (Acrobazia) o Carisma (Intimidire) (a sua scelta) con CD 15 per oltrepassare i lottatori senza farsi ostacolare. Se fallisce, subisce 2d4 danni contundenti e i lottatori contano come 3 metri di terreno difficile.
8	Un mendicante ostruisce il passaggio. Il personaggio effettua una prova di Forza (Atletica), Destrezza (Acrobazia) o Carisma (Intimidire) (a sua scelta) con CD 10 per sgusciare oltre il mendicante. Se lancia al mendicante una moneta, ha successo automaticamente. Se fallisce, il mendicante conta come 1,5 metri di terreno difficile.
9	Una **guardia** troppo zelante (vedi il *Monster Manual* per le statistiche di gioco) scambia il personaggio per qualcun altro. Se il personaggio si muove di 6 metri o più durante il suo turno, la guardia effettua un attacco di opportunità contro di lui con una lancia (+3 al tiro per colpire; 1d6 + 1 danni perforanti se colpisce).
10	Il personaggio è costretto a fare una curva stretta per evitare una collisione con un ostacolo invalicabile ed effettua un tiro salvezza su Destrezza con CD 10 per svoltare con successo; se lo fallisce, si scontra con qualcosa di duro e subisce 1d4 danni contundenti.
11–20	Nessuna complicazione.

Complicazioni degli Inseguimenti nelle Terre Selvagge

d20	Complicazione
1	Il personaggio si fa strada attraverso una chiazza di fitta boscaglia ed effettua una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) (a sua scelta) con CD 10 per superare gli arbusti. Se fallisce, la boscaglia conta come 1,5 metri di terreno difficile.
2	Un tratto di terreno dissestato rischia di rallentare l'avanzata del personaggio, che effettua una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10 per attraversare l'area. Se fallisce, il tratto conta come 3 metri di terreno difficile.
3	Il personaggio passa attraverso uno **sciame di insetti** (vedi il *Monster Manual* per le statistiche di gioco; è il DM a scegliere quale tipo di insetti ha più senso). Lo sciame effettua un attacco di opportunità contro il personaggio (+3 al tiro per colpire; 4d4 danni perforanti se colpisce).
4	Un ruscello, un fosso o il letto pietroso di un fiume bloccano l'avanzata del personaggio, che effettua una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) (a sua scelta) con CD 10 per attraversare l'impedimento. Se fallisce, l'impedimento conta come 3 metri di terreno difficile.
5	Il personaggio effettua un tiro salvezza su Costituzione con CD 10; se lo fallisce, è accecato da sabbia, terriccio, cenere, neve o polline sollevato dal vento fino alla fine del suo turno. Finché è accecato in questo modo, la sua velocità è dimezzata.
6	Un avvallamento improvviso coglie di sorpresa il personaggio, che effettua un tiro salvezza su Destrezza con CD 10 per attraversare l'impedimento; se lo fallisce, cade per 1d4 × 1,5 metri, subisce 1d6 danni contundenti per ogni 3 metri di caduta e cade a terra prono.
7	Il personaggio finisce per caso nella trappola di un cacciatore ed effettua un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 per evitarla; se lo fallisce, è intrappolato in una rete ed è trattenuto. Vedi il capitolo 5 del *Player's Handbook*, "Equipaggiamento", per le regole su come liberarsi da una rete.
8	Il personaggio è sorpreso da un gruppo di animali imbizzarriti ed effettua un tiro salvezza su Destrezza con CD 10; se lo fallisce, viene travolto e subisce 1d4 danni contundenti e 1d4 danni perforanti.
9	Il personaggio giunge nei pressi di una macchia di rasorvite; il personaggio effettua un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 o usa 3 metri di movimento (a sua scelta) per evitare la rasorvite. Se fallisce, subisce 1d10 danni taglienti.
10	Una creatura indigena dell'area si mette a inseguire il personaggio. Il DM sceglie una creatura appropriata per il territorio.
11–20	Nessuna complicazione.

Creare le Tabelle degli Inseguimenti

Le tabelle presentate in questa sezione non funzionano in tutti gli ambienti possibili. Un inseguimento attraverso le fognature di Baldur's Gate o tra i vicoli pieni di ragnatele di Menzoberranzan potrebbe ispirare il DM a creare una tabella apposita.

Separarsi

Le creature inseguite possono separarsi in gruppi più piccoli. Questa tattica obbliga gli inseguitori a dividere le forze a loro volta o a permettere ad alcune prede di fuggire. Se un inseguimento si divide in vari inseguimenti più piccoli, si risolve ogni inseguimento separatamente. Il DM svolge un round di un inseguimento, poi un round del successivo e così via, tenendo il conto delle distanze di ogni gruppo separato.

Mappa dell'Inseguimento

Se il DM ha l'opportunità di pianificare un inseguimento, può dedicare del tempo a tracciare una bozza di mappa che riproduca il percorso. Inserirà degli ostacoli in alcuni punti specifici, specialmente quelli che richiedono ai personaggi di effettuare delle prove di caratteristica o dei tiri salvezza per evitare di rallentare o di fermarsi oppure userà una tabella casuale delle complicazioni simile a quelle contenute in questa sezione. Altrimenti, può improvvisare direttamente nel corso del gioco.

Le complicazioni possono essere delle barriere che impediscono l'avanzata o opportunità di generare ulteriore caos. I personaggi inseguiti da un gruppo di bugbear attraverso una foresta potrebbero avvistare un nido di api e rallentare quanto basta per attaccare il nido o tirargli delle pietre, creando in questo modo un ostacolo per i loro inseguitori.

La mappa di un inseguimento può essere lineare o avere molte diramazioni, in base alla natura dell'inseguimento. Per esempio, un inseguimento sui carrelli di una miniera avrà poche diramazioni (o nessuna), mentre un inseguimento nelle fognature potrebbe averne diverse.

Inversione dei Ruoli

Durante un inseguimento, è possibile che gli inseguitori diventino le prede. Per esempio, se i personaggi inseguono un ladro in un mercato, possono attirare l'attenzione di altri membri della gilda dei ladri. Mentre inseguono il ladro in fuga, devono a loro volta sfuggire agli altri ladri. Il DM tira per l'iniziativa dei nuovi arrivati e gestisce entrambi gli inseguimenti simultaneamente. In un altro scenario, il ladro in fuga potrebbe riuscire a raggiungere i complici che lo attendono. I personaggi, ora in inferiorità numerica, potrebbero decidere di fuggire e i ladri potrebbero mettersi al loro inseguimento.

Equipaggiamento d'Assedio

Le armi d'assedio sono progettate per assalire castelli e altre fortificazioni cinte da mura. Sono utilizzate soprattutto nelle campagne a tema militare. Molte macchine d'assedio non si muovono da sole sul campo di battaglia: servono delle creature che le spostino, le carichino, mirino al bersaglio e facciano fuoco.

Ariete

Oggetto Grande

Classe Armatura: 15
Punti Ferita: 100
Immunità ai Danni: psichico, veleno

Un ariete è composto da una galleria trasportabile dotata di un pesante tronco appeso a due travi sul tetto tramite catene. Il tronco è rivestito di ferro e viene usato per sfondare le porte e le barricate.

È richiesto un minimo di quattro creature Medie per far funzionare un ariete. Grazie al tetto della galleria, gli operatori beneficiano di copertura totale dagli attacchi provenienti dall'alto.

Ariete. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un oggetto. *Colpito:* 16 (3d10) danni contundenti.

Balista

Oggetto Grande

Classe Armatura: 15
Punti Ferita: 50
Immunità ai Danni: psichico, veleno

Una balista è una gigantesca balestra che scaglia dei pesanti dardi. Prima di fare fuoco è necessario caricarla e mirare. È richiesta un'azione per caricare l'arma, un'azione per mirare e un'azione per fare fuoco.

Dardo. *Attacco con Arma a Distanza:* +6 al tiro per colpire, gittata 36/144 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (3d10) danni perforanti.

Calderone Sospeso

Oggetto Grande

Classe Armatura: 19
Punti Ferita: 20
Immunità ai Danni: psichico, veleno

Un calderone è un pentolone di ferro sospeso in modo da poter essere rovesciato facilmente per riversare all'esterno i suoi contenuti. Una volta svuotato, un calderone deve essere riempito di nuovo (e il suo contenuto deve essere riscaldato) prima di poter essere riutilizzato. Sono richieste tre azioni per riempire un calderone e un'azione per rovesciarlo.

Un calderone può essere riempito di altri liquidi, come acido o fanghiglia verde, per ottenere vari effetti.

Olio Bollente. Il calderone versa olio bollente in un'area quadrata con lato di 3 metri direttamente sottostante. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15: se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Cannone

Oggetto Grande

Classe Armatura: 19
Punti Ferita: 75
Immunità ai Danni: psichico, veleno

Un cannone usa la polvere da sparo per scagliare in aria pesanti palle in ghisa a una velocità distruttiva. In una campagna dove la polvere da sparo non esiste, un cannone potrebbe essere un congegno arcano costruito da un gruppo di gnomi ingegnosi o ingegneri magici.

Un cannone è solitamente sorretto da una struttura di legno dotata di ruote. Prima di fare fuoco è necessario caricarlo e mirare. È richiesta un'azione per caricare l'arma, un'azione per mirare e un'azione per fare fuoco.

Palla di Cannone. *Attacco con Arma a Distanza:* +6 al tiro per colpire, gittata 180/720 m, un bersaglio. *Colpito:* 44 (8d10) danni contundenti.

Manganella

Oggetto Grande

Classe Armatura: 15
Punti Ferita: 100
Immunità ai Danni: psichico, veleno

Una manganella è un tipo di catapulta che scaglia proiettili pesanti lungo un arco elevato ed è in grado di colpire anche i bersagli dietro copertura. Prima che sia possibile fare fuoco con la manganella è necessario caricarla e mirare. Servono due azioni per caricare l'arma, due azioni per mirare e un'azione per fare fuoco.

Una manganella solitamente scaglia un pesante macigno, ma può lanciare altri tipi di proiettili per ottenere vari effetti.

Pietra da Manganella. *Attacco con Arma a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 60/240 m (non può colpire i bersagli a meno di 18 metri da sé), un bersaglio. *Colpito:* 27 (5d10) danni contundenti.



Torre d'Assedio

Oggetto Mastodontico

Classe Armatura: 15
Punti Ferita: 200
Immunità ai Danni: psichico, veleno

Una torre d'assedio è una struttura mobile in travi di legno dotata di pareti fatte di assi. Grosse ruote o rulli di legno consentono alla torre di essere spinta o trainata da soldati o bestie da soma. Le creature di taglia Media o inferiore usano la torre d'assedio per raggiungere la cima delle mura alte fino a 12 metri. Una creatura nella torre beneficia di copertura totale dagli attacchi provenienti dall'esterno della torre.

Trabucco

Oggetto Enorme

Classe Armatura: 15
Punti Ferita: 150
Immunità ai Danni: psichico, veleno

Un trabucco è una potente catapulta che scaglia il suo proiettile a un arco molto elevato, in modo da colpire anche i bersagli protetti da una copertura. Prima che sia possibile fare fuoco con il trabucco, è necessario caricarlo e mirare. Servono due azioni per caricare l'arma, due azioni per mirare e un'azione per fare fuoco.

Un trabucco solitamente scaglia un pesante macigno, ma può lanciare altri tipi di proiettili, come barili di olio o di liquame fognario, per ottenere vari effetti.

Pietra da Trabucco. *Attacco con Arma a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 90/360 m (non può colpire i bersagli a meno di 18 metri da sé), un bersaglio. *Colpito:* 44 (8d10) danni contundenti.

Malattie

Un'epidemia devasta il regno e gli avventurieri devono partire alla ricerca di una cura. Un'avventuriera esce da un'antica tomba rimasta sigillata per secoli e presto si ritrova afflitta da un male che la consuma lentamente. Un warlock offende una potenza oscura e contrae una strana afflizione che si diffonde ogni volta che lancia un incantesimo.

Un contagio limitato potrebbe incidere in minima parte sulle risorse del gruppo ed essere curato da un incantesimo *ristorare inferiore*. Un contagio su scala più vasta potrebbe porre le basi per una o più avventure in cui i personaggi vanno in cerca di una cura, tentano di arginare la diffusione della malattia e ne affrontano le conseguenze.

Se una malattia non si limita a infettare alcuni membri del gruppo, è principalmente uno strumento narrativo. Le regole contribuiscono a descrivere gli effetti della malattia e il metodo con cui può essere curata, ma i dettagli del funzionamento di una malattia non sono vincolati da un comune insieme di regole. Le malattie possono influenzare qualsiasi creatura e un determinato ceppo potrebbe o non potrebbe trasmettersi da una razza o da una specie di creatura all'altra. Un'epidemia potrebbe influenzare solo i costrutti o i non morti, oppure decimare un quartiere di halfling senza toccare nessuna delle altre razze. Ciò che conta è la storia che il DM desidera raccontare.

Esempi di Malattie

Le malattie descritte di seguito illustrano i vari modi in cui esse possono funzionare nel gioco. Il DM può liberamente alterare le CD dei tiri salvezza, i tempi di incubazione, i sintomi e le altre caratteristiche di queste malattie per adattarle alla sua campagna.

Epidemia Fognaria

Il termine "epidemia fognaria" abbraccia una vasta categoria di malattie che vengono incubate nelle fognature, nelle discariche di rifiuti e nelle paludi, e che a volte vengono trasmesse dalle creature che vivono in quelle aree, come i topi e gli otyugh.

Quando un umanoide viene morso da una creatura portatrice della malattia o quando entra in contatto con liquami o escrementi contaminati dalla malattia, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti ne viene infettato.

I sintomi dell'epidemia fognaria si manifestano in una creatura infetta nel giro di 1d4 giorni e includono affaticamento e crampi. La creatura infetta subisce un livello di indebolimento, recupera solo la metà del normale ammontare di punti ferita quando spende Dadi Vita e nessun punto ferita quando completa un riposo lungo..

Alla fine di ogni riposo lungo, una creatura infetta deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11. Se lo fallisce, il personaggio riceve un livello di indebolimento, mentre se lo supera, il suo livello di indebolimento si riduce di uno. Se un tiro salvezza superato porta il livello di indebolimento della creatura infettata a meno di 1, la creatura è curata dalla malattia.

Febbre da Gallina

Questa malattia bersaglia gli umanoidi, anche se gli gnomi ne sono stranamente immuni. Finché una vittima è afflitta da questa malattia, cede spesso ad attacchi di risate deliranti, cosa che procura alla malattia il suo nome comune e il suo soprannome più morboso, "gli strilli".

I sintomi si manifestano 1d4 ore dopo l'infezione e includono febbre e disorientamento. La creatura infetta subisce un livello di indebolimento che non può essere rimosso finché la malattia non viene curata.

Ogni evento che genera tensione nella creatura infetta (come partecipare a un combattimento, subire danni, provare paura o avere un incubo) obbliga la creatura a effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; se lo fallisce, subisce 5 (1d10) danni psichici e diventa incapacitata a causa delle risate spasmodiche per 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, le risate spasmodiche e la condizione di incapacitato per lei terminano.

Ogni umanoide che inizi il proprio turno entro 3 metri da una creatura infetta in preda alle risate spasmodiche deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti sarà infettata a sua volta dalla malattia. Una volta che una creatura ha superato questo tiro salvezza, diventa immune alle risate spasmodiche di quella particolare creatura infetta per 24 ore.

Alla fine di ogni riposo lungo, una creatura infetta può effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; se lo supera, la CD di questo tiro salvezza e del tiro salvezza per evitare un attacco di risate spasmodiche scende di 1d6. Quando la CD del tiro salvezza scende a 0, la creatura è curata dalla malattia. Una creatura che fallisce tre di questi tiri salvezza riceve una forma di follia indeterminata da stabilire casualmente, come descritto successivamente in questo capitolo.

Vista Putrefatta

Questa dolorosa infezione fa sanguinare gli occhi e col tempo finisce per accecare la vittima.

Una bestia o un umanoide che beve acqua contaminata dalla vista putrefatta deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti ne è infettato. Un giorno dopo l'infezione, la vista della creatura inizia a farsi sfocata. La creatura subisce una penalità di –1 ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica basate sulla vista. Alla fine di ogni riposo lungo dopo la comparsa dei sintomi, la penalità peggiora di 1. Quando arriva a –5, la vittima è accecata finché la sua vista non viene ripristinata da magie come *ristorare inferiore* o *guarigione*.

La vista putrefatta può essere curata usando un raro fiore chiamato Occhiolucente, che cresce in alcune paludi. Impiegando un'ora, un personaggio dotato di competenza e in possesso di una borsa da erborista può trasformare il fiore in una dose di unguento. Applicata agli occhi prima di un riposo lungo, una dose impedisce alla malattia di peggiorare dopo quel riposo. Dopo l'applicazione di tre dosi, l'unguento cura la malattia definitivamente.

Veleni

Data la loro natura insidiosa e letale, i veleni sono illegali nella maggior parte delle società, ma restano uno degli strumenti preferiti degli assassini e di molte creature malvagie come i drow.

Esistono quattro tipi di veleno, descritti di seguito.

Contatto. I veleni a contatto possono essere spalmati su un oggetto e rimangono attivi finché non vengono toccati o lavati via. Una creatura che tocca un veleno a contatto con la pelle scoperta ne subisce gli effetti.

Ferimento. I veleni da ferimento possono essere applicati ad armi, munizioni, componenti di trappole e altri oggetti che infliggono danni perforanti o taglienti, e rimangono attivi finché non vengono trasmessi tramite una ferita o lavati via. Una creatura che subisce danni perforanti o taglienti da un oggetto rivestito di veleno è esposta ai suoi effetti.

Inalazione. Questi veleni sono polveri o gas che hanno effetto quando vengono inalati. Quando la polvere viene soffiata o il gas diffuso, le creature entro un cubo con spigolo di 1,5 metri ne subiscono gli effetti. La nube risultante si dissipa subito dopo. Trattenere il respiro non funziona contro i veleni inalati, in quanto agiscono su membrane nasali, condotti lacrimali e altre parti del corpo.

Ingestione Una creatura deve ingerire un'intera dose di veleno da ingestione per subirne gli effetti. La dose può essere somministrata attraverso un cibo o un liquido. Il DM potrebbe deliberare che una dose parziale abbia un effetto ridotto, per esempio conferendo vantaggio al tiro salvezza o infliggendo solo metà danni in caso di tiro salvezza fallito.

Veleni

Veleno	Tipo	Prezzo di una Dose
Essenza di etere	Inalazione	300 mo
Fumi di othur bruciato	Inalazione	500 mo
Lacrime di mezzanotte	Ingestione	1.500 mo
Malizia	Inalazione	250 mo
Muco di vermeiena	Contatto	200 mo
Olio di taggit	Contatto	400 mo
Sangue dell'assassino	Ingestione	150 mo
Siero della verità	Ingestione	150 mo
Tintura pallida	Ingestione	250 mo
Torpore	Ingestione	600 mo
Veleno di serpente	Ferimento	200 mo
Veleno di verme purpureo	Ferimento	2.000 mo
Veleno di viverna	Ferimento	1.200 mo
Veleno drow	Ferimento	200 mo

Esempi di Veleno

Ogni tipo di veleno infligge degli effetti debilitanti diversi.

Essenza di Etere (Inalazione). Una creatura soggetta a questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti diventa avvelenata per 8 ore. La creatura avvelenata è priva di sensi. La creatura si sveglia se subisce danni o se un'altra creatura usa un'azione per svegliarla scuotendola.

Fumi di Othur Bruciato (Inalazione). Una creatura soggetta a questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti subisce 10 (3d6) danni da veleno e deve ripetere il tiro salvezza all'inizio di ogni suo turno. A ogni successivo tiro salvezza fallito, il personaggio subisce 3 (1d6) danni da veleno. Dopo tre tiri salvezza superati, l'effetto del veleno termina.

Lacrime di Mezzanotte (Ingestione). Una creatura che ingerisce questo veleno non subisce alcun effetto fino allo scoccare della mezzanotte. Se il veleno nel frattempo non è stato neutralizzato, la creatura deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17; se lo fallisce, subisce 31 (9d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Malizia (Inalazione). Una creatura soggetta a questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti diventa avvelenata per 1 ora. La creatura avvelenata è accecata.

Muco di Vermeiena (Contatto). Questo veleno deve essere estratto da un vermeiena morto o incapacitato. Una creatura soggetta a questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti diventa avvelenata per 1 minuto. Una creatura avvelenata è paralizzata; può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Olio di Taggit (Contatto). Una creatura soggetta a questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti diventa avvelenata per 24 ore. La creatura avvelenata è priva di sensi. Si risveglia se subisce danni.

Sangue dell'Assassino (Ingestione). Una creatura soggetta a questo veleno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10; se lo fallisce, subisce 6 (1d12) danni da veleno ed è avvelenata per 24 ore, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è avvelenata.

Siero della Verità (Ingestione). Una creatura soggetta a questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti diventa avvelenata per 1 ora. La creatura avvelenata non può mentire consapevolmente, come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *zona di verità*.

Tintura Pallida (Ingestione). Una creatura soggetta a questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti subisce 3 (1d6) danni da veleno e diventa avvelenata. La creatura avvelenata deve ripetere il tiro salvezza ogni 24 ore e, se lo fallisce, subisce 3 (1d6) danni da veleno. Finché l'effetto del veleno non termina, i danni da esso inferti non possono essere curati in alcun modo. Dopo sette tiri salvezza superati, l'effetto termina e la creatura può guarire normalmente.

Torpore (Ingestione). Una creatura soggetta a questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti diventa avvelenata per 4d6 ore. La creatura avvelenata è incapacitata.

Veleno di Serpente (Ferimento). Questo veleno deve essere estratto da un serpente velenoso gigante morto o incapacitato. Una creatura soggetta a questo veleno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Veleno di Verme Purpureo (Ferimento). Questo veleno deve essere estratto da un verme purpureo morto o incapacitato. Una creatura soggetta a questo veleno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 19; se lo fallisce, subisce 42 (12d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Veleno di Viverna (Ferimento). Questo veleno deve essere estratto da una viverna morta o incapacitata. Una creatura soggetta a questo veleno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 24 (7d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Veleno Drow (Ferimento). Questo veleno è solitamente prodotto soltanto dai drow e soltanto in un luogo lontano dalla luce del sole. Una creatura soggetta a questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenata per 1 ora. Se fallisce il tiro salvezza di 5 o più, la creatura è anche priva di sensi finché è avvelenata in questo modo. La creatura si sveglia se subisce danni o se un'altra creatura usa un'azione per svegliarla scuotendola.

Acquistare i Veleni

In alcune ambientazioni, le leggi vietano il possesso e l'uso dei veleni, ma un rivenditore del mercato nero o uno speziale senza scrupoli potrebbero essere in possesso di una riserva nascosta. I personaggi che hanno contatti con il mondo del crimine possono facilmente acquistare un veleno. Gli altri personaggi potrebbero dover fare molte domande e pagare molte tangenti prima di poter acquistare il veleno che cercano.

La tabella "Veleni" indica i prezzi consigliati per una singola dose dei vari veleni.

Fabbricare ed Estrarre i Veleni

Tra un'avventura e l'altra, come attività fuori servizio, un personaggio può usare le regole per fabbricare oggetti descritte nel *Player's Handbook* per creare un veleno base, se ha competenza nelle sostanze da avvelenatore. A discrezione del DM, il personaggio potrebbe fabbricare anche altri tipi di veleno. Non tutti gli ingredienti di un veleno sono disponibili per l'acquisto e la necessità di reperire certi ingredienti potrebbe porre le basi per un'intera avventura.

Un personaggio può invece tentare di estrarre il veleno da una creatura velenosa, come un serpente, una viverna o un vermeiena. La creatura deve essere incapacitata o morta e l'estrazione richiede 1d6 minuti, seguiti da una prova di Intelligenza (Natura) con CD 20. (La competenza nelle sostanze da avvelenatore si applica a questa prova solo se il personaggio non possiede competenza in Natura.) Se la prova ha successo, il personaggio estrae veleno a sufficienza per una singola dose. Se fallisce, il personaggio non è in grado di estrarre alcun veleno. Se il personaggio fallisce la prova di 5 o più, è soggetto al veleno della creatura.

Follia

In una normale campagna i personaggi non impazziscono di fronte agli orrori che combattono e alle carneficine che infliggono giorno dopo giorno, ma a volte la tensione della vita da avventuriero può risultare insopportabile. Se la campagna del DM fa uso di forti tematiche horror, è possibile usare la follia per enfatizzare quel tema, sottolineando la natura straordinaria e orripilante delle minacce che gli avventurieri devono affrontare.

Impazzire

Esistono vari effetti magici che possono infliggere la follia a una mente altrimenti stabile. Certi incantesimi, come *contattare altri piani* e *simbolo,* possono condurre alla follia e il DM può usare le regole relative alla follia illustrate in questa sezione al posto degli effetti degli incantesimi contenuti nel *Player's Handbook.* Le malattie, i veleni e alcuni effetti planari come il vento psichico o i venti urlanti del Pandemonium possono tutti infliggere la follia. Anche alcuni artefatti possono devastare la psiche di un personaggio che li usa o entra in sintonia con loro.

Per resistere a un effetto che induce la follia solitamente è richiesto un tiro salvezza su Saggezza o su Carisma. Se nella campagna in corso si usa il punteggio di Sanità Mentale (vedi il capitolo 9, "Il Laboratorio del Dungeon Master"), una creatura effettuerà invece un tiro salvezza su Sanità Mentale.

Effetti della Follia

La follia può essere temporanea, duratura o indeterminata. Molti degli effetti più comuni inducono forme di follia temporanee, che durano soltanto pochi minuti. Altri effetti più terrificanti o alcuni effetti cumulativi possono dare adito a forme di follia durature o indeterminate.

Un personaggio afflitto da **follia temporanea** è soggetto a un effetto della tabella "Follia Temporanea" per 1d10 minuti.

Un personaggio afflitto da **follia duratura** è soggetto a un effetto della tabella "Follia Duratura" per 1d10 x 10 ore.

Un personaggio afflitto da **follia indeterminata** ottiene un nuovo difetto del personaggio dalla tabella "Follia Indeterminata" che permane finché non viene curato.

Follia Temporanea

d100	Effetto (dura 1d10 minuti)
01–20	Il personaggio si ritrae nella sua mente e diventa paralizzato. Questo effetto termina se il personaggio subisce danni.
21–30	Il personaggio diventa incapacitato e trascorre la durata della follia a urlare, a ridere o a piangere.
31–40	Il personaggio diventa spaventato e ogni round deve usare la sua azione e il suo movimento per fuggire dalla fonte della paura.
41–50	Il personaggio inizia a balbettare e non è in grado di parlare normalmente o di lanciare incantesimi.
51–60	Il personaggio deve usare la sua azione ogni round per attaccare la creatura più vicina.
61–70	Il personaggio è soggetto a vivide allucinazioni e subisce svantaggio alle prove di caratteristica.
71–75	Il personaggio fa qualsiasi cosa gli venga detto di fare e che non sia palesemente autodistruttiva.
76–80	Il personaggio è soggetto all'impulso irrefrenabile di mangiare qualcosa di strano come terriccio, fanghiglia o escrementi.
81–90	Il personaggio è stordito.
91–00	Il personaggio cade privo di sensi.



Follia Duratura

d100	Effetto (dura 1d10 × 10 ore)
01–10	Il personaggio si sente obbligato a ripetere in continuazione una specifica attività, come lavarsi le mani, toccare qualcosa, pregare o contare le monete.
11–20	Il personaggio è soggetto a vivide allucinazioni e subisce svantaggio alle prove di caratteristica.
21–30	Il personaggio è soggetto a una grave forma di paranoia e subisce svantaggio alle prove di Saggezza e di Carisma.
31–40	Il personaggio prova una forte repulsione nei confronti di qualcosa (solitamente la fonte della follia), come se fosse sotto l'effetto di antipatia dell'incantesimo *antipatia/simpatia*.
41–45	Il personaggio è soggetto a un forte delirio. Il DM sceglie una pozione e il personaggio immagina di essere sotto gli effetti di quella pozione.
46–55	Il personaggio si affeziona a un "portafortuna", che può essere una persona o un oggetto, e subisce svantaggio ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza quando si trova a più di 9 metri da esso.
56–65	Il personaggio è accecato (25%) o assordato (75%).
66–75	Il personaggio è soggetto a tremiti o tic incontrollabili che gli impongono svantaggio ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza basati su Forza o Destrezza.
76–85	Il personaggio soffre di una parziale amnesia. Sa chi è e conserva i suoi tratti razziali e privilegi di classe, ma non riconosce gli altri e non ricorda nulla di ciò che gli è successo prima che la follia avesse effetto.
86–90	Ogni volta che il personaggio subisce danni, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti sarà influenzato come se avesse fallito un tiro salvezza contro l'incantesimo *confusione*. L'effetto di *confusione* dura 1 minuto.
91–95	Il personaggio non è più in grado di parlare.
96–00	Il personaggio cade privo di sensi. Né scuoterlo né infliggergli danni basterà a risvegliarlo.

Curare la Follia

Un incantesimo *calmare emozioni* può sopprimere gli effetti della follia, mentre un incantesimo *ristorare inferiore* può rimuovere da un personaggio una follia temporanea o duratura. In base alla fonte della follia, anche *rimuovi maledizione* o *dissolvi il male* potrebbero dimostrarsi efficaci. Un incantesimo *ristorare superiore* o una magia più potente sono richiesti per rimuovere da un personaggio una follia indeterminata.

Punti Esperienza

I punti esperienza (PE) guidano l'avanzamento di livello dei personaggi giocanti e sono la ricompensa più ricorrente per il completamento di un incontro di combattimento.

A ogni mostro è abbinato un valore in PE basato sul suo grado di sfida. Quando gli avventurieri sconfiggono uno o più mostri (solitamente uccidendoli, mettendoli in fuga o catturandoli), si dividono equamente tra loro il valore totale in PE dei mostri. Se il gruppo ha ricevuto un aiuto rilevante da uno o più PNG, quei PNG devono essere considerati membri del gruppo al momento di dividere i PE (dal momento che i PNG hanno reso il combattimento più facile, i singoli personaggi ricevono meno PE).

Il capitolo 3, "Creare le Avventure", fornisce le indicazioni per creare gli incontri di combattimento usando i punti esperienza.

Follia Indeterminata

d100	Difetto (permane finché curato)
01–15	"Ubriacandomi recupero la mia sanità mentale."
16–25	"Tengo per me tutto ciò che trovo."
26–30	"Cerco di diventare più simile a qualcuno che conosco, adottando il suo stile nel vestire, i suoi modi di fare e il suo nome."
31–35	"Ho bisogno di piegare la verità, esasperarla o mentire direttamente per risultare interessante agli altri."
36–45	"Conseguire il mio obiettivo è l'unica cosa che mi interessa e ignorerò tutto il resto pur di raggiungerlo."
46–50	"Mi riesce difficile provare interesse per qualsiasi cosa che accada attorno a me."
51–55	"Non mi piace il modo in cui la gente mi giudica in continuazione."
56–70	"Sono la persona più intelligente, più saggia, più forte, più veloce e più bella che io conosca."
71–80	"Sono convinto che potenti nemici mi diano la caccia e che i loro agenti siano presenti ovunque io vada. Sono sicuro che mi osservano tutto il tempo."
81–85	"C'è solo una persona di cui posso fidarmi. E solo io sono in grado di vedere questo amico speciale."
86–95	"Non riesco a prendere nulla sul serio. Più seria è la situazione, più la trovo divertente."
96–00	"Ho scoperto che mi piace davvero tanto uccidere la gente."

Personaggi Assenti

Solitamente gli avventurieri guadagnano soltanto i punti esperienza degli incontri a cui partecipano. Se un giocatore è assente per una sessione, il personaggio di quel giocatore non riceverà i punti esperienza in questione.

Col tempo potrebbe venirsi a creare un divario di livello tra i personaggi dei giocatori che non saltano alcuna sessione e quelli dei giocatori che frequentano il gioco più sporadicamente. Non c'è nulla di male in questo. Una differenza di due o tre livelli tra un personaggio e l'altro all'interno di un gruppo non rovinerà il gioco a nessuno. Alcuni DM considerano i PE una ricompensa per avere partecipato al gioco e mantenersi in pari con il resto del gruppo è un buon incentivo per indurre i giocatori a partecipare al maggior numero di sessioni possibile.

In alternativa, i personaggi assenti possono ricevere lo stesso ammontare di PE che gli altri personaggi ricevono a ogni sessione, mantenendo il gruppo allo stesso livello. Sono pochi i giocatori che salteranno intenzionalmente una sessione di gioco soltanto perché sanno che riceveranno lo stesso i loro PE anche se non si presentano.

Sfide di Interazione

Il DM può decidere di assegnare punti esperienza ai personaggi quando superano sfide diverse dai combattimenti. Se gli avventurieri portano a termine un teso negoziato con un barone, stipulano un trattato mercantile con un clan di nani scontrosi o riescono ad attraversare il Baratro del Destino, il DM può decidere che meritino una ricompensa in PE.

Come punto di partenza, il DM usa le regole per creare gli incontri di combattimento contenute nel capitolo 3, per stimare la difficoltà della sfida. Poi assegna ai personaggi un ammontare di PE come se si trattasse di un incontro di combattimento della stessa difficoltà, ma solo se l'incontro prevedeva un rischio significativo di fallimento.

Pietre Miliari

Il DM può assegnare i PE anche quando i personaggi completano una pietra miliare significativa. Durante la preparazione dell'avventura, il DM sceglie certi eventi o sfide che fungeranno da pietre miliari, usando gli esempi seguenti come guide:

- Portare a termine un obiettivo della serie di obiettivi necessari per completare l'avventura.
- Scoprire un luogo o un'informazione nascosta rilevante ai fini dell'avventura.
- Raggiungere una destinazione importante.

Al momento di assegnare i PE, una pietra miliare maggiore va considerata equivalente a un incontro difficile e una pietra miliare minore equivalente a un incontro facile.

Se il DM desidera ricompensare i giocatori per i loro progressi nel corso dell'avventura con qualcosa in più oltre ai PE e ai tesori, può concedere loro qualche piccola ricompensa in occasione delle pietre miliari. Ecco alcuni esempi:

- Gli avventurieri ottengono il beneficio di un riposo breve.
- I personaggi possono recuperare un Dado Vita o uno slot incantesimo di basso livello.
- I personaggi possono recuperare l'uso degli oggetti magici i cui utilizzi limitati erano già stati spesi.

Avanzamento di Livello Senza PE

Il DM può anche fare a meno interamente dei punti esperienza e controllare personalmente il ritmo di avanzamento dei personaggi. I personaggi avanzano di livello in base al numero di sessioni giocate o quando raggiungono gli obiettivi narrativi più significativi della campagna. In entrambi i casi, è il DM ad annunciare ai giocatori quando i loro personaggio aumentano di livello.

Questo metodo di avanzamento di livello può risultare particolarmente utile se la campagna di gioco non prevede molti combattimenti o ne prevede talmente tanti che il conteggio dei PE potrebbe risultare stancante.

Avanzamento Basato sulle Sessioni

Un buon ritmo di avanzamento basato sulle sessioni è portare i personaggi al 2° livello dopo la prima sessione di gioco, al 3° livello dopo un'altra sessione e al 4° livello dopo altre due sessioni. Poi si assegnerà un nuovo livello ogni due o tre sessioni. Questo ritmo rispecchia il ritmo di avanzamento standard, presumendo che le sessioni di gioco durino circa quattro ore.

Avanzamento Basato sulla Storia

Quando il DM regola l'avanzamento in base alla storia della campagna, assegna i livelli quando gli avventurieri raggiungono gli obiettivi più significativi della campagna.





Capitolo 9: Il Laboratorio del Dungeon Master

Il Dungeon Master non è obbligato a limitarsi alle regole contenute nel *Player's Handbook*, alle indicazioni fornite in questo libro o alla raccolta di mostri del *Monster Manual*. Può dare libero sfogo alla sua immaginazione. Questo capitolo presenta alcune regole facoltative utilizzabili per personalizzare la propria campagna e una serie di indicazioni su come creare il proprio materiale, quali nuovi mostri e oggetti magici.

Le opzioni di questo capitolo fanno riferimento a molte parti diverse del gioco. Alcune sono varianti alle regole, mentre altre sono regole completamente inedite. Ogni opzione rappresenta un genere o uno stile di gioco differente, o entrambe le cose. Si consiglia di non provare più di una o due opzioni alla volta, in modo da poter valutare adeguatamente i loro effetti sulla campagna prima di aggiungere altre opzioni.

Prima di aggiungere una nuova regola alla propria campagna, il DM deve porsi due domande:

- La regola migliorerà il gioco?
- Ai giocatori piacerà?

Se il DM è sicuro che la risposta a entrambe le domande sia sì, allora non ha nulla da perdere a fare un tentativo e può chiedere ai giocatori di fornire il loro feedback. Se la regola o l'elemento del gioco non funziona come previsto o non contribuisce in modo rilevante al gioco, il DM può affinarla o scartarla. A prescindere da quale sia la loro fonte di provenienza, sono le regole ad essere al servizio del DM e non viceversa.

Il DM dovrà fare attenzione a non aggiungere al gioco nulla che consenta a un personaggio di concentrarsi su più di un effetto alla volta, usare più di una reazione o di un'azione bonus per round o entrare in sintonia con più di tre oggetti magici alla volta. Le regole e gli elementi di gioco che si sostituiscono alle regole di concentrazione, reazioni, azioni bonus e sintonia con gli oggetti magici possono gravemente sbilanciare o complicare eccessivamente il gioco.

Opzioni delle Caratteristiche

Le regole facoltative di questa sezione riguardano l'uso dei punteggi di caratteristica.

Dadi di Competenza

Questa regola facoltativa sostituisce il bonus di competenza di un personaggio con un dado di competenza, aggiungendo ulteriore casualità al gioco e rendendo la competenza un fattore di padronanza meno affidabile. Invece di aggiungere un bonus di competenza a una prova di caratteristica, un tiro per colpire o un tiro salvezza, il giocatore del personaggio tira un dado. La tabella "Dado di Competenza" indica quale dado o dadi tirare, come determinato dal livello del personaggio.

Ogni volta che un privilegio, come per esempio la Maestria del ladro, consente a un personaggio di raddoppiare il suo bonus di competenza, il giocatore tira il dado di competenza del personaggio due volte invece di una.

Questa opzione è destinata ai personaggi giocanti e ai personaggi non giocanti dotati di livelli, e non ai mostri che ne sono privi.

Dado di Competenza

Livello	Bonus di Competenza	Dado di Competenza
1°–4°	+2	1d4
5°–8°	+3	1d6
9°–12°	+4	1d8
13°–16°	+5	1d10
17°–20°	+6	1d12

Varianti alle Abilità

Ogni abilità indica le circostanze in cui un personaggio può aggiungere il suo bonus di competenza a una prova di caratteristica. Le abilità definiscono quelle circostanze facendo riferimento a vari aspetti dei sei punteggi di caratteristica. Per esempio, Acrobazia e Furtività sono due aspetti diversi di Destrezza: un personaggio può specializzarsi in una sola o in entrambe.

Il DM può fare a meno delle abilità e usare una delle varianti seguenti, scegliendo quella che meglio si adatta alla sua campagna.

Competenza nelle Prove di Caratteristica

Usando questa variante, i personaggi non hanno competenze nelle abilità. Ogni personaggio possiede invece competenza in due caratteristiche: una collegata alla sua classe e una collegata al suo background. La tabella "Competenze nelle Prove di Caratteristica per Classe" suggerisce una competenza per ogni classe, mentre il personaggio può scegliere quale caratteristica sia collegata al suo background. A partire dal 1° livello, un personaggio aggiunge il suo bonus di competenza a qualsiasi prova di caratteristica collegata all'una o all'altra di queste due caratteristiche.

Competenze nelle Prove di Caratteristica per Classe

Classe	Prova di Caratteristica
Barbaro	Forza, Destrezza o Saggezza
Bardo	Una qualsiasi
Chierico	Intelligenza, Saggezza o Carisma
Druido	Intelligenza o Saggezza
Guerriero	Forza, Destrezza o Saggezza
Ladro	Destrezza, Intelligenza, Saggezza o Carisma
Mago	Intelligenza o Saggezza
Monaco	Forza, Destrezza o Intelligenza
Paladino	Forza, Saggezza o Carisma
Ranger	Forza, Destrezza o Saggezza
Stregone	Intelligenza o Carisma
Warlock	Intelligenza o Carisma

Con questa regola il privilegio Maestria funziona in modo diverso rispetto al normale. Al 1° livello, invece di scegliere due competenze nelle abilità, un personaggio dotato del privilegio di classe Maestria sceglie una delle caratteristiche in cui possiede competenza. La scelta di una caratteristica conta come due scelte di Maestria da parte del personaggio. Se il personaggio normalmente ottiene una competenza in un'abilità aggiuntiva, sceglie invece un'altra caratteristica in cui ottenere competenza.

Questa opzione rimuove dal gioco le abilità e riduce al minimo le distinzioni tra i personaggi. Per esempio, un personaggio non può scegliere se concentrarsi sulla persuasione o sull'intimidazione; è abile allo stesso modo in entrambe.

Competenza per Background

Applicando questa variante, i personaggi non possiedono abilità o competenze negli strumenti. Tutto ciò che fornirebbe a un personaggio competenza in un'abilità o in uno strumento non fornisce invece alcun beneficio. Un personaggio può invece aggiungere il suo bonus di competenza a qualsiasi prova di caratteristica a cui il suo addestramento ed esperienze precedenti (identificati dal suo background) siano ragionevolmente applicabili. Il DM ha l'ultima parola nel decidere se e quando il background del personaggio è applicabile.

Per esempio, il giocatore di un personaggio con il background del nobile potrebbe ragionevolmente proporre che il bonus di competenza sia applicabile a una prova di Carisma che il personaggio deve effettuare per ottenere un'udienza presso il re. Il giocatore sarà incoraggiato a spiegare in termini specifici perché il background del personaggio è applicabile, e non limitandosi a dire "sono un nobile", ma raccontando qualcosa come: "Prima di iniziare la mia carriera da avventuriero, ho prestato servizio come ambasciatore della mia famiglia a corte e questo genere di cose mi viene naturale ormai."

Questo semplice sistema si basa per buona parte sulla disponibilità dei giocatori a sviluppare le storie dei loro personaggi. Non deve sfociare in una serie costante di dibattiti per decidere se un bonus di competenza si applica o meno a una determinata situazione. Purché il tentativo di spiegazione di background del personaggio non faccia alzare gli occhi al cielo a tutti gli altri giocatori per la sua assurdità, il DM può acconsentire e ricompensare il giocatore per lo sforzo fatto.

Se un personaggio possiede il privilegio Maestria, il suo giocatore non sceglie le abilità e gli strumenti in cui ottenere i benefici di quel privilegio, ma definisce gli aspetti del background a cui applicare il beneficio. Riprendendo l'esempio del nobile, il giocatore potrebbe decidere di applicare Maestria alle "situazioni in cui il galateo di corte e l'etichetta sono essenziali" e per "scoprire le trame segrete che i membri della corte tessono gli uni contro gli altri".

Competenza per Tratti Caratteriali

Applicando questa variante, i personaggi non possiedono competenza nelle abilità. Un personaggio applica invece il suo bonus di competenza a qualsiasi prova di caratteristica direttamente correlata ai suoi tratti caratteriali positivi. Per esempio, un personaggio con il tratto caratteriale positivo "Il personaggio non ha mai un piano, ma è molto bravo a improvvisarne uno sul momento" può applicare il bonus quando si cimenta in un raggiro improvvisato per uscire da una situazione incresciosa. Un giocatore dovrà scegliere almeno quattro tratti caratteriali positivi al momento della creazione del personaggio.

Quando un tratto caratteriale negativo ha un impatto diretto su una prova di caratteristica, il personaggio ottiene svantaggio a quella prova. Per esempio, un eremita il cui tratto negativo sia "Il personaggio si immerge talmente a fondo nella contemplazione dei suoi pensieri da dimenticare il mondo circostante" può subire svantaggio a una prova di caratteristica effettuata per notare una o più creature che si avvicinano di soppiatto.

Se un personaggio possiede il privilegio Maestria, il giocatore può applicarne i benefici ai tratti caratteriali correlati alle prove di caratteristica, anziché alle abilità o agli strumenti. Quando un personaggio dovrebbe ottenere una nuova competenza in un'abilità o in uno strumento, ottiene invece un nuovo tratto caratteriale positivo.

Questo sistema si basa per buona parte sulla disponibilità dei giocatori a sviluppare le personalità dei loro personaggi. Il DM dovrà assicurarsi che i tratti dei vari personaggi (sia quelli positivi che quelli negativi) entrino in gioco con la stessa frequenza. Nessun giocatore dovrà avere un tratto positivo che risulti sempre applicabile e un tratto negativo che non entra mai in gioco.

A propria discrezione, il DM può collegare anche gli ideali, i legami e i difetti dei personaggi a questo sistema.

Punti Eroe

I punti eroe funzionano bene nelle campagne di fantasy epico e fantasy mitico, in cui i personaggi sono concepiti come qualcosa di più simile ai supereroi che non a dei normali avventurieri.

Applicando questa opzione, un personaggio parte con 5 punti eroe al 1° livello. Ogni volta che il personaggio acquisisce un livello, perde gli eventuali punti eroe non spesi e ne ottiene un nuovo totale pari a 5 + la metà del livello del personaggio.

Un giocatore può spendere un punto eroe ogni volta che effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza. Il giocatore può spendere il punto eroe dopo avere effettuato il tiro, ma prima di applicare qualsiasi risultato. Spendendo il punto eroe, il giocatore ha diritto a tirare un d6 e ad aggiungerlo al d20, potenzialmente trasformando un fallimento in un successo. Un giocatore può spendere solo 1 punto eroe per tiro.

Inoltre, ogni volta che un personaggio fallisce un tiro salvezza contro morte, il giocatore può spendere un punto eroe per trasformare un fallimento in un successo.

Nuovi Punteggi di Caratteristica: Onore e Sanità Mentale

Se il DM conduce una campagna dove un rigido codice d'onore o il costante rischio di cedere alla follia svolgono una funzione importante, può aggiungere al gioco uno di questi nuovi punteggi di caratteristica (o entrambi): Onore e Sanità Mentale. Queste caratteristiche funzionano come le sei caratteristiche standard, ad eccezione delle differenze specificate alla voce di ognuna di esse.

Ecco come incorporare queste capacità facoltative nella creazione del personaggio:

- Se i giocatori usano la serie standard di punteggi di caratteristica, si aggiunge un 11 alla serie per ogni caratteristica aggiuntiva che si decide di usare.
- Se i giocatori usano il sistema facoltativo per personalizzare i punteggi di caratteristica, si aggiungono all'ammontare di punti disponibili 3 punti per ogni caratteristica aggiuntiva che si decide di usare.
- Se i giocatori tirano i loro punteggi di caratteristica, tirano anche per i punteggi di caratteristica aggiuntivi.

Se il DM ha la necessità di effettuare una prova o un tiro salvezza su Onore o Sanità Mentale per un mostro che è privo di quei punteggi, può usare Carisma per l'Onore e Saggezza per la Sanità Mentale.

Punteggio di Onore

Se la campagna è ambientata in una cultura in cui un rigido codice d'onore è parte integrante della vita quotidiana, il DM può usare il punteggio di Onore come metodo per misurare la devozione di un personaggio a quel codice. Questa capacità è adatta soprattutto alle ambientazioni ispirate alle

culture asiatiche, come Kara-Tur in Forgotten Realms. La caratteristica di Onore è utile anche in qualsiasi campagna incentrata su uno o più ordini cavallereschi.

L'Onore misura non solo la devozione di un personaggio a un codice, ma anche la comprensione che il personaggio ha di quel codice. Il punteggio di Onore può anche riflettere ciò che gli altri percepiscono dell'onore del personaggio. Un personaggio con un alto punteggio di Onore solitamente vanta una reputazione che gli altri conoscono, specialmente se si tratta di altri personaggi a loro volta dotati di un alto punteggio di Onore.

A differenza delle altre caratteristiche, l'Onore non può essere aumentato tramite i normali incrementi dei punteggi di caratteristica. È invece il DM ad assegnare incrementi all'Onore (o a imporre riduzioni) in base alle azioni di un personaggio. Alla fine di un'avventura, se il DM ritiene che le azioni del personaggio nel corso dell'avventura stessa abbiano avuto una buona o una cattiva influenza sulla sua comprensione del codice, può aumentare o ridurre l'Onore di quel personaggio di 1. Come nel caso degli altri punteggi di caratteristica, l'Onore di un personaggio non può mai salire a più di 20 o scendere a meno di 1.

Prove di Onore. Le prove di Onore possono essere usate nelle situazioni sociali, in modo analogo alle prove di Carisma, quando la comprensione di un codice di condotta da parte di un personaggio è il fattore più rilevante ai fini dell'esito dell'interazione sociale.

Il DM può richiedere una prova di Onore quando un personaggio si trova in una delle situazioni seguenti:

- Non è sicuro di come l'onore gli richieda di agire
- Deve arrendersi ma al contempo tentare di salvare la faccia
- Cerca di determinare il punteggio di Onore di un altro personaggio
- Cerca di comportarsi come richiesto dall'etichetta in una situazione sociale delicata
- Usa la sua reputazione onorevole o disonorevole per influenzare qualcun altro

Tiri Salvezza su Onore. Un tiro salvezza su onore entra in gioco quando il DM vuole determinare se il personaggio può fare inavvertitamente qualcosa di disonorevole. Il DM può richiedere un tiro salvezza su Onore nelle situazioni seguenti:

- Evitare una violazione accidentale dell'onore o dell'etichetta
- Resistere all'impulso di rispondere alle provocazioni o agli insulti di un nemico
- Capire quando un nemico tenta di indurre con l'inganno il personaggio a violare l'onore

Punteggio di Sanità Mentale

Il DM può usare il punteggio di Sanità Mentale se la sua campagna ruota attorno a entità di natura completamente aliena e insondabile, come il Grande Cthulhu, i cui poteri e servitori possono annientare la mente di un personaggio.

Un personaggio con un alto punteggio di Sanità Mentale riesce a mantenere il sangue freddo anche nelle circostanze più folli, mentre un personaggio con un basso punteggio di Sanità Mentale è instabile e crolla facilmente quando si trova di fronte a quegli orrori occulti che sfidano la ragione dei mortali.

Prove di Sanità Mentale. Il DM può chiedere ai personaggi di effettuare una prova di Sanità Mentale al posto di una prova di Intelligenza per ricordare informazioni relative alle folli creature aliene che figurano nella campagna, per decifrare gli scritti dei pazzi fanatici o per studiare gli incantesimi contenuti nei tomi di conoscenze proibite. Il DM può richiedere una prova di Sanità Mentale anche quando un personaggio si cimenta in una delle attività seguenti:

- Decifrare un frammento di testo scritto in un linguaggio talmente alieno da minacciare di sconvolgere la mente di un personaggio
- Riprendersi dagli effetti delle follie durature
- Comprendere una magia aliena estranea a tutte le normali forme di comprensione magica

Tiri Salvezza su Sanità Mentale. Il DM può richiedere un tiro salvezza su Sanità Mentale quando un personaggio corre il rischio di soccombere alla follia, come nelle situazioni seguenti:

- Vedere una creatura del Reame Remoto o di altri reami alieni per la prima volta
- Entrare in contatto diretto con la mente di una creatura aliena
- Subire l'effetto di incantesimi che influenzano la stabilità mentale, come l'opzione di pazzia dell'incantesimo *simbolo*
- Attraversare un semipiano dove vige una fisica aliena
- Resistere a un effetto trasmesso da un attacco o da un incantesimo che infligge danni psichici





Un tiro salvezza su Sanità Mentale fallito può provocare una follia temporanea, duratura o indeterminata, come descritto nel capitolo 8, "Condurre il Gioco". Ogni volta che un personaggio subisce una follia duratura o indeterminata, la sua Sanità Mentale è ridotta di 1. Un incantesimo *ristorare superiore* può ripristinare la Sanità Mentale perduta in questo modo; i personaggi possono inoltre aumentare la loro Sanità Mentale tramite l'avanzamento di livello.

Opzioni delle Avventure

Questa sezione offre varie opzioni che modificano il funzionamento del riposo e aggiungono alla campagna alcuni elementi insoliti come le armi moderne.

Paura e Orrore

Le regole della paura e dell'orrore possono contribuire a enfatizzare le atmosfere di terrore in una campagna fantasy dark.

Paura

Quando gli avventurieri affrontano minacce che non possono sperare di sconfiggere, il DM può richiedere loro di effettuare un tiro salvezza su Saggezza, stabilendo la CD in base alle circostanze. Un personaggio che fallisce il tiro salvezza diventa spaventato per 1 minuto. Il personaggio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Orrore

L'orrore non è una semplice questione di spavento: è una sensazione composta anche da repulsione e da angoscia. Spesso si manifesta quando gli avventurieri vedono qualcosa di completamente contrario a ciò che la ragione e il buon senso ritengono che accada nel mondo, o nel momento in cui scoprono una verità devastante.

In una situazione del genere, il DM può chiedere ai personaggi di effettuare un tiro salvezza su Carisma per resistere all'orrore, stabilendo la CD in base alla portata delle circostanze terrificanti. Se il personaggio fallisce il tiro salvezza, riceve una forma di follia temporanea o duratura a scelta del DM o determinata casualmente, come descritto nel capitolo 8, "Condurre il Gioco".

Guarigione

Queste regole facoltative facilitano o ostacolano le procedure di guarigione degli avventurieri, incrementando o riducendo l'ammontare di tempo che i giocatori possono trascorrere all'avventura prima di avere bisogno di riposo.

Dipendenza dalla Borsa del Guaritore

Un personaggio non può spendere alcun Dado Vita dopo avere completato un riposo breve, finché qualcuno non spende un uso della borsa del guaritore per bendarlo e curare le sue ferite.

Impulsi Curativi

Questa regola facoltativa consente ai personaggi di curarsi nella foga del combattimento e funziona bene soprattutto in quei gruppi dove i personaggi dotati di magie curative scarseggiano o nelle campagne in cui le magie curative sono rare.

Con un'azione, un personaggio può usare un impulso curativo e spendere fino a metà dei suoi Dadi Vita. Per ogni Dado Vita speso in questo modo, il giocatore tira il dado e aggiunge al risultato il modificatore di Costituzione del personaggio. Il personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari al totale ottenuto. Il giocatore può decidere di spendere un Dado Vita aggiuntivo dopo ogni tiro.

Un personaggio che usa un impulso curativo non può rifarlo finché non completa un riposo breve o lungo.

Applicando questa regola facoltativa, un personaggio recupera tutti i Dadi Vita spesi alla fine di un riposo lungo. Con un riposo breve, recupera un ammontare di Dadi Vita pari al suo livello diviso quattro (fino a un minimo di un dado).

Se il DM predilige uno stile di gioco più simile ai supereroi, può consentire a un personaggio di usare un impulso curativo con un'azione bonus, anziché con un'azione.

Guarigione Naturale Lenta

I personaggi non recuperano punti ferita alla fine di un riposo lungo. Un personaggio può invece spendere i suoi Dadi Vita per curarsi alla fine di un riposo lungo, proprio come nel caso di un riposo breve.

Questa regola facoltativa prolunga la quantità di tempo di cui un personaggio ha bisogno per riprendersi dalle ferite senza i benefici della guarigione magica ed è adatta soprattutto alle campagne più crude e realistiche.

Varianti al Riposo

Le regole relative al riposo breve e lungo presentate nel capitolo 8 del *Player's Handbook* sono adatte soprattutto a una campagna in stile eroico. I personaggi affrontano a viso aperto i nemici più letali, subiscono danni fino a rimanere con un singolo soffio di vita, ma il giorno dopo sono di nuovo pronti a combattere. Se questo approccio non è adatto alla campagna che il DM ha in mente, le varianti seguenti possono offrire una valida alternativa.

Eroismo Epico

Questa variante usa un riposo breve di 5 minuti e un riposo lungo di 1 ora. Questo cambiamento consente ai personaggi di combattere con maggiore frequenza, permettendo loro di riprendersi facilmente da ogni battaglia. Il DM dovrebbe rendere gli incontri di combattimento più difficili per compensare.

Gli incantatori che usano questo sistema possono permettersi di consumare i loro slot incantesimo rapidamente, specialmente ai livelli più alti. Il DM potrebbe consentire agli incantatori di ripristinare gli slot incantesimo spesi soltanto in quantità pari alla metà del loro massimo degli slot incantesimo (arrotondato per difetto) alla fine di un riposo lungo e di limitare gli slot incantesimo ripristinati a un livello pari o inferiore al 5°. Soltanto un riposo completo di 8 ore consentirà a un incantatore di ripristinare tutti gli slot incantesimo e di recuperare gli slot incantesimo di livello pari o superiore al 6°.

Realismo Crudo

Questa variante utilizza un riposo breve di 8 ore e un riposo lungo di 7 giorni, frenando il ritmo della campagna e obbligando i giocatori a valutare con attenzione i benefici e gli svantaggi del combattimento. I personaggi non possono lasciarsi coinvolgere in troppe battaglie di fila e ogni avventura richiede un'attenta pianificazione.

Questo approccio incoraggia i personaggi a trascorrere più tempo fuori dai dungeon. È una buona opzione per le campagne incentrate sugli intrighi, sulla politica e sulle interazioni con i PNG, in cui i combattimenti sono rari o qualcosa da evitare, e non qualcosa in cui tuffarsi a capofitto.

Armi da Fuoco

Se il DM desidera emulare lo stile di cappa e spada de *I Tre Moschettieri* e altre storie simili, può introdurre nella campagna le armi a polvere da sparo associate all'epoca rinascimentale. Analogamente, in una campagna in cui è precipitata un'astronave o sono presenti elementi della Terra odierna, potrebbero comparire delle armi da fuoco futuristiche o moderne. La tabella "Armi da Fuoco" contiene vari esempi di armi da fuoco appartenenti a tutti e tre questi periodi. Gli oggetti moderni e futuristici sono senza prezzo.

Competenza

Spetta al DM decidere se un personaggio possiede competenza in un'arma da fuoco o meno. I personaggi della maggior parte dei mondi di D&D ne sono privi. Nei periodi fuori servizio, i personaggi possono usare le regole relative all'addestramento descritte nel *Player's Handbook* per acquisire competenza, presumendo che abbiano abbastanza munizioni da far funzionare le armi per tutto il periodo in cui ne padroneggiano l'uso.

Proprietà

Le armi da fuoco fanno uso di munizioni speciali e alcune di esse sono dotate della proprietà deflagrante o carica multipla.

Carica Multipla. Un'arma dotata della proprietà carica multipla può sparare un numero limitato di colpi. Il personaggio deve poi ricaricarla usando un'azione o un'azione bonus (a sua scelta).

Deflagrante. Un'arma dotata della proprietà deflagrante può effettuare un normale attacco a bersaglio singolo o può sparare una pioggia di colpi in un'area pari a 10 cubi con spigolo di 30 cm entro gittata normale. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti subisce i danni normali dell'arma. Questa azione consuma dieci munizioni.

Munizioni. Le munizioni di un'arma da fuoco si distruggono dopo l'uso. Le armi da fuoco rinascimentali e moderne usano i proiettili. Le armi da fuoco futuristiche sono alimentate da un tipo speciale di munizioni chiamate celle energetiche. Una cella energetica contiene abbastanza energia per tutti i colpi che l'arma da fuoco può sparare.

Esplosivi

Una campagna potrebbe includere gli esplosivi dell'epoca rinascimentale o del mondo moderno (questi ultimi sono senza prezzo), descritti nella tabella "Esplosivi".

Bomba

Con un'azione, un personaggio può accendere questa bomba e lanciarla in un punto entro 18 metri di distanza. Ogni creatura entro 5 metri da quel punto deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12, altrimenti subisce 3d6 danni da fuoco.

Polvere da Sparo

La polvere da sparo è usata principalmente per scagliare un proiettile fuori dalla canna di una pistola o di un fucile, o in alternativa per comporre una bomba. La polvere da sparo viene venduta in barilotti di legno o in corni impermeabilizzati.

Appiccare il fuoco a un contenitore pieno di polvere da sparo può provocare un'esplosione che infligge danni da fuoco a tutte le creature entro 3 metri da esso (3d6 nel caso di un corno per polvere, 7d6 per un barilotto). Chi supera un tiro salvezza su Destrezza con CD 12 subisce soltanto la metà di quei danni. Incendiando 30 grammi di polvere da sparo si genera una fiammata che arde per 1 round, proiettando luce intensa entro un raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri.

Dinamite

Con un'azione, un personaggio può accendere un candelotto di dinamite e lanciarlo in un punto entro 18 metri di distanza. Ogni creatura entro 1,5 metri da quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12: se lo

fallisce, subisce 3d6 danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Un personaggio può legare più candelotti di dinamite assieme in modo che esplodano simultaneamente. Ogni candelotto aggiuntivo aumenta i danni di 1d6 (fino a un massimo di 10d6) e il raggio dell'esplosione di 1,5 metri (fino a un massimo di 6 metri).

La dinamite può essere dotata di una miccia più lunga per farla esplodere dopo un certo ammontare di tempo, solitamente compreso tra 1 e 6 round. Il DM tira l'iniziativa per la dinamite. Dopo che è trascorso il numero di round stabiliti, la dinamite esplode al suo valore di iniziativa.

Granate

Con un'azione, un personaggio può lanciare una granata in un punto entro 18 metri di distanza. Se usa un lanciagranate, può lanciarla fino a 36 metri di distanza.

Ogni creatura entro 6 metri da una **granata a frammentazione** che esplode deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 5d6 danni perforanti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Un round dopo avere toccato terra, una **granata fumogena** diffonde una nube di fumo che genera un'area pesantemente oscurata in un raggio di 6 metri. Un vento moderato (che soffi ad almeno 15 km orari) disperde il fumo in 4 round; un forte vento (30 o più km orari) lo disperde in 1 round.

Capire le Tecnologie Aliene

Totale della Prova di Intelligenza	Risultato
9 o meno	Un fallimento; una carica o un uso sprecato, se applicabile; il personaggio subisce svantaggio alla prova successiva
10–14	Un fallimento
15–19	Un successo
20 o più	Un successo; il personaggio ottiene vantaggio alla prova successiva

Tecnologia Aliena

Quando gli avventurieri trovano un reperto tecnologico che non appartiene al loro mondo o alla loro epoca, i giocatori possono capire di che oggetto si tratta, ma i personaggi raramente lo capiscono. Per simulare l'ignoranza di un personaggio riguardo a quella tecnologia, il personaggio dovrà effettuare una serie di prove di Intelligenza per capire di cosa si tratta.

Per determinare come funziona la tecnologia, un personaggio deve superare un numero di prove di Intelligenza basato sulla complessità dell'oggetto: due successi per un oggetto semplice (come un accendino, una calcolatrice o un revolver) e quattro successi per un oggetto complesso (come un computer, una motosega o un hovercraft). Poi il DM consulta la tabella "Capire le Tecnologie Aliene". Il DM può fare in modo che l'oggetto si rompa se il personaggio fallisce quattro o più volte prima di completare un riposo lungo.

Un personaggio che ha visto usare un oggetto o ha maneggiato un oggetto simile ottiene vantaggio alle prove di Intelligenza effettuate per capire il suo uso.

Esplosivi

Oggetto Rinascimentale	Costo	Peso
Bomba	150 mo	0,5 kg
Polvere da sparo, barilotto	250 mo	10 kg
Polvere da sparo, corno	35 mo	1 kg

Oggetto Moderno	Costo	Peso
Dinamite (candelotto)	—	0,5 kg
Granata a frammentazione	—	0,5 kg
Granata fumogena	—	1 kg
Lanciagranate	—	3,5 kg

Armi da Fuoco

Oggetto Rinascimentale	Costo	Danni	Peso	Proprietà
Armi a Distanza da Guerra				
Pistola	250 mo	1d10 perforanti	1,5 kg	Munizioni (gittata 9/27), ricarica
Moschetto	500 mo	1d12 perforanti	5 kg	Due mani, munizioni (gittata 12/36), ricarica
Munizioni				
Proiettili (10)	3 mo	—	1 kg	—

Oggetto Moderno	Costo	Danni	Peso	Proprietà
Armi a Distanza da Guerra				
Pistola automatica	—	2d6 perforanti	1,5 kg	Carica multipla (15 colpi), munizioni (gittata 15/45)
Revolver	—	2d6 perforanti	1,5 kg	Carica multipla (15 colpi), munizioni (gittata 15/45)
Fucile da caccia	—	2d8 perforanti	1,5 kg	Carica multipla (6 colpi), munizioni (gittata 12/36)
Fucile automatico	—	2d10 perforanti	4 kg	Carica multipla (5 colpi), due mani, munizioni (gittata 24/72)
Shotgun	—	2d8 perforanti	4 kg	Carica multipla (30 colpi), deflagrante, due mani, munizioni (gittata 24/72)
Munizioni		2d8 perforanti	3,5 kg	Carica multipla (2 colpi), due mani, munizioni (gittata 9/27)
Proiettili (10)	—	—	0,5 kg	—

Oggetto Futuristico	Costo	Danni	Peso	Proprietà
Armi a Distanza da Guerra				
Pistola laser	—	3d6 radiosi	1 kg	Carica multipla (50 colpi), munizioni (gittata 12/36)
Fucile antimateria	—	6d8 necrotici	5 kg	Carica multipla (2 colpi), due mani, munizioni (gittata 36/108)
Fucile laser	—	3d8 radiosi	3,5 kg	Carica multipla (30 colpi), due mani, munizioni (gittata 30/90)
Munizioni				
Cella energetica	—	—	150 grammi	—

Punti Trama

I punti trama consentono ai giocatori di cambiare il corso della campagna, introdurre complicazioni narrative, alterare il mondo e perfino assumere il ruolo del DM. Se la prima reazione del DM leggendo questa regola facoltativa è il timore che i giocatori possano abusarne, probabilmente questa non è la regola che fa per lui.

Usare i Punti Trama

Ogni giocatore parte con 1 punto trama. Durante una sessione, un giocatore può spendere quel punto per ottenere un effetto. L'effetto dipende all'approccio del gruppo a questa regola facoltativa. Di seguito sono presentate tre opzioni.

Un giocatore non può spendere più di 1 punto trama per sessione. Il DM può incrementare questo limite se lo desidera, specialmente se vuole che i giocatori abbiano un ruolo più attivo negli sviluppi della storia. Una volta che tutti i giocatori al tavolo hanno speso un punto trama, ognuno di loro ottiene 1 punto trama.

Opzione 1: Colpo di Scena!

Un giocatore che spende un punto trama ha diritto ad aggiungere un elemento all'ambientazione o alla situazione; il resto del gruppo (incluso il DM) dovrà accettarlo come vero. Per esempio, un giocatore può spendere un punto trama e dichiarare che il suo personaggio ha trovato una porta segreta, che un PNG fa la sua comparsa o che un mostro si rivela essere un alleato scomparso da tempo e trasformato in un'orrenda bestia tramite metamorfosi.

Il giocatore che spende un punto trama in questo modo dovrà dedicare un minuto a discutere della sua idea con gli altri giocatori al tavolo e ascoltare i loro pareri prima di stabilire uno sviluppo della trama.

Opzione 2: La Trama si Infittisce

Ogni volta che un giocatore spende un punto trama, il giocatore alla sua destra deve aggiungere una complicazione alla scena. Per esempio, se il giocatore che spende il punto trama decide che il suo personaggio ha trovato una porta segreta, il giocatore alla sua destra può dichiarare che l'apertura della porta innesca una trappola magica che teletrasporta il gruppo in un altro punto del dungeon.

Opzione 3: Gli Dèi Devono Essere Pazzi

Questo approccio non prevede un DM permanente. Ognuno crea un personaggio e un giocatore parte come DM e conduce il gioco normalmente. Il personaggio di quel giocatore diventa un PNG che può accompagnare il gruppo o rimanere in panchina, come il gruppo desidera.

Un giocatore può usare un punto trama in qualsiasi momento per diventare il DM. Il personaggio di quel giocatore diventa un PNG e il gioco prosegue. Probabilmente non è una buona idea scambiarsi di ruolo nel bel mezzo di un combattimento, ma può capitare, se il gruppo vuole concedere al nuovo DM un po' di tempo per abituarsi al suo ruolo e riprendere da dove il DM precedente si era interrotto.

Usare i punti trama in questo modo può rendere una campagna ancora più emozionante: ogni nuovo DM guida il gioco in una direzione inaspettata. Questo approccio è inoltre l'ideale per gli aspiranti DM che vogliono provare a condurre il gioco, ma in dosi piccole e controllate.

In una campagna che usa i punti trama in questo modo, tutti dovranno presentarsi al tavolo di gioco con qualcosa di preparato o con un incontro specifico in mente. Se un giocatore non si sente preparato o non ha voglia di fare il DM, può sempre scegliere di non spendere un punto trama in quella sessione.





Affinché questo approccio funzioni, è bene stabilire alcuni capisaldi della campagna, affinché i vari DM non replichino le stesse storie o non si pestino i piedi a vicenda in termini di pianificazione.

Opzioni dei Combattimenti

Le opzioni di questa sezione offrono dei modi alternativi di gestire il combattimento. Il rischio principale che queste aggiunte comportano è di rallentare il ritmo del gioco.

Varianti all'Iniziativa

Questa sezione descrive vari modi di gestire l'iniziativa.

Punteggio di Iniziativa

Applicando questa regola facoltativa, una creatura non tira per l'iniziativa all'inizio del combattimento. Ogni creatura possiede invece un punteggio di iniziativa dato da una prova di Destrezza passiva: 10 + il modificatore di Destrezza.

Eliminando i tiri dei dadi, le somme fatte sul momento e la procedura di chiedere e annotare l'iniziativa, il gioco procede più speditamente... al costo di un ordine di iniziativa spesso prevedibile.

Iniziativa di Fazione

Annotare l'iniziativa di ogni PG e di ogni mostro, disporle tutte nell'ordine esatto e ricordare a che punto della lista si è arrivati a volte può rallentare il gioco. Chi preferisce dei combattimenti più veloci, pur correndo il rischio che quei combattimenti diventino più squilibrati, può provare a usare la regola dell'iniziativa di fazione.

In questa variante, i giocatori tirano un d20 per la loro iniziativa come gruppo, o fazione. Anche il DM tira un d20. Non si applica alcun modificatore a questi tiri. Chiunque ottenga il risultato più alto vince l'iniziativa e, in caso di pareggio, si ripetono i tiri finché non si ottengono risultati diversi.

Quando è il turno di una fazione, i membri di quella fazione possono agire nell'ordine che preferiscono. Quando tutti i membri di quella fazione hanno svolto un turno, tocca all'altra fazione farlo. Un round termina quando entrambe le fazioni hanno completato i loro turni.

Se più di due fazioni prendono parte a una battaglia, ogni fazione tira per l'iniziativa. Le fazioni agiscono in ordine, dal risultato più alto al più basso. Il combattimento continua in ordine di iniziativa finché la battaglia non si conclude.

Questa variante incoraggia il lavoro di squadra e facilita la vita al DM, che può coordinare i mostri più facilmente. D'altro canto, offre alla fazione che vince l'iniziativa la possibilità di concentrare le forze sui nemici e di eliminarli prima che abbiano la possibilità di agire.

Il Fattore Velocità

Alcuni DM ritengono che la sequenza di iniziativa regolare sia troppo prevedibile e si presti facilmente agli abusi. I giocatori possono usare la loro conoscenza dell'ordine di iniziativa per alterare le loro decisioni. Per esempio, un guerriero gravemente ferito potrebbe partire alla carica contro un troll, sapendo che il chierico agirà prima del mostro e potrà curarlo.

Il fattore velocità è un'opzione di iniziativa che introduce più incertezze in combattimento, al costo di un rallentamento nella velocità del gioco. In questa variante, i partecipanti a una battaglia tirano per l'iniziativa ogni round. Prima di tirare, ogni personaggio o mostro deve scegliere un'azione.

Modificatori di Iniziativa. I modificatori possono essere applicati all'iniziativa di una creatura in base alla sua taglia e all'azione che essa effettua. Per esempio, una creatura

che combatte con un'arma leggera o lancia un semplice incantesimo tenderà ad agire prima di una creatura armata con un'arma pesante o lenta. Vedi la tabella "Modificatori all'Iniziativa per il Fattore Velocità" per i dettagli. Se accanto a un'azione non è indicato alcun modificatore, quell'azione non ha alcun effetto sull'iniziativa. Se più modificatori sono applicabili (per esempio se un personaggio impugna un'arma pesante da mischia a due mani), tutti quei modificatori si applicano al tiro per l'iniziativa.

Modificatori all'Iniziativa per il Fattore Velocità

Fattore	Modificatore all'Iniziativa
Distanza, arma con ricarica	–5
Lanciare un incantesimo	Sottrarre il livello dell'incantesimo
Mischia, arma a due mani	–2
Mischia, arma leggera o accurata	+2
Mischia, arma pesante	–2

Taglia della Creatura	Modificatore all'Iniziativa
Minuscola	+5
Piccola	+2
Media	+0
Grande	–2
Enorme	–5
Mastodontica	–8

Lo stesso modificatore può essere applicato soltanto una volta per turno della creatura. Per esempio, un ladro che combatte con due pugnali ottiene soltanto una volta il bonus di +2 dovuto all'uso di un'arma leggera o accurata. Nel caso degli incantesimi, si applica soltanto il modificatore dell'incantesimo di livello più alto.

Si applicano gli eventuali modificatori delle azioni bonus al turno di quella creatura, ricordando di non applicare mai lo stesso modificatore due volte. Per esempio, se un paladino lancia un incantesimo di 2° livello come azione bonus e poi attacca con una spada corta, subisce una penalità di –2 per l'incantesimo e ottiene un bonus di +2 per l'uso di un'arma leggera, per un modificatore totale pari a +0.

La tabella è soltanto un punto di partenza. Il DM può consultarla quando deve valutare qualsiasi azione intrapresa da un personaggio che a suo parere dovrebbe essere più veloce o più lenta. Le azioni più rapide e facili dovrebbero concedere un bonus, mentre quelle più lente e difficili dovrebbero imporre una penalità. Come regola generale, si applica un bonus o una penalità di 2 o di 5 per un'azione.

Per esempio, se un guerriero vuole girare una carrucola per sollevare una saracinesca, effettua un'azione complessa e difficile. Il DM potrebbe decidere che quell'azione impone una penalità di -5 all'iniziativa.

Tirare per l'Iniziativa. Dopo avere deciso un'azione, tutti tirano per l'iniziativa e applicano i modificatori, tenendo il risultato segreto. Poi il DM chiama un numero di iniziativa, partendo da 30 e scendendo progressivamente (all'inizio può essere utile chiamare degli intervalli di numeri). In caso di parità di iniziativa, agisce per primo il combattente con il punteggio di Destrezza più alto, altrimenti si tira per determinare chi agisce per primo.

Turni. Nel proprio turno, una creatura si muove normalmente, ma deve effettuare l'azione che ha scelto o non effettuare alcuna azione.

Una volta che tutti hanno agito, il processo si ripete. Tutti i partecipanti alla battaglia scelgono un'azione, tirano per l'iniziativa e svolgono i loro turni nell'ordine risultante.

Opzioni delle Azioni

Questa sezione fornisce nuove opzioni relative alle azioni in combattimento. Il DM può aggiungerle in blocco o singolarmente alle sue sessioni di gioco.

Arrampicarsi su una Creatura Più Grossa

Se una creatura vuole saltare su un'altra creatura, può farlo afferrandola. Tuttavia, una creatura Piccola o Media ha ben poche possibilità di effettuare con successo una prova di lotta contro una creatura Enorme o Mastodontica, a meno che la magia non le abbia conferito una potenza soprannaturale.

In alternativa, un avversario sufficientemente grande può essere considerato come terreno ai fini di saltare sulla sua schiena o aggrapparsi a un suo arto. Dopo avere effettuato le eventuali prove di caratteristica necessarie per portarsi in posizione e sulla creatura più grande, la creatura più piccola usa la sua azione per effettuare una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) contrapposta alla prova di Destrezza (Acrobazia) del bersaglio. Se la creatura più piccola vince la contesa, riesce a muoversi nello spazio della creatura bersaglio e si aggrappa al suo corpo. Finché si trova nello spazio del bersaglio, la creatura più piccola si muove assieme a lui e beneficia di vantaggio ai tiri per colpire contro di esso.

La creatura più piccola può muoversi all'interno dello spazio della creatura più grande, considerando quello spazio come terreno difficile. La possibilità della creatura più grande di attaccare la creatura più piccola dipende dalla posizione di quest'ultima ed è lasciata alla discrezione del DM. La creatura più grande può scalzare la creatura più piccola con un'azione (scrollandosela di dosso, schiacciandola contro una parete o afferrandola e lanciandola via), effettuando una prova di Forza (Atletica) contrapposta alla prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) della creatura più piccola, che può scegliere quale caratteristica usare.

Disarmare

Una creatura può usare un attacco con un'arma per far perdere a un bersaglio la presa su un'arma o un altro oggetto. L'attaccante effettua un tiro per colpire contrapposto alla prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) del bersaglio. Se l'attaccante vince la contesa, l'attacco non infligge danni o altri effetti nocivi, ma il difensore lascia cadere a terra l'oggetto.

L'attaccante subisce svantaggio al tiro per colpire se il bersaglio impugna l'oggetto con due o più mani. Il bersaglio dispone di vantaggio alla sua prova di caratteristica, se è più grande della creatura attaccante, o subisce svantaggio, se è più piccolo.

Marcare

Questa opzione rende più facile ai combattenti in mischia infastidirsi a vicenda tramite gli attacchi di opportunità.

Quando una creatura effettua un attacco in mischia, può anche marcare il suo bersaglio. Fino alla fine del proprio turno successivo, l'attaccante dispone di vantaggio a ogni attacco di opportunità che effettua contro il bersaglio marcato. L'attacco di opportunità non spende la reazione dell'attaccante, ma l'attaccante non può effettuare l'attacco se per qualsiasi motivo (dalla condizione di incapacitato all'incantesimo *stretta folgorante*) non può effettuare reazioni. L'attaccante è limitato a un attacco di opportunità per turno.

Oltrepassare

Quando una creatura cerca di muoversi attraverso lo spazio di una creatura ostile, può tentare di farsi strada a viva forza oltrepassando la creatura ostile. Con un'azione o un'azione bonus, la creatura che si muove effettua una

contesa di Forza (Atletica) con la creatura ostile. La creatura che tenta di oltrepassare dispone di vantaggio a questa prova, se è più grande della creatura ostile, o subisce svantaggio, se è più piccola. Se la creatura che si muove vince la contesa, può spostarsi attraverso lo spazio della creatura ostile per una volta in questo turno.

Spingere Lateralmente

Con questa opzione, una creatura usa l'attacco speciale di spingere descritto nel *Player's Handbook* per spingere a viva forza un bersaglio lateralmente, anziché allontanarlo. L'attaccante subisce svantaggio alla sua prova di Atletica (Forza) quando lo fa. Se la prova ha successo, l'attaccante sposta il bersaglio di 1,5 metri in uno spazio diverso entro la sua portata.

Rotolare

Una creatura può tentare di rotolare attraverso lo spazio di una creatura ostile, chinandosi e zigzagando per oltrepassare l'avversario. Con un'azione o un'azione bonus la creatura che rotola effettua una contesa di Destrezza (Acrobazia) con la creatura ostile. Se la creatura che tenta di rotolare vince la contesa, può muoversi attraverso lo spazio della creatura ostile per una volta in questo turno.

Colpire la Copertura

Quando un attacco a distanza manca un bersaglio che beneficia di copertura, il DM può usare questa regola facoltativa per determinare se l'attacco colpisce la copertura.

Per prima cosa, si determina se il tiro per colpire colpirebbe il bersaglio qualora quest'ultimo non beneficiasse di copertura. Se il tiro per colpire rientra in un margine abbastanza basso da mancare il bersaglio, ma abbastanza alto da colpirlo qualora la copertura non fosse presente, l'oggetto usato come copertura viene colpito. Se è una creatura a fornire copertura alla creatura mancata e il tiro per colpire supera la CA della creatura che fornisce copertura, quest'ultima è colpita.

Incalzare le Creature

Se i personaggi giocanti combattono spesso contro orde di mostri di livello inferiore, il DM può usare questa regola facoltativa per sveltire quei combattimenti.

Quando un attacco in mischia riduce una creatura non danneggiata a 0 punti ferita, gli eventuali danni in eccesso di quell'attacco possono essere riversati su un'altra creatura vicina. L'attaccante bersaglia un'altra creatura entro portata e, se il tiro per colpire originale riesce a colpirla, applica a quella creatura i danni rimanenti. Se quella creatura non era danneggiata e viene a sua volta ridotta a 0 punti ferita, si ripete questo processo, riversando i danni rimanenti fino ad esaurimento dei bersagli validi o finché i danni riversati non riescono a portare una creatura non danneggiata a 0 punti ferita.

Lesioni

In genere i danni non lasciano effetti persistenti. Questa opzione introduce la possibilità di applicare lesioni a lungo termine.

Spetta al DM decidere quando controllare se si verifica una lesione persistente. Una creatura potrebbe subire una lesione persistente nelle circostanze seguenti:

- Quando subisce un colpo critico
- Quando scende a 0 punti ferita ma non viene uccisa immediatamente
- Quando fallisce di 5 o più un tiro salvezza contro morte

Per determinare la natura della lesione si tira sulla tabella "Lesioni Persistenti". Questa tabella presume che il bersaglio abbia la fisiologia di un tipico umanoide, ma il DM può adattare i risultati alle creature con un tipo diverso di corpo.

Lesioni Persistenti

d20	Lesione
1	**Perdita di un Occhio.** Il personaggio subisce svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista e ai tiri per colpire a distanza. Alcune magie come l'incantesimo *rigenerazione* possono ripristinare l'occhio perduto. Se il personaggio non ha più occhi dopo avere subito questa lesione, diventa accecato.
2	**Perdita di un Braccio o di una Mano.** Il personaggio non può più impugnare nulla a due mani e può impugnare un solo oggetto alla volta. Alcune magie come l'incantesimo *rigenerazione* possono ripristinare l'appendice perduta.
3	**Perdita di un Piede o di una Gamba.** La velocità a piedi del personaggio è dimezzata. Il personaggio deve inoltre usare un bastone o una stampella per muoversi, a meno che non possieda una gamba di legno o un'altra protesi. Il personaggio cade a terra prono dopo avere usato l'azione di Scatto e subisce svantaggio a tutte le prove di Destrezza effettuate per restare in equilibrio. Alcune magie come l'incantesimo *rigenerazione* possono ripristinare l'appendice perduta.
4	**Azzoppato.** La velocità a piedi del personaggio è ridotta di 1,5 metri. Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10 dopo avere usato l'azione di Scatto. Se lo fallisce, cade a terra prono. La guarigione magica rimuove l'azzoppamento.
5–7	**Lesione Interna.** Ogni volta che il personaggio tenta un'azione in combattimento, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Se lo fallisce, perde l'azione e non può usare reazioni fino all'inizio del suo turno successivo. La lesione viene curata se il personaggio riceve una guarigione magica o se trascorre dieci giorni a completo riposo.
8–10	**Costole Rotte.** Questa lesione ha lo stesso effetto della Lesione Interna soprastante, ma il tiro salvezza si effettua con CD 10.
11–13	**Cicatrice Orribile.** Il personaggio resta sfigurato al punto che la ferita è difficile da celare. Il personaggio subisce svantaggio alle prove di Carisma (Persuasione) e dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire). Le magie di guarigione di livello pari o superiore al 6°, come *guarigione* e *rigenerazione*, rimuovono la cicatrice.
14–16	**Ferita Purulenta.** Il massimo dei punti ferita del personaggio si riduce di 1 per ogni 24 ore in cui la ferita persiste. Se il suo massimo dei punti ferita scende a 0, il personaggio muore. La ferita viene curata se il personaggio riceve una guarigione magica. In alternativa, qualcuno può medicare la ferita ed effettuare una prova di Saggezza (Medicina) con CD 15 una volta ogni 24 ore. Dopo dieci successi, la ferita è curata.
17–20	**Cicatrice Minore.** Questa cicatrice non ha alcun effetto nocivo. Le magie di guarigione di livello pari o superiore al 6°, come *guarigione* e *rigenerazione*, rimuovono la cicatrice.

Invece di usare l'effetto descritto nella tabella, il DM può assegnare la responsabilità di rappresentare la lesione persistente di un personaggio al suo giocatore. Si tira sulla tabella "Lesioni Persistenti" come di consueto, ma invece di subire l'effetto descritto per quel risultato, il

personaggio ottiene un nuovo difetto con lo stesso nome. Sarà compito del giocatore esprimere la lesione persistente durante il gioco, proprio come se fosse un altro difetto, con la possibilità di ottenere ispirazione quando la lesione influenza il personaggio in modo significativo.

Danni Massicci

Applicando questa regola facoltativa, è più facile che una creatura sia abbattuta dai danni massicci.

Quando una creatura subisce da una singola fonte un ammontare di danni pari o superiore alla metà del suo massimo dei punti ferita, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce un effetto casuale determinato da un tiro sulla tabella "Traumi". Per esempio, una creatura dotata di un massimo di 30 punti ferita deve effettuare quel tiro salvezza su Costituzione se subisce 15 o più danni da una singola fonte.

Traumi

d10	Effetto
1	La creatura scende a 0 punti ferita.
2–3	La creatura scende a 0 punti ferita ma è stabile.
4–5	La creatura è stordita fino alla fine del suo turno successivo.
6–7	La creatura non può effettuare reazioni e subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica fino alla fine del suo turno successivo.
8–10	La creatura non può effettuare reazioni fino alla fine del suo turno successivo.

Morale

Alcuni combattenti potrebbero fuggire via quando le sorti dello scontro volgono al peggio. Il DM può usare questa regola facoltativa per determinare quando i mostri e i PNG si danno alla fuga.

Una creatura può fuggire in una qualsiasi delle circostanze seguenti:

- La creatura è sorpresa.
- La creatura scende a metà o meno dei suoi punti ferita per la prima volta nel corso della battaglia.
- La creatura non ha modo di danneggiare la fazione opposta nel suo turno.

Un gruppo di creature può fuggire in una qualsiasi delle circostanze seguenti:

- Tutte le creature del gruppo sono sorprese.
- Il capo del gruppo è ridotto a 0 punti ferita, incapacitato, fatto prigioniero o rimosso dalla battaglia.
- Il gruppo è ridotto a metà delle sue dimensioni originali senza che la fazione opposta abbia subito perdite.

Per determinare se una creatura o un gruppo di creature fugge, il DM effettua un tiro salvezza su Saggezza con CD 10 per la creatura o il capo del gruppo. Se l'opposizione è soverchiante, il tiro salvezza subisce svantaggio oppure il DM può decidere che fallisca automaticamente. Se il capo del gruppo non può effettuare il tiro salvezza per qualsiasi motivo, sarà la creatura con il punteggio di Carisma più alto all'interno del gruppo a effettuare il tiro salvezza al posto suo.

In caso di tiro salvezza fallito, la creatura o il gruppo influenzato fugge lungo il percorso più rapido. Se la fuga è impossibile, la creatura o il gruppo si arrende. Se una creatura o un gruppo che si è arreso viene comunque attaccato dai vincitori, la battaglia potrebbe ricominciare e difficilmente si verificheranno ulteriori tentativi di fuggire o di arrendersi.

Non è detto che un tiro salvezza fallito torni sempre a beneficio degli avventurieri. Per esempio, un ogre che fugge dal combattimento potrebbe mettere il resto del dungeon in allarme o fuggire con il tesoro che i personaggi avevano sperato di saccheggiare.

Creazione di un Mostro

Il *Monster Manual* contiene centinaia di mostri pronti all'uso, ma non può includere tutti i mostri che il DM potrebbe immaginare. Parte dell'esperienza di D&D consiste anche nella semplice gioia di creare nuovi mostri e di personalizzare quelli esistenti, se non altro per sorprendere e far divertire i giocatori con qualcosa che non hanno mai affrontato prima.

Il primo passo del processo di creazione è definire il concetto del mostro. Cosa lo rende unico? Dove vive? Che ruolo deve svolgere nell'avventura, nella campagna o nel mondo del DM? Che aspetto ha? Possiede delle capacità insolite? Una volta ottenute le risposte a queste domande, il DM può iniziare a lavorare su come rappresentare quel mostro all'interno del gioco.

Modificare un Mostro

Una volta fissato il concetto di un mostro, il DM ha bisogno di statistiche con cui rappresentarlo. La prima domanda che deve porsi è: posso usare delle statistiche già esistenti?

Una scheda delle statistiche del *Monster Manual* potrebbe costituire un buon punto di partenza per quel mostro. Si prenda un esempio in cui il DM vuole creare un predatore arboreo intelligente che dia la caccia agli elfi. Nel *Monster Manual* non c'è un mostro del genere, ma il quaggoth è un predatore umanoide selvaggio dotato di una velocità di scalare. Il DM potrebbe prendere in prestito la scheda delle statistiche del quaggoth per il nuovo mostro, limitandosi a cambiare il nome della creatura. Magari potrebbe cambiare qualche dettaglio minore, come il linguaggio del quaggoth, il Sottocomune, con uno più appropriato, come l'Elfico o il Silvano.

Il DM ha bisogno di una fenice fiammeggiante? Può prendere l'aquila gigante o il roc, assegnarle immunità al fuoco e permetterle di infliggere danni da fuoco con i suoi attacchi. Gli serve una scimmia volante? Può usare un babbuino dotato di ali e di una velocità di volare. Praticamente qualsiasi mostro immaginabile può essere costruito usandone uno che esiste già.

Adattare una scheda delle statistiche è di gran lunga meno impegnativo che crearne una da zero e alcuni dei cambiamenti da applicare non hanno alcun effetto sul suo grado di sfida, come i cambiamenti di linguaggio o di allineamento o l'aggiunta di sensi speciali. Tuttavia, se il DM cambia le capacità offensive o difensive della creatura, come i suoi punti ferita o i suoi danni, potrebbe essere necessario alterare il suo grado di sfida, come verrà illustrato più avanti.

Scambiare le Armi

Se un mostro impugna un'arma fabbricata, il DM può sostituire quell'arma con un'arma diversa. Potrebbe per esempio sostituire la spada lunga di un hobgoblin con un'alabarda. Se lo fa, deve ricordare di cambiare i danni e la portata dell'attacco quando è necessario. Dovrà anche tenere a mente le conseguenze del cambio da un'arma a una mano a un'arma a due mani o viceversa. Per esempio, se un hobgoblin impugna un'alabarda (un'arma a due mani), perde il beneficio del suo scudo, quindi la sua CA è ridotta di 2 punti.

Aggiungere un Tratto Speciale

Un altro modo molto semplice di personalizzare un mostro è aggiungendo un tratto speciale. Il DM può aggiungere un tratto speciale di sua invenzione o sceglierne uno preso dalle molte creature contenute nel *Monster Manual*. Potrebbe per esempio creare un ibrido goblin-ragno assegnando a un normale goblin il tratto speciale Movimenti del Ragno, trasformare un troll comune in un troll a due teste assegnandogli il tratto speciale Due Teste, o trasformare un orsogufo in un orsogufo volante assegnandogli le ali e la velocità di volare di un gufo gigante.

Creazione delle Statistiche Rapide di un Mostro

Se al DM servono soltanto le statistiche essenziali di un mostro di un determinato grado di sfida, può seguire la procedura descritta di seguito. Se vuole creare qualcosa di più simile alle schede delle statistiche dei mostri del *Monster Manual*, può passare alla sezione successiva, "Creazione della Scheda delle Statistiche di un Mostro".

Statistiche dei Mostri per Grado di Sfida

		— Difensivo —		— Offensivo —		
GS	Bonus di Comp.	Classe Armatura	Punti Ferita	Bonus di Attacco	Danni/ Round	CD del TS
0	+2	≤ 13	1–6	≤ +3	0–1	≤ 13
1/8	+2	13	7–35	+3	2–3	13
1/4	+2	13	36–49	+3	4–5	13
1/2	+2	13	50–70	+3	6–8	13
1	+2	13	71–85	+3	9–14	13
2	+2	13	86–100	+3	15–20	13
3	+2	13	101–115	+4	21–26	13
4	+2	14	116–130	+5	27–32	14
5	+3	15	131–145	+6	33–38	15
6	+3	15	146–160	+6	39–44	15
7	+3	15	161–175	+6	45–50	15
8	+3	16	176–190	+7	51–56	16
9	+4	16	191–205	+7	57–62	16
10	+4	17	206–220	+7	63–68	16
11	+4	17	221–235	+8	69–74	17
12	+4	17	236–250	+8	75–80	17
13	+5	18	251–265	+8	81–86	18
14	+5	18	266–280	+8	87–92	18
15	+5	18	281–295	+8	93–98	18
16	+5	18	296–310	+9	99–104	18
17	+6	19	311–325	+10	105–110	19
18	+6	19	326–340	+10	111–116	19
19	+6	19	341–355	+10	117–122	19
20	+6	19	356–400	+10	123–140	19
21	+7	19	401–445	+11	141–158	20
22	+7	19	446–490	+11	159–176	20
23	+7	19	491–535	+11	177–194	20
24	+7	19	536–580	+12	195–212	21
25	+8	19	581–625	+12	213–230	21
26	+8	19	626–670	+12	231–248	21
27	+8	19	671–715	+13	249–266	22
28	+8	19	716–760	+13	267–284	22
29	+9	19	761–805	+13	285–302	22
30	+9	19	806–850	+14	303–320	23

Passo 1. Grado di Sfida Desiderato

Per prima cosa il DM sceglie il grado di sfida (GS) desiderato per il mostro. Conoscere questo valore aiuterà il DM a stabilire il bonus di competenza del mostro e altre statistiche di combattimento importanti. Non è necessario indovinare al primo colpo il grado di sfida con precisione; gli ultimi passi consentiranno di fare modifiche in tal senso.

Un singolo mostro con un grado di sfida pari al livello degli avventurieri costituisce da solo una sfida adeguata a un gruppo di quattro personaggi. Se il combattimento prevede una coppia o un gruppo di questi mostri, il suo grado di sfida dovrà essere inferiore a quello del livello del gruppo.

Il DM dovrebbe evitare di cadere nel comune errore di credere che un mostro debba avere un grado di sfida pari al livello dei personaggi per costituire una sfida degna: i mostri con un grado di sfida inferiore possono costituire una minaccia anche per i personaggi di livello più alto, se incontrati in gruppo.

Passo 2. Statistiche Base

Si usa la tabella "Statistiche dei Mostri per Grado di Sfida" per determinare la Classe Armatura, i punti ferita, i bonus di attacco e i danni inflitti ogni round basandosi sul grado di sfida scelto al passo 1.

Passo 3. Modificare le Statistiche

Il DM aumenta o riduce la Classe Armatura, i punti ferita, il bonus di attacco, i danni inflitti ogni round e la CD dei tiri salvezza del mostro come ritiene opportuno, basandosi sul concetto che ha in mente per il mostro. Per esempio, se ha in mente un mostro ben corazzato, aumenterà la sua Classe Armatura.

Una volta applicate le modifiche desiderate, trascrive le statistiche del mostro. Se ritiene che il mostro abbia bisogno di altre statistiche (come per esempio i punteggi di caratteristica), seguirà i relativi passi descritti nella sezione "Creazione della Scheda delle Statistiche di un Mostro".

Passo 4. Grado di Sfida Finale

Si calcola il grado di sfida finale del mostro, tenendo conto delle modifiche applicate al passo 3.

Grado di Sfida Difensivo. Il DM consulta la colonna "Punti Ferita" della tabella "Statistiche dei Mostri per Grado di Sfida" e trova i punti ferita del mostro. Poi, consultando la riga corrispondente, annota il grado di sfida suggerito per un mostro con quei punti ferita.

Infine il DM consulta la Classe Armatura suggerita per un mostro di quel grado di sfida. Se la CA del mostro è superiore o inferiore di almeno 2 punti a quel numero, il grado di sfida suggerito dai suoi punti ferita andrà modificato (aumentandolo o riducendolo di 1 per ogni 2 punti di differenza).

Grado di Sfida Offensivo. Il DM consulta la colonna "Danni/Round" e trova i danni inflitti ogni round dal suo mostro. Poi, consultando la riga corrispondente, annota il grado di sfida suggerito per un mostro che infligge quell'ammontare di danni.

Infine il DM consulta il bonus di attacco suggerito per un mostro di quel grado di sfida. Se il bonus di attacco del mostro è superiore o inferiore di almeno 2 punti a quel numero, il grado di sfida suggerito dai suoi danni inflitti ogni round andrà modificato (aumentandolo o riducendolo di 1 per ogni 2 punti di differenza).

Se il mostro si affida più agli effetti che prevedono tiri salvezza che non agli attacchi, si usa la CD del mostro anziché il suo bonus di attacco.

Se il mostro sfrutta vari bonus di attacco o CD dei tiri salvezza, si usano quelli utilizzati più frequentemente.

Grado di Sfida Medio. Il grado di sfida finale del mostro è dato dalla media tra il suo grado di sfida offensivo e quello

difensivo, arrotondando per eccesso o per difetto il valore al grado di sfida intero più vicino. Per esempio, se il grado di sfida difensivo di una creatura è 2 e quello offensivo è 3, il suo grado di sfida finale sarà pari a 3.

Una volta stabilito il grado di sfida finale, il DM può determinare il bonus di competenza del mostro usando la tabella "Statistiche dei Mostri per Grado di Sfida". La tabella "Punti Esperienza per Grado di Sfida" si usa invece per determinare quanti PE vale il mostro. Un mostro con un grado di sfida pari a 0 vale 0 PE se non costituisce una minaccia, altrimenti vale 10 PE.

La creazione di un mostro non è un esercizio di pura matematica. Le indicazioni di questo capitolo possono aiutare il DM a creare i mostri, ma l'unico modo per scoprire se il mostro è divertente sarà collaudarlo in gioco. Dopo avere visto il proprio mostro in azione, il DM potrebbe decidere di modificare il grado di sfida, aumentandolo o riducendolo in base alle sue esperienze.

Punti Esperienza per Grado di Sfida

GS	PE	CR	PE
0	0 o 10	14	11.500
1/8	25	15	13.000
1/4	50	16	15.000
1/2	100	17	18.000
1	200	18	20.000
2	450	19	22.000
3	700	20	25.000
4	1.100	21	33.000
5	1.800	22	41.000
6	2.300	23	50.000
7	2.900	24	62.000
8	3.900	25	75.000
9	5.000	26	90.000
10	5.900	27	105.000
11	7.200	28	120.000
12	8.400	29	135.000
13	10.000	30	155.000

Creazione della Scheda delle Statistiche di un Mostro

Se il DM desidera avere una scheda delle statistiche completa per il suo mostro, userà il metodo seguente per creare il suo nuovo mostro.

L'introduzione del *Monster Manual* spiega ogni voce che compone la scheda delle statistiche di un mostro: il DM dovrà prendere dimestichezza con quel materiale prima di iniziare. Durante la creazione del mostro, se non è in grado di prendere una decisione, può rifarsi agli esempi contenuti nel *Monster Manual* per orientarsi.

Una volta definito il concetto del mostro che vuole creare, segue i passi sottostanti.

Passo 1. Nome

Al nome di un mostro va dedicata la stessa considerazione di ogni altro suo aspetto, se non addirittura di più.

Il mostro potrebbe essere basato su una creatura del mondo reale o su un mostro mitologico, nel qual caso il suo nome sarà probabilmente immediato. Se è necessario inventare un nome, va ricordato che i nomi migliori riflettono l'aspetto o la natura del mostro (come nel caso del mimic o dell'orsogufo) o hanno un suono accattivante (come nel caso del chuul o del thri-kreen).

Passo 2. Taglia

Il DM può scegliere la taglia che preferisce per il suo mostro: Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme o Mastodontica.

La taglia di un mostro determina il dado da usare per calcolare i suoi punti ferita al passo 8. La taglia determina anche quanto spazio il mostro occupa, come descritto nel *Player's Handbook*.

Passo 3. Tipo

Il tipo di mostro fornisce informazioni sulle sue origini e sulla sua natura. Il *Monster Manual* descrive ogni tipo di mostro. Il DM può scegliere il tipo che si adatta meglio al suo concetto di mostro.

Passo 4. Allineamento

Se il mostro non ha alcuna cognizione morale, è considerato senza allineamento. Altrimenti ha un allineamento appropriato alla sua natura e al suo punto di vista morale, come descritto nel *Player's Handbook*.

Passo 5. Punteggi di Caratteristica e Modificatori

I mostri possiedono sei punteggi di caratteristica, proprio come i personaggi giocanti. Un mostro non può avere alcun punteggio di caratteristica inferiore a 1 o superiore a 30.

Il punteggio di un mostro in ogni caratteristica determina il suo modificatore di quella caratteristica, come indicato dalla tabella "Punteggi di Caratteristica e Modificatori" nel *Player's Handbook*.

Se il DM non riesce a decidere quali punteggi di caratteristica assegnare a un mostro, può trarre ispirazione da un mostro simile nel *Monster Manual* e imitare i suoi punteggi di caratteristica. Per esempio, se il mostro che vuole creare è all'incirca intelligente quanto un popolano umano, gli assegnerà un'Intelligenza pari a 10 (con un modificatore di +0). Se è forte come un ogre, avrà una Forza pari a 19 (con un modificatore di +4).

Passo 6. Grado di Sfida Desiderato

Il DM sceglie un grado di sfida per il suo mostro. Vedi il passo 1 della sezione "Creazione delle Statistiche Rapide di un Mostro" per ulteriori informazioni. Il bonus di competenza sarà usato spesso nei passi successivi, quindi il DM dovrà annotarlo ora o tenerlo a mente.

Passo 7. Classe Armatura

La Classe Armatura di un mostro influenza in modo diretto il grado di sfida di quel mostro e viceversa. Il DM può determinare la Classe Armatura del suo mostro in due modi diversi.

Usare la Tabella. Il DM può scegliere la CA appropriata basandosi sul grado di sfida desiderato del mostro, come indicato dalla tabella "Statistiche dei Mostri per Grado di Sfida". La tabella fornisce la CA base di un mostro con un grado di sfida specifico. Il DM può liberamente modificare la CA come ritiene più opportuno. Per esempio, un mostro con grado di sfida 1 ha una CA base di 13, ma se il mostro è ben corazzato, la sua CA aumenterà di conseguenza. Non è necessario che la CA del mostro corrisponda a quella del grado di sfida desiderato del mostro. Altri fattori possono modificare il grado di sfida del mostro, come indicato nei passi successivi.

Determinare una CA appropriata. In alternativa, il DM può determinare una CA appropriata basandosi sul tipo di armatura che il mostro indossa, sulla sua armatura naturale o su potenziamenti di altro tipo alla Classe Armatura (come l'incantesimo *armatura magica*). Anche in questo caso, non è necessario che la CA del



mostro corrisponda a quella del grado di sfida desiderato del mostro.

Se il mostro indossa un'armatura fabbricata, la sua Classe Armatura dipende dal tipo di armatura indossata (vedi il *Player's Handbook* per i vari tipi di armature). Se il mostro porta uno scudo, il bonus dello scudo si applica alla sua CA normalmente.

Un mostro che non indossa un'armatura potrebbe essere dotato di armatura naturale, nel qual caso avrà una CA pari a 10 + il suo modificatore di Destrezza + il suo bonus di armatura naturale. Un mostro dalla pelle spessa solitamente possiede un bonus di armatura naturale che può variare da +1 a +3. Il bonus può essere superiore se la creatura è straordinariamente corazzata. Una gorgone, per esempio, è ricoperta di piastre di ferro e possiede un bonus di armatura naturale pari a +9.

Passo 8: Punti Ferita

I punti ferita di un mostro influenzano in modo diretto il suo grado di sfida e viceversa. Il DM può determinare i punti ferita del suo mostro in due modi diversi.

Usare la Tabella. Il DM può partire dal grado di sfida desiderato del mostro e usare la tabella "Statistiche dei Mostri per Grado di Sfida" per determinare un numero appropriato di punti ferita. La tabella indica un intervallo di punti ferita per ogni grado di sfida.

Assegnare i Dadi Vita. In alternativa, il DM può assegnare un certo numero di Dadi Vita a un mostro e poi calcolare i suoi punti ferita medi. Non è necessario che i punti ferita corrispondano a quelli del grado di sfida desiderato del mostro. Altri fattori possono modificare il grado di sfida del mostro, come indicato nei passi successivi, e il DM può sempre modificare i Dadi Vita e i punti ferita di un mostro successivamente.

Un mostro può avere un qualsiasi ammontare di Dadi Vita, ma il tipo di dado usato per calcolare i suoi punti ferita dipende dalla taglia del mostro, come indicato dalla tabella "Dadi Vita per Taglia". Per esempio, un mostro Medio usa i d8 per i suoi punti ferita, quindi un mostro Medio con 5 Dadi Vita e una Costituzione pari a 13 (con un modificatore di +1) avrà 5d8 + 5 punti ferita.

Un mostro solitamente possiede una media di punti ferita basata sui suoi Dadi Vita. Per esempio, una creatura con 5d8 + 5 punti ferita ha una media di 27 punti ferita (5 × 4,5 + 5).

Dadi Vita per Taglia

Taglia del Mostro	Dado Vita	PF Medi per Dado
Minuscola	d4	2½
Piccola	d6	3½
Media	d8	4½
Grande	d10	5½
Enorme	d12	6½
Mastodontica	d20	10½

Passo 9. Vulnerabilità, Resistenze e Immunità ai Danni

Il DM deve decidere se il suo mostro è dotato di vulnerabilità, resistenze o immunità a uno o più tipi di danno (vedi il *Player's Handbook* per le descrizioni dei vari tipi di danno). Le vulnerabilità, le resistenze o le immunità andrebbero assegnate a un mostro soltanto quando sono di natura intuitiva. Per esempio, ha senso che un mostro fatto di lava fusa possieda immunità ai danni da fuoco.

Assegnare a un mostro resistenze e immunità a tre o più tipi di danno (specialmente se si tratta dei danni contundenti, perforanti e taglienti), equivale ad assegnargli dei punti ferita extra. Tuttavia, agli alti livelli gli

avventurieri hanno più risorse per contrastare tali difese, rendendo le resistenze e le immunità meno rilevanti in quella fase del gioco.

Punti Ferita Effettivi. Se un mostro è dotato di resistenza o immunità a vari tipi di danno (specialmente ai danni contundenti, perforanti e taglienti dalle armi non magiche) e non tutti i personaggi del gruppo possiedono i mezzi per contrastare quella resistenza o immunità, il DM dovrà tenere conto di queste difese nel confrontare i punti ferita del mostro con il suo grado di sfida desiderato. Usando la tabella "Punti Ferita Effettivi in Base alle Resistenze e alle Immunità", si applica il moltiplicatore appropriato ai punti ferita del mostro per determinare i suoi punti ferita effettivi al fine di valutare il suo grado di sfida finale. (I punti ferita reali del mostro non cambieranno).

Per esempio, un mostro con un grado di sfida desiderato pari a 6, 150 punti ferita e resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti dalle armi non magiche ha 225 punti ferita effettivi (usando il moltiplicatore 1,5 delle resistenze) al fine di valutare il suo grado di sfida finale.

In genere i mostri non possiedono vulnerabilità a più di uno o due tipi di danno. Le vulnerabilità non influenzano in modo significativo il grado di sfida di un mostro, a meno che tale mostro non abbia vulnerabilità a più tipi di danno, specialmente se si tratta dei danni contundenti, perforanti e taglienti. Nel caso di un mostro così insolito, i suoi punti ferita effettivi saranno ridotti della metà. O meglio ancora, è possibile eliminare le vulnerabilità e assegnare a questo fragile mostro meno punti ferita.

Punti Ferita Effettivi in Base alle Resistenze e alle Immunità

Grado di Sfida Desiderato	Moltiplicatore dei PF per le Resistenze	Moltiplicatore dei PF per le Immunità
1–4	× 2	× 2
5–10	× 1,5	× 2
11–16	× 1,25	× 1,5
17 o più	× 1	× 1,25

Passo 10. Bonus di Attacco

I bonus di attacco di un mostro influenzano in modo diretto il grado di sfida e viceversa. Il DM può determinare i bonus di attacco del mostro in due modi diversi.

Usare la Tabella. Il DM può partire dal grado di sfida desiderato del mostro e usare la tabella "Statistiche dei Mostri per Grado di Sfida" per determinare un bonus di attacco appropriato a tutti gli attacchi del mostro, a prescindere dai suoi punteggi di caratteristica.

La tabella riporta i bonus di attacco base per ogni grado di sfida. Il DM è libero di modificare il bonus di attacco come ritiene opportuno per adattarlo al concetto di mostro che ha in mente. Per esempio, un mostro con grado di sfida 1 ha un bonus di attacco base pari a +3, ma se il mostro ha bisogno di maggiore precisione, il DM può aumentare il suo bonus di conseguenza. Non è necessario che il bonus di attacco del mostro corrisponda a quello del grado di sfida desiderato del mostro. Altri fattori possono modificare il grado di sfida del mostro, come indicato nei passi successivi

Calcolare i Bonus di Attacco. In alternativa, il DM può calcolare i bonus di attacco di un mostro nello stesso modo in cui si calcolano i bonus di attacco di un personaggio.

Quando un mostro possiede un'azione che richiede un tiro per colpire, il suo bonus di attacco è pari al suo bonus di competenza + il suo modificatore di Forza o Destrezza. Un mostro solitamente applica il suo modificatore di Forza agli attacchi in mischia e il suo modificatore di Destrezza agli attacchi a distanza, anche se a volte i mostri più piccoli usano Destrezza in entrambi i casi.

Anche in questo caso, non è necessario che i bonus di attacco del mostro corrispondano a quello del grado di sfida desiderato del mostro. È sempre possibile modificare i bonus di attacco di un mostro successivamente.

Passo 11. Danni

L'ammontare di danni che un mostro infligge a ogni round influenza in modo diretto il suo grado di sfida e viceversa. Il DM può determinare i danni inflitti da un mostro in due modi diversi.

Usare la Tabella. Il DM può partire dal grado di sfida desiderato del mostro e usare la tabella "Statistiche dei Mostri per Grado di Sfida" per determinare quanti danni il mostro deve infliggere ogni round. La tabella presenta un intervallo per ogni grado di sfida. Non ha importanza come siano suddivisi o distribuiti questi danni; per esempio, un mostro potrebbe infliggere i danni ogni round con un singolo attacco oppure i danni potrebbero essere ripartiti tra più attacchi contro uno o più nemici.

Il DM dovrà scegliere il tipo di danno basandosi sul modo in cui immagina che quei danni siano inflitti. Per esempio, se il mostro attacca usando i suoi artigli affilati, i danni che infligge probabilmente sono danni taglienti. Se quegli artigli sono velenosi, una parte dei danni potrebbe essere costituita da danni da veleno anziché da danni taglienti.

Se il DM vuole che i danni inflitti varino leggermente di round in round, può tradurre l'intervallo di danni in una singola formula di dado (nel caso di un mostro con un attacco) o in più formule di dadi (nel caso di un mostro con più attacchi). Per esempio, un mostro con grado di sfida 2 infligge 15–20 danni per round. Se si presume che la creatura abbia una Forza pari a 18 (con un modificatore di +4), il DM può assegnargli un attacco in mischia che infligge 3d8 + 4 danni (con una media di 17,5), suddividere i danni inflitti in due attacchi separati che infliggono 1d10 + 4 danni (con una media di 9) ciascuno, o usare qualsiasi altra combinazione in cui i danni inflitti medi rientrino nell'intervallo desiderato.

Basare i Danni sull'Arma. In alternativa, il DM può usare una formula di dado per rappresentare i danni che un mostro infligge con ogni suo attacco, basandosi sull'arma che usa.

Non è necessario che i danni inflitti corrispondano a quelli del grado di sfida desiderato del mostro. Altri fattori possono influenzare il grado di sfida di un mostro, come indicato nei passi successivi, ed è sempre possibile modificare successivamente i danni inflitti da un mostro.

Alcuni mostri usano armi naturali, come gli artigli o gli aculei caudali. Altri impugnano armi fabbricate.

Se un mostro è dotato di armi naturali, è il DM a decidere quanti danni infliggono quegli attacchi, nonché il tipo di danno. Vedi il *Monster Manual* per vari esempi.

Se un mostro impugna un'arma fabbricata, infligge i danni appropriati dell'arma. Per esempio, un'ascia bipenne nelle mani di un mostro Medio infligge 1d12 danni taglienti più il modificatore di Forza del mostro, come normalmente previsto per quell'arma.

I mostri più grossi solitamente impugnano armi di taglia maggiorata che infliggono dadi di danno extra, se colpiscono. I dadi dell'arma raddoppiano se la creatura è Grande, sono triplicati se è Enorme e quadruplicati se è Mastodontica. Per esempio, un gigante Enorme che impugna un'ascia bipenne di taglia appropriata infligge 3d12 danni taglienti (più il bonus di Forza), invece del normale 1d12.

Una creatura subisce svantaggio ai tiri per colpire con un'arma proporzionata a un attaccante più grande. Il DM

può decidere che un'arma proporzionata a un attaccante di due o più categorie di taglia più grande sia troppo grossa per essere utilizzabile dalla creatura.

Danni Inflitti Totali. Per determinare i danni inflitti totali di un mostro si prendono i danni medi che il mostro infligge con ognuno dei suoi attacchi in un round e si sommano. Se un mostro ha più opzioni di attacco, si usano i suoi attacchi più efficaci per determinare i danni inflitti. Per esempio, un gigante del fuoco può effettuare due attacchi con lo spadone o un attacco con una roccia in un round. Gli attacchi con lo spadone infliggono più danni, quindi quella sequenza di attacchi determina i danni inflitti dal gigante del fuoco.

Se i danni inflitti di un mostro variano di round in round, si calcolano i danni che ha inflitto in ogni round per i primi tre round di combattimento e si usa la media. Per esempio, un drago bianco giovane ha una capacità di multiattacco (un attacco con il morso e due attacchi con gli artigli) che infligge una media di 37 danni ogni round, nonché un'arma a soffio che infligge 45 danni, o 90 se colpisce due bersagli (cosa che probabilmente riuscirà a fare). Nei primi tre round di combattimento, il drago probabilmente avrà modo di usare la sua arma a soffio una volta e il suo multiattacco due volte, quindi la media dei danni inflitti nei primi tre round sarà (90 + 37 + 37) ÷ 3, vale a dire 54 danni (arrotondando per difetto).

Al momento di calcolare i danni inflitti di un mostro si deve tenere conto anche dei privilegi speciali che infliggono danni fuori dal suo turno, come le aure, le reazioni, le azioni leggendarie e le azioni di tana. Per esempio, l'Aura di Fuoco di un balor infligge 10 danni da fuoco a qualsiasi creatura che colpisca il balor con un attacco in mischia. L'aura infligge anche 10 danni da fuoco a tutte le creature entro 1,5 metri dal balor all'inizio di ogni turno del balor. Se si presume che un personaggio del gruppo si trovi entro 1,5 metri dal balor per tutto il tempo e che lo colpisca con un'arma da mischia ogni round, i danni inflitti per round del balor aumenta di 20.

Passo 12. CD dei Tiri Salvezza

Un mostro potrebbe avere un attacco o qualche altro tratto che richieda al bersaglio di effettuare un tiro salvezza. La CD dei tiri salvezza per resistere a questi effetti ha un'influenza diretta sul grado di sfida del mostro e viceversa. Il DM può determinare le CD dei tiri salvezza in due modi diversi.

Usare la Tabella. Il DM può partire dal grado di sfida desiderato del mostro e usare la tabella "Statistiche dei Mostri per Grado di Sfida" per determinare una CD appropriata dei tiri salvezza per qualsiasi effetto che richieda a un bersaglio di effettuare un tiro salvezza.

Calcolare la CD. In alternativa, il DM può calcolare le CD dei tiri salvezza di un mostro come segue: 8 + il bonus di competenza del mostro + il modificatore di caratteristica rilevante del mostro. Il DM sceglierà la caratteristica più appropriata da applicare.

Per esempio, se l'effetto è un veleno, la caratteristica rilevante è probabilmente la Costituzione del mostro. Se l'effetto è simile a quello di un incantesimo, la caratteristica rilevante potrebbe essere l'Intelligenza, la Saggezza o il Carisma del mostro.

Non è necessario che le CD dei tiri salvezza corrispondano a quelle del grado di sfida desiderato del mostro. Altri fattori possono influenzare il grado di sfida di un mostro, come indicato nei passi successivi, ed è sempre possibile modificare le CD dei tiri salvezza successivamente.

Effetti Aggiuntivi degli Attacchi

Molti mostri possiedono degli attacchi che non si limitano a infliggere danni. Alcuni effetti che possono essere aggiunti a un attacco per impartirgli un tema particolare includono:

- Aggiungere all'attacco danni di un tipo diverso
- Fare in modo che il mostro afferri il bersaglio se lo colpisce
- Consentire che il mostro butti il bersaglio a terra prono se lo colpisce
- Imporre una condizione al bersaglio se l'attacco colpisce e il bersaglio fallisce un tiro salvezza

Passo 13. Tratti, Azioni e Reazioni Speciali

Alcuni tratti speciali (come la Resistenza alla Magia), azioni speciali (come Invisibilità Superiore) e reazioni speciali (come la Parata) possono migliorare l'efficacia di un mostro in combattimento e in certi casi incrementare il suo grado di sfida.

La tabella "Privilegi dei Mostri" elenca vari privilegi che il DM può saccheggiare dal *Monster Manual*. La tabella indica quali privilegi aumentano la Classe Armatura effettiva, i punti ferita, i bonus di attacco o i danni inflitti di un mostro ai fini di determinare il suo grado di sfida. (I privilegi non cambiano le statistiche del mostro.) I privilegi che non hanno effetto sul grado di sfida di un mostro sono contrassegnati da un trattino (—).

Al momento di assegnare a un mostro tratti, azioni o reazioni speciali, il DM dovrà ricordare che non tutti i mostri ne hanno bisogno. Più ne aggiunge, più complesso (e difficile da gestire) diventerà il mostro.

Incantesimi e Incantesimi Innati. L'impatto che i tratti speciali Incantesimi e Incantesimi Innati hanno sul grado di sfida di un mostro dipende dagli incantesimi che il mostro può lanciare. Gli incantesimi che infliggono più danni rispetto alla normale sequenza di attacchi del mostro e gli incantesimi che aumentano la CA o i punti ferita del mostro devono essere calcolati al momento di determinare il grado di sfida finale del mostro. Vedi la sezione "Tratti Speciali" nell'introduzione del *Monster Manual* per ulteriori informazioni su questi due tratti speciali.

Passo 14. Velocità

Ogni mostro possiede una velocità base sul terreno. (I mostri immobili possiedono una velocità base sul terreno pari a 0 metri.) Oltre alla sua velocità base sul terreno, un mostro può avere una o più velocità di altro tipo, tra cui una velocità di nuotare, scalare, scavare o volare.

Mostro Volante. La Classe Armatura effettiva del mostro (non la sua reale CA) aumenta di 2, se il mostro può volare e infliggere danni a distanza e se il suo grado di sfida



desiderato è pari o inferiore a 10 (i personaggi di livello più alto hanno maggiori possibilità di affrontare con efficacia le creature volanti).

Passo 15. Bonus ai Tiri Salvezza

Se il DM vuole che un mostro risulti insolitamente resistente a certi tipi di effetti, può assegnargli un bonus ai tiri salvezza collegato a una particolare caratteristica.

Un bonus ai tiri salvezza è efficace soprattutto quando controbilancia un punteggio di caratteristica basso. Per esempio, un mostro non morto con un basso punteggio di Saggezza potrebbe avere bisogno di un bonus ai tiri salvezza su Saggezza per rappresentare il fatto che è più difficile da affascinare, spaventare o scacciare di quanto la sua Saggezza non indichi.

Un bonus ai tiri salvezza è pari al bonus di competenza del mostro + il modificatore di caratteristica rilevante del mostro.

Un mostro con tre o più bonus ai tiri salvezza dispone di un vantaggio difensivo significativo, quindi la sua CA effettiva (non la sua reale CA) dovrà essere aumentata al momento di determinare il suo grado di sfida. Se possiede tre o quattro bonus, la sua CA effettiva aumenta di 2. Se possiede cinque o più bonus, la sua CA effettiva aumenta di 4.

Passo 16. Grado di Sfida Finale

A questo punto il DM possiede tutte le informazioni numeriche di cui ha bisogno per calcolare il grado di sfida finale del mostro. Questo passo è identico al passo 4 della sezione "Creazione delle Statistiche Rapide di un Mostro". Si calcolano il grado di sfida difensivo e il grado di sfida offensivo del mostro e poi si fa la media per ottenere il suo grado di sfida finale.

Passo 17. Bonus alle Abilità

Se il DM vuole che un mostro sia competente in un'abilità, può assegnargli un bonus pari al suo bonus di competenza nelle prove di caratteristica correlate a quell'abilità. Per esempio, un mostro dai sensi acuti potrebbe avere un bonus alle prove di Saggezza (Percezione), mentre un mostro infido potrebbe avere un bonus alle prove di Carisma (Inganno).

Il DM può raddoppiare il bonus di competenza per rappresentare una padronanza portata all'estremo. Per esempio, un doppelganger è talmente bravo a ingannare gli altri che il suo bonus alle prove di Carisma (Inganno) è pari al doppio del suo bonus di competenza + il suo modificatore di Carisma.

I bonus alle abilità non influenzano il grado di sfida di un mostro.

Passo 18. Immunità alle Condizioni

Un mostro può essere immune a una o più condizioni debilitanti e queste immunità non influenzano il suo grado di sfida. Le descrizioni delle varie condizioni sono contenute nell'appendice A del *Player's Handbook*.

Come nel caso delle immunità ai danni, le immunità alle condizioni dovrebbero essere logiche e intuitive. Per esempio, ha senso che un golem di pietra non possa essere avvelenato, dal momento che è un costrutto privo di un sistema nervoso e di organi interni.

Passo 19. Sensi

Un mostro potrebbe possedere uno o più dei sensi speciali seguenti, descritti nel *Monster Manual*: percezione tellurica, scurovisione, vista cieca e vista pura. Il possesso o meno di sensi speciali da parte del mostro non influenza il suo grado di sfida.

Punteggio di Percezione Passiva. Tutti i mostri possiedono un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva, spesso usato per determinare se un mostro individua dei nemici nascosti o in avvicinamento. Il punteggio di Saggezza (Percezione) passiva di un mostro è pari a 10 + il suo modificatore di Saggezza. Se il mostro possiede competenza nell'abilità Percezione, il suo punteggio è pari a 10 + il suo bonus di Saggezza (Percezione).

Passo 20. Linguaggi

Il fatto che un mostro possa o meno parlare un linguaggio non influenza il suo grado di sfida.

Un mostro può conoscere tutti i linguaggi parlati che il DM desidera, anche se sono pochi i mostri che ne conoscono più di uno o due e molti mostri (specialmente le bestie) non parlano alcun tipo di linguaggio. Un mostro privo della capacità di parlare può comunque capire un linguaggio.

Telepatia. Il possesso o meno della telepatia da parte di un mostro non influenza il suo grado di sfida. Per ulteriori informazioni sulla telepatia, vedi il *Monster Manual*.

Schede delle Statistiche dei PNG

L'Appendice B del *Monster Manual* contiene le schede delle statistiche degli archetipi di PNG più comuni, dal bandito alla guardia, nonché alcuni suggerimenti su come personalizzarle. Tra quei suggerimenti sono incluse anche le opzioni di aggiungere dei tratti razziali dal *Player's Handbook*, dotare i PNG di oggetti magici e scambiare armi, armature e incantesimi.

Se il DM desidera prendere una scheda delle statistiche dei PNG e adattarla a una specifica razza di mostro, applicherà i modificatori di caratteristica e aggiungerà i privilegi elencati nella tabella "Privilegi dei PNG". Se la CA, i punti ferita, il bonus di attacco o i danni del PNG cambiano, il suo grado di sfida va ricalcolato.

Creare i PNG da Zero

Se il DM ha bisogno di statistiche completamente nuove per un PNG, ha due opzioni:

- Può creare una scheda delle statistiche del PNG (simile a quelle contenute nel *Monster Manual*) allo stesso modo in cui creerebbe una scheda delle statistiche di un mostro, come descritto nella sezione precedente.
- Può creare il PNG come se si trattasse di un personaggio giocante, seguendo le indicazioni contenute nel *Player's Handbook*.

Se decide di creare un PNG come se fosse un personaggio giocante, può evitare di scegliere un background e invece assegnare due competenze nelle abilità al PNG.

La tabella "Privilegi dei PNG" riassume i modificatori di caratteristica e i privilegi delle varie razze non umane, nonché di varie creature tratte dal *Monster Manual* con un grado di sfida inferiore a 1. Si applicano quei modificatori e si aggiungono quei privilegi alla scheda delle statistiche del PNG, poi si determina il grado di sfida del PNG esattamente come si farebbe per un mostro. I privilegi che possono influenzare il grado di sfida di un mostro sono elencati nella tabella "Privilegi dei Mostri". Il bonus di competenza del PNG è determinato dal suo livello, anziché dal suo grado di sfida, proprio come se si trattasse di un personaggio. Se il mostro che si desidera usare non compare sulla tabella, si usa la procedura descritta di seguito, nella sezione "Mostri Dotati di Classi".

Mostri Dotati di Classi

Il DM può usare le regole contenute nel capitolo 3 del *Player's Handbook* per assegnare livelli di classe a un mostro. Potrebbe per esempio trasformare un lupo mannaro comune in un lupo mannaro con quattro livelli di

Privilegi dei Mostri

Nome	Mostro di Esempio	Effetto sul Grado di Sfida
Aggressivo	Orco	Gli effettivi danni inflitti per round del mostro aumentano di 2.
Amorfo	Protoplasma nero	—
Andatura sulla Ragnatela	Ragno gigante	—
Anfibio	Kuo-toa	—
Arma a Soffio	Drago nero antico	Ai fini di determinare i danni inflitti effettivi, si presume che l'arma a soffio colpisca due bersagli e che ogni bersaglio fallisca il suo tiro salvezza.
Armi Angeliche	Deva	I danni per round effettivi del mostro aumentano dell'ammontare indicato nel tratto.
Armi Magiche	Balor	—
Aspetto Illusorio	Megera verde	—
Assorbimento dei Danni	Golem di carne	—
Attacco a Sorpresa	Bugbear	I danni per 1 round effettivi del mostro aumentano dell'ammontare indicato nel tratto.
Attacco in Picchiata	Aarakocra	I danni effettivi di un attacco del mostro aumentano dell'ammontare indicato nel tratto.
Autorità	Hobgoblin capitano	—
Avventato	Minotauro	—
Balzo	Tigre	I danni per 1 round effettivi del mostro aumentano dell'ammontare che esso infligge con l'azione bonus ottenuta con questo tratto.
Balzo da Fermo	Bullywug	—
Ben Piantato	Dao	—
Benedizione Immonda	Cambion	Il modificatore di Carisma del mostro si applica alla sua reale CA.
Bruto	Bugbear	I danni per round effettivi del mostro aumentano dell'ammontare indicato nel tratto.
Cambiare Forma	Drago d'ottone antico	—
Carica	Centauro	I danni di un attacco del mostro aumentano dell'ammontare indicato nel tratto.
Corpo Surriscaldato	Azer	I danni per round effettivi del mostro aumentano dell'ammontare indicato nel tratto.
Difesa Psichica	Githzerai monaco	Il modificatore di Saggezza del mostro si applica alla sua reale CA se il mostro non indossa un'armatura o non impugna uno scudo.
Due Teste	Ettin	—
Esplosione Mortale	Magmin	Gli effettivi danni inflitti per 1 round del mostro aumentano dell'ammontare indicato nel tratto e si presume che influenzi due creature.
Falso Aspetto	Gargoyle	—
Fascino	Vampiro	—
Fetore	Troglodita	La CA effettiva del mostro aumenta di 1.
Forma Eterea	Megera notturna	—
Forma Immutabile	Golem di ferro	—
Frenesia di Sangue	Sahuagin	Il bonus di attacco effettivo del mostro aumenta di 4.
Fuga Agile	Goblin	La CA effettiva e il bonus di attacco effettivo del mostro aumentano di 4 (presumendo che il mostro si nasconda ogni round).
Furia	Gnoll	I danni per round effettivi del mostro aumentano di 2.
Furia del Ferimento	Quaggoth	I danni per 1 round del mostro aumentano dell'ammontare indicato nel tratto.
Furtività d'Ombra	Demone d'ombra	La CA effettiva del mostro aumenta di 4.
Illuminazione	Teschio infuocato	—
Imboscata	Doppelganger	Il bonus di attacco effettivo del mostro aumenta di 1.
Imitare	Kenku	—
Immunità allo Scacciare	Revenant	—
Imperscrutabile	Androsfinge	—
Implacabile	Cinghiale mannaro	I punti ferita effettivi del mostro aumentano in base al grado di sfida desiderato: 1–4, 7 pf; 5–10, 14 pf; 11–16, 21 pf; 17 o più, 28 pf.
Incantesimi	Lich	Vedi il passo 13 della sezione "Creazione della Scheda delle Statistiche di un Mostro".
Incantesimi Innati	Djinni	Vedi il passo 13 di "Creazione della Scheda delle Statistiche di un Mostro".
Inghiottire	Behir	Si presume che il mostro inghiotta una creatura e le infligga danni da acido per 2 round.

Nome	Mostro di Esempio	Effetto sul Grado di Sfida
Ingrandire	Duergar	I danni per round effettivi del mostro aumentano dell'ammontare indicato nel tratto.
Invisibilità	Imp	—
Invisibilità Superiore	Drago fatato	La CA effettiva del mostro aumenta di 2.
Lettura del Pensiero	Doppelganger	—
Lottatore	Mimic	—
Mimetismo in un Terreno	Bullywug	—
Mostro da Assedio	Elementale della terra	—
Movimenti del Ragno	Ettercap	—
Movimento Incorporeo	Fantasma	—
Mutaforma	Topo mannaro	—
Nervi Saldi	Diavolo barbuto	—
Parata	Hobgoblin signore della guerra	La CA effettiva del mostro aumenta di 1.
Pelle Mimetica	Troglodita	—
Percezione Cieca	Grimlock	—
Percezione della Ragnatela	Ragno gigante	—
Percezione Ultraterrena	Kuo-toa	—
Possessione	Fantasma	I punti ferita effettivi del mostro raddoppiano.
Presenza Terrificante	Drago nero antico	I punti ferita effettivi del mostro aumentano del 25% se il mostro è concepito per affrontare personaggi di livello pari o inferiore al 10°.
Ragnatela	Ragno gigante	La CA effettiva del mostro aumenta di 1.
Reattiva	Marilith	—
Resistenza alla Magia	Balor	La CA effettiva del mostro aumenta di 2.
Resistenza allo Scacciare	Lich	—
Resistenza Leggendaria	Drago nero antico	Ogni uso al giorno di questo tratto aumenta i punti ferita effettivi del mostro in base al grado di sfida desiderato: 1–4, 10 pf; 5–10, 20 pf; 11 o più, 30 pf.
Retaggio Fatato	Drow	—
Riavvolgere	Fustigatore	—
Ricordo Labirintico	Minotauro	—
Rigenerazione	Troll	I punti ferita effettivi del mostro aumentano di 3 x il numero di punti ferita che il mostro recupera ogni round.
Ringiovanimento	Lich	—
Risucchio di Vita	Wight	—
Scavatore di Tunnel	Umber hulk	—
Sensi Acuti	Segugio infernale	—
Sensibilità alla Luce	Demone d'ombra	—
Sensibilità alla Luce del Sole	Coboldo	—
Senso Radar	Orrore uncinato	—
Sfuggente	Demilich	La CA effettiva del mostro aumenta di 1.
Sgusciante	Kuo-toa	—
Stritolare	Serpente stritolatore	La CA effettiva del mostro aumenta di 1.
Suscettibilità all'Anti-magia	Spada volante	—
Sviare Attacco	Goblin capo	—
Tattiche del Branco	Coboldo	Il bonus di attacco effettivo del mostro aumenta di 1.
Teletrasporto	Balor	—
Tempra dei Non Morti	Zombi	I punti ferita effettivi del mostro aumentano in base al grado di sfida desiderato: 1–4, 7 pf; 5–10, 14 pf; 11–16, 21 pf; 17 o più, 28 pf.
Trasferire Danni	Manto assassino	I punti ferita effettivi del mostro raddoppiano. Aggiungere ai danni per round del mostro un terzo dei suoi punti ferita.
Trattenere il Respiro	Lucertoloide	—
Vantaggio Marziale	Hobgoblin	I danni effettivi per round di un attacco aumentano dell'ammontare ottenuto con questo tratto.
Vista del Diavolo	Diavolo uncinato	—
Volto Terrificante	Banshee	Vedi Presenza Terrificante.

classe da barbaro (un mostro del genere sarebbe indicato con "Lupo mannaro, barbaro di 4° livello").

Si parte dalla scheda delle statistiche del mostro. Il mostro ottiene tutti i privilegi di classe di ogni livello di classe aggiunto, con le eccezioni seguenti:

- Il mostro non ottiene l'equipaggiamento di partenza della classe aggiunta.
- Per ogni livello di classe aggiunto, il mostro ottiene un Dado Vita del suo tipo normale (in base alla sua taglia), ignorando la progressione di Dadi Vita della classe.
- Il bonus di competenza del mostro è basato sul suo grado di sfida e non sui suoi livelli di classe.

Una volta finito di aggiungere livelli di classe a un mostro, il DM può ritoccare i suoi punteggi di caratteristica come ritiene opportuno (per esempio aumentando il punteggio di Intelligenza del mostro in modo che diventi più efficace come mago) e apportare le altre modifiche che ritiene necessarie. Dovrà ricalcolare il suo grado di sfida come se avesse progettato il mostro da zero.

In base al mostro e al numero di livelli di classe che vengono aggiunti, il suo grado di sfida potrebbe variare in modo minimo o aumentare drasticamente. Per esempio, un lupo mannaro che ottiene quattro livelli da barbaro è una minaccia molto più grande di quanto non fosse nella sua

Privilegi dei PNG

Razza	Modificatori di Caratteristica	Privilegi
Aarakocra	+2 Des, +2 Sag	Attacco in Picchiata; azione di attacco sperone; velocità 6 m, volare 15; parla l'Auran
Bullywug	–2 Int, –2 Car	Anfibio, Parlare con Rane e Rospi, Mimetismo nelle Paludi, Balzo da Fermo; velocità 6 m, nuotare 12 m; parla il Bullywug
Coboldo	–4 For, +2 Des	Tattiche del Branco, Sensibilità alla Luce del Sole; taglia Piccola; scurovisione 18 m; parla il Comune e il Draconico
Dragonide*	+2 For, +1 Car	Arma a Soffio (si usa il grado di sfida anziché il livello per determinare i danni), Resistenza ai Danni, Discendenza Draconica; parla il Comune e il Draconico
Drow	+2 Des, +1 Car	Retaggio Fatato, Incantesimi Innati, Sensibilità alla Luce del Sole; scurovisione 36 m; parla l'Elfico e il Sottocomune
Elfo*	+2 Des, +1 Int o Sag	Retaggio Fatato, Trance; scurovisione 18 m; competenza nell'abilità Percezione; parla il Comune e l'Elfico
Gnoll	+2 For, –2 Int	Furia; scurovisione 18 m
Gnomo *	+2 Int, +2 Des o Cos	Astuzia Gnomesca; taglia Piccola; velocità 7,5 m; scurovisione 18 m; parla il Comune e lo Gnomesco
Gnomo delle profondità	+1 For, +2 Des	Astuzia Gnomesca, Incantesimi Innati, Mimetismo nella Pietra; taglia Piccola; velocità 6 m; scurovisione 36 m; parla lo Gnomesco, il Sottocomune e il Terran
Goblin	–2 For, +2 Des	Fuga Agile; taglia Piccola; scurovisione 18 m; parla il Comune e il Goblin
Grimlock	+2 For, –2 Car	Percezione Cieca, Olfatto e Udito Acuti, Mimetismo nella Pietra; non può essere accecato; vista cieca 9 m o 3 m finché assordato (cieco oltre quel raggio); parla il Sottocomune
Halfling*	+2 Des, +1 Cos o Car	Coraggioso, Agilità Halfling, Fortunato; taglia Piccola; velocità 7,5 m; parla il Comune e l'Halfling
Hobgoblin	Nessuno	Vantaggio Marziale; scurovisione 18 m; parla il Comune e il Goblin
Kenku	+2 Des	Imboscata, Imitare; capisce l'Auran e il Comune ma parla soltanto usando il tratto Imitare
Kuo-toa	Nessuno	Anfibio, Percezione Ultraterrena, Sgusciante, Sensibilità alla Luce del Sole; velocità 9 m, nuotare 9 m; scurovisione 36 m; parla il Sottocomune
Lucertoloide	+2 For, –2 Int	Trattenere il Respiro (15 min.); bonus di armatura naturale +3 alla CA; velocità 9 m, nuotare 9 m; parla il Draconico
Marinide	Nessuno	Anfibio; velocità 3 m, nuotare 12 m; parla l'Aquan e il Comune
Mezzelfo*	+1 Des, +1 Int, +2 Car	Retaggio Fatato; scurovisione 18 m; competenza in due abilità; parla il Comune e l'Elfico
Mezzorco*	+2 For, +1 Cos	Tenacia Implacabile; scurovisione 18 m; competenza nell'abilità Intimidire; parla il Comune e l'Orchesco
Nano*	+2 For o Sag, +2 Cos	Resilienza Nanica, Esperto Minatore; velocità 7,5 m; scurovisione 18 m; parla il Comune e il Nanico
Orco	+2 For, –2 Int	Aggressivo; scurovisione 18 m; parla il Comune e l'Orchesco
Scheletro	+2 Des, –4 Int, –4 Car	Vulnerabile ai danni contundenti; immune ai danni da veleno e all'indebolimento; non può essere avvelenato; scurovisione 18 m; non può parlare ma capisce i linguaggi che conosceva in vita
Tiefling*	+1 Int, +2 Car	Eredità Infernale (si usa il grado di sfida invece del livello per determinare gli incantesimi), resistenza ai danni da fuoco; scurovisione 18 m; parla il Comune e l'Infernale
Troglodita	+2 For, +2 Cos, –4 Int, –4 Car	Pelle Mimetica, Fetore, Sensibilità alla Luce del Sole; bonus di armatura naturale +1 alla CA; scurovisione 18 m; parla il Troglodita
Zombi	+1 For, +2 Cos, –6 Int, –4 Sag, –4 Car	Tempra dei Non Morti; immune ai danni da veleno; non può essere avvelenato; scurovisione 18 m; non può parlare ma capisce i linguaggi che conosceva in vita

* Vedi il *Player's Handbook* per le descrizioni dei privilegi di questa razza, nessuno dei quali altera il grado di sfida del PNG.

versione base. Per contro, i punti ferita, gli incantesimi e gli altri privilegi di classe che un drago rosso antico otterrebbe da cinque livelli di mago non aumentano il suo grado di sfida.

Creazione di un Incantesimo

Quando il DM crea un nuovo incantesimo, può usare gli incantesimi già esistenti come modello, tenendo in considerazione i punti seguenti:

- Se un incantesimo è talmente utile che un incantatore finirebbe per usarlo tutto il tempo, probabilmente è troppo potente per il suo livello.
- Una lunga durata o una vasta area possono compensare quello che potrebbe sembrare un effetto minore, in base all'incantesimo.
- Vanno evitati gli incantesimi che avrebbero un uso molto limitato, come per esempio uno che funzionasse soltanto contro i draghi buoni. Anche se nel mondo di gioco un incantesimo del genere può sicuramente esistere, pochi personaggi si disturberanno a impararlo o a prepararlo, a meno che non sappiano in anticipo che varrà la pena di farlo.
- È necessario assicurarsi che l'incantesimo si adatti all'identità della classe. Per esempio, i maghi e gli stregoni solitamente non hanno accesso agli incantesimi di guarigione: l'aggiunta di un incantesimo di guarigione alla lista di classe del mago sicuramente costituirebbe un'invasione di campo ai danni dei chierici.

Danni degli Incantesimi

Per ogni incantesimo che infligge danni si usa la tabella "Danni degli Incantesimi" per determinare approssimativamente quanti danni è appropriato assegnare al livello dell'incantesimo. La tabella presume che l'incantesimo infligga metà danni in caso di tiro salvezza superato o di attacco mancato. Se l'incantesimo non infligge danni in caso di tiro salvezza superato, il DM può aumentare i danni del 25 per cento.

È possibile usare dadi di danno diversi da quelli elencati nella tabella, purché il risultato medio rimanga all'incirca lo stesso. Farlo può aggiungere un minimo di varietà all'incantesimo. Per esempio, il DM potrebbe cambiare i danni di un trucchetto da 1d10 (in media 5,5) a 2d4 (in media 5), riducendo i danni massimi e rendendo il risultato medio più probabile.

Danni degli Incantesimi

Livello dell'Incantesimo	Un Bersaglio	Bersagli Multipli
Trucchetto	1d10	1d6
1°	2d10	2d6
2°	3d10	4d6
3°	5d10	6d6
4°	6d10	7d6
5°	8d10	8d6
6°	10d10	11d6
7°	11d10	12d6
8°	12d10	13d6
9°	15d10	14d6

Incantesimi di Guarigione

La tabella "Danni degli Incantesimi" può essere usata anche per determinare quanti punti ferita un incantesimo di guarigione può ripristinare. Un trucchetto non dovrebbe fornire effetti di guarigione.



Creazione di un Oggetto Magico

Gli oggetti magici del capitolo 7, "Tesori", sono soltanto alcuni degli oggetti magici che i personaggi possono scoprire nel corso delle loro avventure. Se i giocatori sono veterani avvezzi a tutto e il DM desidera sorprenderli, può modificare un oggetto esistente o inventarne uno nuovo.

Modificare un Oggetto

Il modo più facile di inventare un nuovo oggetto è ritoccarne uno già esistente. Se una paladina usa un mazzafrusto come arma principale, il DM può trasformare un *sacro vendicatore* e farne un mazzafrusto invece di una spada. Potrebbe trasformare un *anello dell'ariete* in una bacchetta o un *mantello della protezione* in un *diadema della protezione,* e tutto senza alterare le proprietà dell'oggetto.

Le altre sostituzioni sono egualmente facili. Un oggetto che infligge danni di un tipo può facilmente infliggere



danni di un altro tipo. Una spada *lingua di fiamme* potrebbe infliggere danni da fulmine anziché da fuoco, per esempio. Una capacità può sostituirsi a un'altra, quindi una *pozione di scalare* può facilmente diventare una *pozione di furtività*.

È possibile modificare un oggetto anche fondendolo con le proprietà di un altro oggetto. Per esempio, il DM potrebbe unire gli effetti di un *elmo della comprensione dei linguaggi* e quelli di un *elmo della telepatia* in un unico elmo. Questo renderà l'oggetto più potente (e probabilmente aumenterà la sua rarità), ma non sbilancerà il gioco.

È bene infine tenere a mente gli strumenti forniti per modificare gli oggetti nel capitolo 7, "Tesori". Assegnare a un oggetto una proprietà minore interessante, una peculiarità o renderlo senziente può alterarne la natura significativamente.

Creare un Nuovo Oggetto

Se modificare un oggetto non fornisce il risultato desiderato, il DM può crearne uno da zero. Un oggetto magico dovrebbe consentire a un personaggio di fare qualcosa che prima non poteva fare o di migliorare la capacità di un personaggio di fare qualcosa che sa già fare. Per esempio, l'*anello del saltare* consente a chi lo indossa di coprire grandi distanze saltando, quindi incrementa qualcosa che il personaggio sa già fare. Un *anello dell'ariete*, tuttavia, conferisce a un personaggio la capacità di infliggere danni da forza.

Più semplice è l'approccio del DM, più facile sarà per i giocatori usare l'oggetto in gioco. Assegnare all'oggetto un certo numero di cariche non è un problema, specialmente se possiede varie capacità diverse, ma decidere semplicemente che un oggetto è sempre attivo o può essere usato un numero fisso di volte al giorno rende l'oggetto più facile da gestire.

Livello di Potere

Un oggetto che consenta a un personaggio di uccidere chiunque sia colpito da esso tenderà probabilmente a sbilanciare il gioco. D'altro canto, un oggetto i cui benefici entrino raramente in gioco non sarebbe una grossa ricompensa e probabilmente non varrebbe la pena di essere elargito.

Il DM può usare la tabella "Potere degli Oggetti Magici per Rarità" per determinare quanto dovrebbe essere potente un oggetto in base alla sua rarità.

Potere degli Oggetti Magici per Rarità

Rarità	Livello Massimo dell'Incantesimo	Bonus Massimo
Comune	1°	—
Non comune	3°	+1
Raro	6°	+2
Molto raro	8°	+3
Leggendario	9°	+4

Livello Massimo dell'Incantesimo. Questa colonna della tabella indica l'effetto dell'incantesimo di livello più alto che l'oggetto dovrebbe conferire, in forma di una proprietà da una volta al giorno o limitata in modo analogo. Per esempio, un oggetto comune potrebbe conferire i benefici di un incantesimo di 1° livello una volta al giorno (o solo una volta, se è consumabile). Un oggetto raro, molto raro o leggendario potrebbe consentire al suo possessore di lanciare un incantesimo di basso livello con maggiore frequenza.

Bonus Massimo. Se un oggetto trasmette un bonus statico a CA, tiri per colpire, tiri salvezza o prove di caratteristica, questa colonna suggerisce un bonus appropriato in base alla rarità dell'oggetto.

Sintonia

Il DM dovrà decidere se l'oggetto richiede sintonia con il personaggio per consentire l'uso delle sue proprietà. Queste indicazioni generali possono aiutarlo a decidere:

- Se, passandosi l'oggetto di personaggio in personaggio, il gruppo otterrebbe dei benefici duraturi eccessivi, l'oggetto richiede sintonia.
- Se l'oggetto conferisce un bonus che anche altri oggetti possono conferire, è meglio che richieda sintonia, affinché i personaggi non cerchino di accumulare troppi di quegli oggetti.

Creazione di Nuove Opzioni dei Personaggi

Se le opzioni a disposizione dei personaggi giocanti nel *Player's Handbook* non soddisfano tutte le necessità della campagna, le sezioni seguenti possono offrire al DM una serie di consigli su come creare nuove opzioni di razza, di classe e di background.

Creazione di una Razza o Sottorazza

Questa sezione spiega come modificare le razze esistenti e come crearne di nuove. Il primo e più importante passo nella personalizzazione o nella creazione di una razza per la campagna consiste nel partire dalla storia alla base della razza o della sottorazza in questione. Avere un'idea ben definita della storia della razza all'interno della campagna sarà di aiuto al DM nel prendere varie decisioni durante il processo di creazione. Il DM dovrà porsi le domande seguenti:

- Perché la campagna ha bisogno di questa razza per essere giocabile?
- Che aspetto hanno i membri di questa razza?
- Come può essere descritta la cultura della razza?
- Dove vivono i membri di questa razza?
- Esistono dei conflitti interessanti nella storia e nella cultura di questa razza che la rendano coinvolgente dal punto di vista narrativo?
- Che rapporto hanno i membri della razza con le altre razze giocabili?
- Quali classi e background sono più adatti ai membri di questa razza?
- Quali sono i tratti più distintivi di questa razza?
- Nel caso di una nuova sottorazza, cosa la distingue dalle altre sottorazze della razza madre?

Il DM dovrà poi confrontare la razza che ha in mente con le altre opzioni di razza disponibili per i giocatori e assicurarsi che la nuova razza non appaia sminuita in confronto alle opzioni esistenti (cosa che ne farebbe una scelta impopolare) o non finisca per metterle in ombra completamente (affinché i giocatori non pensino che le altre opzioni le siano inferiori).

Quando arriva il momento di designare gli elementi di gioco della razza, come per esempio i suoi tratti, un'occhiata alle razze già esistenti nel gioco può fornire l'ispirazione giusta.

Alterazioni Estetiche

Un modo molto semplice di modificare una razza esistente consiste nel cambiare il suo aspetto. I cambiamenti dell'aspetto di una razza non influenzano necessariamente i suoi elementi di gioco. Per esempio, il DM potrebbe trasformare gli halfling in topi antropomorfi senza cambiare alcuno dei loro tratti razziali.

Alterazioni Culturali

Nel mondo del DM gli elfi potrebbero essere dei nomadi del deserto anziché degli abitatori delle foreste, gli halfling potrebbero vivere all'interno di città sospese tra le nuvole e i nani potrebbero essere marinai anziché minatori. Quando il DM cambia la cultura di una razza, può anche applicare delle alterazioni minori alle competenze e ai tratti della razza per rispecchiare quella cultura.

Si prenda l'esempio in cui i nani del mondo di gioco sono un popolo di navigatori che ha inventato la polvere da sparo. Il DM potrebbe aggiungere la pistola e il moschetto all'elenco di armi in cui i nani sono competenti e assegnare loro competenza nelle imbarcazioni anziché negli strumenti da artigiano. Questi due piccoli cambiamenti raccontano una storia diversa rispetto agli assunti di base associati ai nani del *Player's Handbook*, ma senza cambiare il livello di potere della razza.

Creazione di una Nuova Sottorazza

La creazione di una nuova sottorazza non si limita alla semplice aggiunta di alcuni ritocchi ai privilegi razziali esistenti, ma presenta il vantaggio di ampliare la gamma delle opzioni a disposizione di una razza in particolare, anziché sostituire alcune opzioni con altre.

L'esempio seguente illustra la creazione di una sottorazza degli elfi: gli eladrin. Questa sottorazza vanta una lunga storia nel multiverso di D&D, quindi il DM ha già un nutrito corpo di storie a cui attingere quando deve definire i suoi tratti.

Esempio di Sottorazza: Eladrin

Gli eladrin, creature magiche che vantano un forte legame con la natura, vivono nel reame crepuscolare della Selva Fatata. Le loro città a volte traslano sul Piano Materiale, comparendo per breve tempo in una vallata montana o nel cuore della radura di una foresta, prima di svanire e tornare di nuovo nella Selva Fatata.

Le sottorazze degli elfi nel *Player's Handbook* includono un incremento dei punteggi di caratteristica, un privilegio di addestramento nelle armi e due o tre tratti aggiuntivi. Se si considera la storia degli eladrin e la loro natura magica, un aumento all'Intelligenza di un personaggio eladrin sembra una scelta appropriata. Non c'è bisogno di alterare l'addestramento nelle armi elfiche condiviso dagli elfi alti e dagli elfi dei boschi.

Una capacità che distingue gli eladrin dagli altri elfi è quella di poter attraversare il confine tra i piani, scomparendo in un istante per poi ricomparire altrove. Nel gioco questo è rappresentato da un uso limitato dell'incantesimo *passo velato*. Dal momento che *passo velato* è un incantesimo di 2° livello, questa capacità è abbastanza potente da fare sì che la sottorazza non abbia bisogno di tratti aggiuntivi. Riassumendo, questi sono i privilegi della sottorazza degli eladrin:

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un elfo eladrin aumenta di 1.

Addestramento nelle Armi Elfiche. Un elfo eladrin ha competenza nelle spade corte, nelle spade lunghe, negli archi corti e negli archi lunghi.



Passo Fatato. Un elfo eladrin può lanciare l'incantesimo *passo velato* una volta usando questo tratto. Recupera la capacità di farlo quando completa un riposo lungo o breve.

Creazione di una Nuova Razza

Quando il DM vuole creare una nuova razza da zero, deve partire dalla sua storia e procedere da ciò che la storia dice. Può confrontare la sua creazione con le altre razze del suo mondo di gioco e prendere in prestito liberamente i tratti delle altre razze. Un buon esempio possono essere gli aasimar, una razza simile ai tiefling, ma con un retaggio celestiale.

Esempio di Razza: Aasimar

Mentre nelle vene dei tiefling scorre il sangue degli immondi, gli aasimar sono i discendenti degli esseri celestiali: hanno l'aspetto di magnifici umani dai capelli lucidi, dalla pelle immacolata e dagli occhi penetranti. Gli aasimar spesso tentano di farsi passare per umani al fine di raddrizzare i torti e difendere i virtuosi sul Piano Materiale senza attirare attenzioni indesiderate sul loro retaggio celestiale. Si sforzano di inserirsi nella società, anche se spesso finiscono per ritrovarsi in posizioni di comando, diventando capi rispettati o eroi onorevoli.

Il DM potrebbe decidere di usare gli aasimar come contraltare della razza dei tiefling. Le due razze potrebbero perfino essere ai ferri corti tra loro, rappresentando un conflitto più vasto tra le forze del bene e del male nella campagna in corso.

Questi sono gli obiettivi base della razza degli aasimar:

- Gli aasimar dovrebbero dimostrarsi dei chierici e dei paladini efficaci.
- Gli aasimar dovrebbero essere per i celestiali e gli umani ciò che i tiefling sono per gli immondi e gli umani.

Considerato che gli aasimar e i tiefling sono come due facce della stessa medaglia, il tiefling può essere un buon punto di partenza per definire i tratti della nuova razza. Dal momento che gli aasimar devono essere dei chierici e dei paladini efficaci, nel loro caso ha senso migliorare Saggezza e Carisma, anziché Intelligenza e Carisma.

Come i tiefling, gli aasimar sono dotati di scurovisione. Invece di avere resistenza ai danni da fuoco, ricevono resistenza ai danni radiosi a simboleggiare la loro natura celestiale. Tuttavia, i danni radiosi non sono comuni come i danni da fuoco, quindi ricevono anche resistenza ai danni necrotici, per renderli migliori nella lotta contro i non morti.

Il tratto Eredità Infernale dei tiefling è un buon modello su cui basare un tratto simile che rappresenti un retaggio magico celestiale; basta sostituire gli incantesimi dei tiefling con gli incantesimi di livello analogo più aderenti possibile al retaggio celestiale degli aasimar. Tuttavia, la resistenza ampliata degli aasimar potrebbe rendere necessaria una limitazione di questo tratto agli incantesimi di utilità più basilari.

Una volta inseriti gli ultimi dettagli, i tratti razziali degli aasimar saranno i seguenti:

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un aasimar aumenta di 1 e il suo punteggio di Carisma aumenta di 2.

Età. Gli aasimar raggiungono la maturità con la stessa velocità degli umani, ma vivono qualche anno in più.

Allineamento. A causa del loro retaggio celestiale, molti aasimar sono buoni, ma ne esistono anche alcuni che hanno ceduto al male e hanno rinnegato il loro retaggio.

Taglia. La corporatura di un aasimar è quella di un umano ben proporzionato. Un aasimar è una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un aasimar è di 9 metri.

Scurovisione. Grazie al suo retaggio celestiale, un aasimar beneficia di una vista superiore nell'oscurità e nelle condizioni di luce fioca. Un aasimar in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in condizioni di luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Resistenza Celestiale. Un aasimar dispone di resistenza ai danni necrotici e radiosi.

Eredità Celestiale. Un aasimar conosce il trucchetto *luce*. Quando raggiunge il 3° livello, può lanciare l'incantesimo *ristorare inferiore* una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Quando raggiunge il 5° livello, può lanciare l'incantesimo *luce diurna* come incantesimo di 3° livello

una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. La caratteristica da incantatore per questi incantesimi è Carisma.

Linguaggi. Un aasimar può parlare, leggere e scrivere in Comune e in Celestiale.

Modificare una Classe

Le classi del *Player's Handbook* abbracciano una vasta gamma di archetipi di personaggio, ma il mondo in cui si svolge la campagna del DM potrebbe avere bisogno di qualcosa in più. La sezione seguente descrive vari modi in cui modificare le classi esistenti per adattarle meglio ad alcune particolari necessità di gioco.

Cambiare le Competenze

Cambiare le competenze di una classe è un modo semplice e sicuro di modificare una classe affinché si adatti meglio al mondo del DM. Scambiare una competenza in un'abilità o in uno strumento con un'altra non rende un personaggio più forte o più debole, ma può modificare lo stile della classe in modi sottili.

Per esempio, una delle principali gilde di ladri nel mondo di gioco potrebbe venerare una divinità patrona e intraprendere missioni segrete in nome di quella divinità. Per rispecchiare questo dettaglio culturale, il DM può aggiungere Religione alla lista di abilità in cui un personaggio ladro può decidere di avere competenza. Potrebbe perfino rendere quell'abilità una scelta obbligatoria per i ladri che appartengono a quella gilda.

Il DM può anche cambiare le competenze nelle armi e nelle armature, per rappresentare certi aspetti del suo mondo. Potrebbe per esempio decidere che i chierici di una divinità in particolare appartengano a un ordine che vieta l'accumulo di ogni bene materiale, ad eccezione degli oggetti magici utili per la loro missione divina. Questi chierici possiedono un bastone ma non possono indossare armature o usare armi diverse da quel bastone. Per rispecchiare questi obblighi, il DM può rimuovere le competenze nelle armi e nelle armature dei chierici e renderli competenti nel bastone ferrato e in nient'altro. Potrebbe decidere di assegnare un beneficio a compenso di questa mancanza di competenze, come per esempio qualcosa di analogo al privilegio di classe del monaco Difesa Senza Armatura, ma presentato come benedizione divina.

Cambiare le Liste degli Incantesimi

Modificare le liste degli incantesimi di una classe solitamente non ha grosse ripercussioni sulla potenza di un personaggio, ma può alterare in modo significativo lo stile di quella classe. Nel mondo di gioco del DM, i paladini potrebbero giurare fedeltà a potenti stregoni anziché votarsi a un ideale. Per rappresentare questo concetto narrativo, il DM potrebbe stilare una nuova lista di incantesimi da paladino i cui incantesimi siano mirati a proteggere i loro padroni e siano tratti dalla lista del mago o dello stregone. Il paladino avrà improvvisamente l'aspetto di una classe diversa.

Modificare la lista di incantesimi del warlock richiede più attenzione. Dal momento che i warlock recuperano i loro slot incantesimo dopo un riposo breve, hanno la possibilità di usare certi incantesimi più volte al giorno rispetto alle altre classi.

Limitare l'Accesso alle Classi

Il DM potrebbe ancorare una classe al mondo di gioco più saldamente senza cambiare il suo funzionamento, ma associandola a una razza o a una cultura in particolare.

Potrebbe per esempio decidere che i bardi, gli stregoni, i warlock e i maghi rappresentino le tradizioni magiche di quattro razze o culture diverse. I collegi bardici potrebbero essere preclusi a tutti ad eccezione degli elfi, i dragonidi potrebbero essere le uniche creature in grado di diventare stregoni e tutti i warlock del mondo di gioco potrebbero essere umani. Potrebbe perfino spingersi oltre con le ripartizioni: i bardi del Collegio della Sapienza sarebbero elfi alti e i bardi del Collegio del Valore sarebbero elfi dei boschi. Sono stati gli gnomi a scoprire la scuola di illusione, quindi tutti i maghi specializzati in quella scuola saranno gnomi. Le varie culture umane potrebbero dare origine a patti diversi per i warlock e così via. Allo stesso modo, i vari domini dei chierici potrebbero essere associati a religioni interamente separate e abbinate a razze o culture diverse.

È il DM a decidere quanta flessibilità applicare e se consentire a un personaggio giocante di infrangere o meno queste restrizioni. Un mezzelfo può vivere presso gli elfi e studiare le loro tradizioni bardiche? Un nano può stipulare un patto come warlock pur non avendo legami alla cultura a cui normalmente appartengono i warlock? Come sempre, è meglio consentire queste eccezioni e usare il desiderio del giocatore come opportunità per sviluppare ulteriormente la storia del personaggio e del mondo di gioco, che non precludere a priori queste possibilità.

Sostituire i Privilegi di Classe

Se uno o più privilegi di una determinata classe non si adattano a sufficienza al tema o al tono della campagna in corso, il DM può rimuoverli dalla classe e sostituirli con altri. Nel farlo dovrà assicurarsi che le nuove opzioni risultino interessanti quanto quelle rimosse e che i privilegi di classe sostitutivi contribuiscano all'efficacia della classe nelle interazioni, nelle esplorazioni e nei combattimenti quanto quelli rimossi.

In essenza, il compito di una classe è quello di aiutare un giocatore a esprimere un concetto particolare di personaggio e ogni privilegio di classe che viene rimosso rimuove anche un aspetto di quel personaggio. La sostituzione di un privilegio di classe dovrebbe essere effettuata soltanto in virtù di una necessità specifica della campagna in corso, o per aiutare un giocatore a creare un tipo specifico di personaggio (magari ispirato a un personaggio di un romanzo, una serie TV, un fumetto o un film).

Il primo passo consiste nel determinare quale privilegio di classe o gruppo di privilegi di classe si intende sostituire. Poi è necessario valutare cosa quel privilegio forniva alla classe, in modo che i privilegi da aggiungere non rendano la classe eccessivamente potente o depotenziata. Il DM dovrà porsi le domande seguenti quando sostituisce un privilegio:

- Che impatto ha la sostituzione del privilegio sull'esplorazione, sulle interazioni sociali o sul combattimento?
- La sostituzione di un privilegio influenza l'arco di tempo in cui il gruppo può andare all'avventura all'interno di una giornata?
- Il privilegio consuma le risorse che la classe fornisce in altri modi?
- Il privilegio funziona sempre, oppure deve essere recuperato dopo un riposo breve, un riposo lungo o un altro periodo di tempo?



Una volta fornite le risposte a queste domande, il DM può iniziare a progettare i nuovi privilegi che sostituiranno quelli da lui rimossi. Non è un problema se i nuovi privilegi di classe tendono più all'esplorazione, alle interazioni sociali o al combattimento rispetto a quelli a cui si sostituiscono, ma è bene non esagerare. Per esempio, se il DM sostituisce un privilegio incentrato sull'esplorazione con qualcosa di incentrato puramente sul combattimento, ha appena reso quella classe più potente in combattimento, cosa che potrebbe mettere in ombra le altre classi in modi che egli non aveva calcolato.

Non esiste una formula che indichi con precisione come progettare i nuovi privilegi di classe. Il modo migliore per iniziare è esaminare gli altri privilegi di classe, gli incantesimi, i talenti e le altre regole e trarre ispirazione da essi. Sarà prudente mettere in conto qualche passo falso: spesso i privilegi che sembrano ottimi sulla carta si rivelano falsati nel corso del gioco. È normale. Tutto ciò che il DM crea sarà poi collaudato al tavolo da gioco. Al momento di introdurre dei nuovi privilegi di classe basterà specificare ai giocatori che potrebbe essere necessario tornare sui propri passi e apportare qualche modifica dopo averli visti in funzione.

Creazione di Nuove Opzioni di Classe

Ogni classe prevede almeno un importante scelta da fare a un certo punto della carriera. I chierici scelgono un dominio divino, i guerrieri scelgono un archetipo marziale, i maghi scelgono una tradizione arcana e così via. Per creare una nuova opzione non è necessario rimuovere nulla dalla classe, ma ogni nuova opzione aggiunta dovrebbe essere confrontata con quelle esistenti per assicurarsi che non sia più o meno potente e sia dotata di uno stile originale. Come nel caso della progettazione delle classi, il DM dovrà tenersi pronto a collaudare le sue idee nel corso del gioco e ad apportare dei cambiamenti qualora le cose non funzionino come immaginava.

Una volta definito il concetto generale di opzione di classe, si passa a progettare i suoi aspetti specifici. Se il DM non sa da dove cominciare, può esaminare le opzioni già esistenti e annotare quali privilegi di classe forniscono. È perfettamente accettabili che due opzioni di classe forniscano dei privilegi simili e non c'è alcun problema nell'ispirarsi alle altre classi per trovare alcuni esempi di meccaniche di gioco a cui attingere. Nel progettare ogni privilegio di classe, il DM dovrà porsi le domande seguenti:

- In che modo il privilegio di classe rinforza la storia o il tema portante dell'opzione di classe?
- Esiste già un privilegio che sia utilizzabile come modello?
- Quali sono le differenze che distinguono il nuovo privilegio di classe da altri privilegi dello stesso livello?

Variante: Punti Incantesimo

Un buon modo per modificare lo stile di una classe è alterare il modo in cui quella classe utilizza gli incantesimi. Con questo sistema alternativo, un personaggio dotato del privilegio Incantesimi usa dei punti incantesimo al posto degli slot incantesimo per alimentare i suoi incantesimi. I punti incantesimo forniscono a un incantatore maggiore flessibilità, ma sono più complessi da usare.

In questa variante, ogni incantesimo ha un costo in punti basato sul suo livello. La tabella "Costo in Punti Incantesimo" riassume il costo in punti incantesimo degli slot dal 1° al 9° livello. I trucchetti non richiedono slot e quindi non hanno bisogno di punti incantesimo.

Invece di ottenere un numero di slot incantesimo con cui lanciare gli incantesimi fornitigli dal privilegio Incantesimi, il personaggio ottiene una riserva di punti incantesimo. Spenderà un certo numero di punti incantesimo per creare uno slot incantesimo di un determinato livello e poi userà quello slot per lanciare un incantesimo. Non può ridurre il totale dei suoi punti incantesimo a meno di 0 e recupera tutti i punti incantesimo spesi quando completa un riposo lungo.

Gli incantesimi di livello pari o superiore al 6° sono particolarmente logoranti da lanciare. Un personaggio può usare i suoi punti incantesimo per creare uno slot di ogni livello pari o superiore al 6°. Non può creare un altro slot dello stesso livello, se prima non completa un riposo lungo.

Il numero di punti incantesimo che un personaggio può spendere dipendono dal suo livello come incantatore, come mostrato dalla tabella "Punti Incantesimo per Livello". Il livello del personaggio determina anche lo slot incantesimo di massimo livello che egli può creare. Anche se il personaggio disponesse di punti a sufficienza per creare un slot superiore a quel massimo, non gli è consentito farlo.

La tabella "Punti Incantesimo per Livello" si applica a bardi, chierici, druidi, maghi e stregoni. Nel caso dei paladini e dei ranger, si dimezza il livello di quel personaggio in quella classe e poi si consulta la tabella. Nel caso di un guerriero (Cavaliere Mistico) o di un ladro (Mistificatore Arcano), si divide il livello del personaggio in quella classe per tre.

Questo sistema può essere applicato anche ai mostri che lanciano incantesimi usando slot incantesimo, ma questo uso è sconsigliato. Tenere il conto dei punti incantesimo spesi da ogni mostro può risultare fastidioso.

Costo in Punti Incantesimo

Livello dell'Incantesimo	Costo in Punti	Livello dell'Incantesimo	Costo in Punti
1°	2	5°	7
2°	3	6°	9
3°	5	7°	10
4°	6	8°	11
		9°	13



Punti Incantesimo per Livello

Livello di Classe	Punti Incantesimo	Livello Massimo di Incantesimo
1°	4	1°
2°	6	1°
3°	14	2°
4°	17	2°
5°	27	3°
6°	32	3°
7°	38	4°
8°	44	4°
9°	57	5°
10°	64	5°
11°	73	6°
12°	73	6°
13°	83	7°
14°	83	7°
15°	94	8°
16°	94	8°
17°	107	9°
18°	114	9°
19°	123	9°
20°	133	9°

Creazione di un Background

Un background ben congegnato può aiutare un giocatore a creare un personaggio che costituisca un'entusiasmante aggiunta alla campagna. Contribuisce a definire il posto di quel personaggio nel mondo, anziché a definire il personaggio in semplici termini di meccaniche di gioco.

Invece di concentrarsi su un background da personaggio generico, come un mercante o un viandante, il DM può ispirarsi alle fazioni, alle organizzazioni e alle culture della sua campagna e a come potrebbero essere sfruttate per creare background interessanti per i personaggi giocanti. Per esempio, il DM potrebbe creare il background di accolito di Candlekeep, che ha funzioni analoghe al background di sapiente, ma lega il personaggio più strettamente a un luogo e a un'organizzazione del suo mondo.

Un personaggio con il background di accolito di Candlekeep probabilmente ha amici tra i Votati, i monaci che curano la grande biblioteca di Candlekeep. Il personaggio può accedere alla biblioteca e consultarne i contenuti liberamente, mentre gli altri devono donare un tomo raro o prezioso di conoscenze prima di ottenere l'accesso. I nemici di Candlekeep sono i nemici del personaggio e i suoi alleati sono gli amici del personaggio. Gli accoliti di Candlekeep sono generalmente considerati come dotti studiosi e protettori della conoscenza. È possibile immaginare molte interazioni interessanti man mano che i PNG scoprono il background del personaggio e lo contattano per chiedergli aiuto.

Per creare un nuovo background, il DM può svolgere i passi seguenti.

Passo 1. Un Background Radicato nel Mondo

Per inserire un nuovo background nell'ambientazione della propria campagna, il DM deve per prima cosa decidere a quale elemento della sua campagna il background è collegato: una fazione, un'organizzazione, un mestiere, una persona, un evento o un luogo.

Passo 2. Suggerire le Caratteristiche Personali

Il DM crea poi una tabella di caratteristiche personali suggerite: tratti caratteriali, ideali, legami e difetti adatti a quel background. In alternativa, può prelevare le voci che preferisce dalle tabelle presentate nel *Player's Handbook*. Anche se i giocatori non usano le tabelle, questo passo aiuta il DM a visualizzare meglio il ruolo del background nel suo mondo. Non è necessario che le tabelle siano troppo dettagliate: due o tre voci per tabella possono bastare.

Passo 3. Assegnare Competenze o Linguaggi

Il DM sceglie due competenze nelle abilità e due competenze negli strumenti da associare al background. Può sostituire le competenze negli strumenti con i linguaggi, dove una competenza equivale a un linguaggio.

Passo 4. Includere l'Equipaggiamento di Partenza

Il DM dovrà poi assicurarsi che il suo background comprenda una dotazione di equipaggiamento di partenza. Oltre a una piccola quantità di denaro che un personaggio può usare per acquistare l'equipaggiamento d'avventura, l'equipaggiamento di partenza dovrebbe includere quegli oggetti che il personaggio può avere acquisito prima di diventare un avventuriero, nonché uno o due oggetti unici del suo background.

Per esempio, l'equipaggiamento di partenza di un personaggio con il background di accolito di Candlekeep potrebbe includere una serie di abiti da viaggiatore, una veste da studioso, cinque candele, acciarino e pietra focaia, una custodia per pergamene vuota su cui è inciso il simbolo di Candlekeep e una borsa da cintura che contiene 10 mo. La custodia per pergamene potrebbe essere un dono concesso agli accoliti di Candlekeep che intraprendono la carriera dell'avventuriero. A discrezione del DM, potrebbe contenere anche una mappa utile.

Passo 5. Stabilire un Privilegio di Background

Il DM sceglie un privilegio di background esistente o ne crea uno nuovo, come preferisce. Se sceglie un privilegio esistente, dovrà aggiungere o ritoccarne alcuni dettagli per renderlo unico.

Per esempio, il background dell'accolito di Candlekeep potrebbe includere il privilegio Ricercatore del sapiente (descritto nel *Player's Handbook*), con un beneficio aggiuntivo che consente al personaggio di entrare a Candlekeep senza pagarne il costo normale.

Un privilegio di background dovrebbe evitare i benefici in termini di meccaniche di gioco, come un bonus a una caratteristica o a un tiro per colpire. Il privilegio dovrebbe invece aprire nuove opzioni di interpretazione, esplorazione e interazione generale con il mondo.

Per esempio, il privilegio Ricercatore del sapiente è concepito per incoraggiare il personaggio a partecipare alle avventure. Non fornisce informazioni o successi automatici a una prova. Invece, se un personaggio con background di sapiente non riesce a ricordare un'informazione, sa dove trovarla. Questo potrebbe indirizzarlo verso un altro sapiente o una biblioteca all'interno di un'antica tomba perduta.

I privilegi di background migliori sono quelli che forniscono ai personaggi un motivo per intraprendere nuove missioni, stringere contatti con i PNG e sviluppare legami con l'ambientazione ideata dal DM.

Appendice A: Dungeon Casuali

Questa appendice aiuta il DM a generare rapidamente un dungeon. Le tabelle funzionano in modo iterativo: prima si tira per determinare un'area di partenza, poi per determinare i passaggi e le porte presenti in quell'area. Una volta stabiliti i passaggi e le porte iniziali, si determinano la posizione e la natura dei passaggi, delle porte, delle camere e delle scale successive e così via. Ogni elemento è generato da un tiro su una tabella diversa.

Seguendo queste istruzioni è possibile comporre vasti complessi che un solo foglio di carta quadrettata potrebbe non contenere. Se il DM desidera porre dei limiti al dungeon, dovrà stabilire anzitempo fino a che punto il complesso può crescere.

Il limite può ovvio alle dimensioni di un dungeon è la carta quadrettata su cui è disegnato. Se un elemento rischia di finire oltre i margini della pagina, può essere troncato. Un corridoio può svoltare o arrivare a un vicolo cieco ai margini della mappa, oppure il DM può rendere una camera più piccola in modo che entri nello spazio a disposizione.

In alternativa, il DM può decidere che i passaggi che arrivano oltre il bordo della mappa siano entrate del dungeon aggiuntive. Le scale, i condotti verticali e gli altri elementi che normalmente condurrebbero a dei livelli del dungeon di cui il DM non ha intenzione di tracciare una mappa possono svolgere una funzione analoga.

Area di Partenza

La tabella "Area di Partenza" genera una camera o una serie di corridoi che fungono da entrata del dungeon. Al momento di tirare per un'area di partenza casuale, il DM sceglie una delle porte o dei passaggi che conducono all'area di partenza come entrata dell'intero dungeon.

Una volta selezionata l'entrata, il DM tira sulla tabella appropriata per ogni passaggio o porta che conduce fuori dall'area di partenza. Ogni passaggio si allontana per 3 metri dall'area di partenza. Fatto questo, controlla sulla tabella "Passaggi" per ogni passaggio e determinare cosa si trova al di là. Per determinare ciò che si trova oltre le porte e le porte segrete, usa invece la tabella "Oltre una Porta".

Area di Partenza

d10	Configurazione
1	Quadrata, 3 x 3 m; passaggio su ogni parete
2	Quadrata, 3 x 3 m; porte su due pareti, passaggio sulla terza parete
3	Quadrata, 12 x 12 m; porte su tre pareti
4	Rettangolare, 24 x 6 m, con fila di colonne al centro; due passaggi che partono dalle pareti lunghe, porte su ogni parete corta
5	Rettangolare, 6 x 12 m; passaggio su ogni parete
6	Circolare, diametro di 12 m; un passaggio a ogni punto cardinale
7	Circolare, diametro di 12 m; un passaggio a ogni punto cardinale; pozzo al centro della stanza (potrebbe condurre a un livello inferiore)
8	Quadrata, 6 x 6 m; porta su due pareti, passaggio sulla terza parete, porta segreta sulla quarta parete
9	Passaggio, largo 3 m; incrocio a T
10	Passaggio, largo 3 m; incrocio a quattro vie

Passaggi

Quando il DM deve generare passaggi e corridoi, tira sulla tabella "Passaggi" più volte, estendendo la lunghezza e le diramazioni di ogni passaggio aperto sulla mappa finché non giunge a una porta o a una camera.

Ogni volta che il DM crea un nuovo passaggio, tira per determinare la sua larghezza. Se il passaggio si dirama da un altro passaggio, tira un d12 sulla tabella "Larghezza dei Passaggi". Se il passaggio parte da una camera, tira invece un d20 su quella tabella, ma la larghezza del passaggio dovrà essere inferiore di almeno 1,5 metri rispetto alla dimensione più lunga di quella camera.

Passaggi

d20	Dettaglio
1–2	Continua dritto per 9 m, nessuna porta o passaggio laterale
3	Continua dritto per 6 m, porta a destra, poi prosegue per altri 3 m
4	Continua dritto per 6 m, porta a sinistra, poi prosegue per altri 3 m
5	Continua dritto per 6 m, poi termina a una porta
6–7	Continua dritto per 6 m, passaggio laterale a destra, poi prosegue per altri 3 m
8–9	Continua dritto per 6 m, passaggio laterale a sinistra, poi prosegue per altri 3 m
10	Continua dritto per 6 m, poi giunge a un vicolo cieco; probabilità del 10 per cento di una porta segreta
11–12	Continua dritto per 6 m, poi gira a sinistra e prosegue per altri 3 metri
13–14	Continua dritto per 6 m, poi gira a destra e prosegue per altri 3 metri
15–19	Camera (si tira sulla tabella "Camere")
20	Scale* (si tira sulla tabella "Scale")

* L'esistenza delle scale presume che il dungeon si sviluppi su più livelli. Se il DM non desidera un dungeon a più livelli, può ripetere il tiro, usare le scale come entrata alternativa o sostituirle con un altro elemento a sua scelta.

Larghezza dei Passaggi

d12/d20	Larghezza
1–2	1,5 m
3–12	3 m
13–14	6 m
15–16	9 m
17	12 m, con una fila di colonne al centro
18	12 m, con una doppia fila di colonne
19	12 m, alto 6 m
20	12 m, alto 6 m, galleria a 3 m di altezza dal pavimento che consente di accedere al livello superiore



Porte

Ogni volta che un tiro su una tabella indica una porta, il DM tira sulla tabella "Tipi di Porte" per determinare la sua natura, poi tira sulla tabella "Oltre una Porta" per determinare cosa si trova sull'altro lato. Se una porta è sbarrata, il DM decide da quale lato della porta si trova la sbarra. Le porte che non sono chiuse a chiave possono essere incastrate, a discrezione del DM. Vedi il capitolo 5, "Ambienti delle Avventure", per ulteriori informazioni sulle porte e sulle saracinesche.

Tipi di Porte

d20	Tipo di Porta
1–10	Legno
11–12	Legno, sbarrata o chiusa a chiave
13	Pietra
14	Pietra, sbarrata o chiusa a chiave
15	Ferro
16	Ferro, sbarrata o chiusa a chiave
17	Saracinesca
18	Saracinesca abbassata e chiusa a chiave
19	Porta segreta
20	Porta segreta, sbarrata o chiusa a chiave

Oltre una Porta

d20	Elemento
1–2	Passaggio lungo 3 m, poi incrocio a T che prosegue per 3 m a destra e a sinistra
3–8	Passaggio di 6 m che prosegue dritto
9–18	Camera (si tira sulla tabella "Camere")
19	Scale (si tira sulla tabella "Scale")
20	Falsa porta con trappola

Camere

Ogni volta che un tiro su una tabella indica una camera, il DM usa la tabella "Camere" per definire le sue dimensioni. Poi tira sulla tabella "Uscite dalle Camere" per determinare il numero di uscite. Per ogni uscita, tira sulle tabelle "Posizione delle Uscite" e "Tipi di Uscite" per determinare la natura e la posizione dell'uscita.

Userà poi le tabelle della sezione "Allestire un Dungeon" per determinare i contenuti di una camera.

Camere

d20	Camera
1–2	Quadrata, 6 x 6 m[1]
3–4	Quadrata, 9 x 9 m[1]
5–6	Quadrata, 12 x 12 m[1]
7–9	Rettangolare, 6 x 9 m[1]
10–12	Rettangolare, 9 x 12 m[1]
13–14	Rettangolare, 12 x 15 m[2]
15	Rettangolare, 15 x 24 m[2]
16	Circolare, diametro di 9 m[1]
17	Circolare, diametro di 15 m[2]
18	Ottagonale, 12 x 12 m[2]
19	Ottagonale, 18 x 18 m[2]
20	Trapezoidale, circa 12 x 18 m[2]

[1] Si usa la colonna Camera Normale della tabella "Uscite dalle Camere".
[2] Si usa la colonna Camera Grande della tabella "Uscite dalle Camere".

Uscite dalle Camere

d20	Camera Normale	Camera Grande
1–3	0	0
4–5	0	1
6–8	1	1
9–11	1	2
12–13	2	2
14–15	2	3
16–17	3	3
18	3	4
19	4	5
20	4	6

Posizione delle Uscite

d20	Posizione
1–7	Parete opposta all'entrata
8–12	Parete a sinistra dell'entrata
13–17	Parete a destra dell'entrata
18–20	Stessa parete dell'entrata

Tipi di Uscite

d20	Tipo
1–10	Porta (si tira sulla tabella "Tipi di Porte")
11–20	Corridoio, lungo 3 m

Scale

Le scale possono includere qualsiasi modo per salire o scendere, comprese rampe, canne fumarie, condotti aperti, ascensori e scale a pioli. Se il dungeon del DM si sviluppa su più livelli, determinare la distanza tra un livello e l'altro spetta al DM. Nella maggior parte dei dungeon, una distanza di 9 metri è sufficiente.

Scale

d20	Scale
1–4	Scende di un livello fino a una camera
5–8	Scende di un livello fino a un passaggio lungo 6 m
9	Scende di due livelli fino a una camera
10	Scende di due livelli fino a un passaggio lungo 6 m
11	Scende di tre livelli fino a una camera
12	Scende di tre livelli fino a un passaggio lungo 6 m
13	Sale di un livello fino a una camera
14	Sale di un livello fino a un passaggio lungo 6 m
15	Sale fino a un vicolo cieco
16	Scende fino a un vicolo cieco
17	Canna fumaria che sale di un livello fino a un passaggio lungo 6 m
18	Canna fumaria che sale di due livelli fino a un passaggio lungo 6 m
19	Condotto verticale (con o senza ascensore) che scende di un livello fino a una camera
20	Condotto verticale (con o senza ascensore) che sale di un livello fino a una camera e scende di un livello fino a una camera



Aree di Collegamento

Una volta completata la mappa, il DM può aggiungere altre porte tra le camere e i passaggi che si trovano gli uni accanto agli altri ma che altrimenti non sarebbero collegati. Tali porte creano ulteriori percorsi all'interno del dungeon e incrementano le opzioni dei giocatori.

Se il dungeon è composto da più di un livello, il DM dovrà assicurarsi che le eventuali scale, fosse e altri passaggi verticali siano allineati a dovere tra i vari livelli. Se usa una mappa quadrettata, può sovrapporre una nuova pagina alla mappa già esistente, contrassegnare la posizione delle scale e degli altri elementi condivisi dai due livelli e iniziare a disegnare la mappa del nuovo livello.

Allestire un Dungeon

Creare la mappa del dungeon è solo la metà del divertimento. Una volta completata la planimetria, il DM deve decidere quali sfide e ricompense conterranno i passaggi e le camere del dungeon. Qualsiasi spazio ragionevolmente ampio può contenere elementi, rumori, oggetti e creature interessanti.

Non è necessario definire anticipatamente ogni singolo dettaglio del dungeon. Una lista di mostri, una lista di tesori e una lista di uno o due elementi chiave per ogni area del dungeon sono più che sufficienti.

Funzioni delle Camere

La funzione di una camera può aiutare a determinarne l'arredamento e gli altri contenuti.

Il DM può determinare liberamente la funzione di ogni camera nella mappa del dungeon o usare le tabelle sottostanti per generare alcune idee. A ogni tipo di dungeon descritto nella sezione "Funzione del Dungeon" del capitolo 5, "Ambienti delle Avventure", corrisponde una tabella che elenca una serie di camere adatte alla funzione del dungeon. Per esempio, se il DM vuole costruire una tomba, usa la tabella "Dungeon: Tomba" per determinare i contenuti di ogni camera. Le tabelle di questi dungeon specifici sono seguite dalla tabella "Camere dei Dungeon Generici", che il DM può usare se il suo dungeon non rientra a tutti gli effetti in uno dei tipi standard di dungeon o se preferisce mescolare le cose.

Basarsi sui tiri casuali per allestire un intero dungeon può portare a dei risultati incoerenti. Una stanza minuscola potrebbe finire per essere identificata come un tempio, mentre la camera enorme oltre la porta accanto potrebbe essere utilizzata come magazzino. Può essere divertente cercare di trovare un senso a queste strane idee di progettazione, ma il DM può applicare tutti i cambiamenti che ritiene necessari. Può mettere da parte alcune stanze essenziali e creare dei contenuti specifici per quelle stanze.

Dungeon: Labirinto

d20	Funzione
1	Laboratorio per la riparazione e manutenzione di porte, sostegni per torce e altra mobilia
2–3	Magazzino delle scorte alimentari e degli strumenti usati dai guardiani del labirinto per mantenere il complesso in funzione
4	Pozzo che fornisce acqua potabile
5	Recinto o prigione accessibile solo da una porta segreta, usato per rinchiudere i prigionieri condannati nel labirinto
6	Sala delle evocazioni, usata per evocare le creature a guardia del labirinto
7–10	Sala delle guardie, per le sentinelle che pattugliano il labirinto
11	Santuario dedicato a una divinità o altra entità
12–16	Tana delle bestie da guardia che pattugliano il labirinto
17–20	Trappola per confondere o uccidere coloro che vengono inviati nel labirinto

Dungeon: Miniera

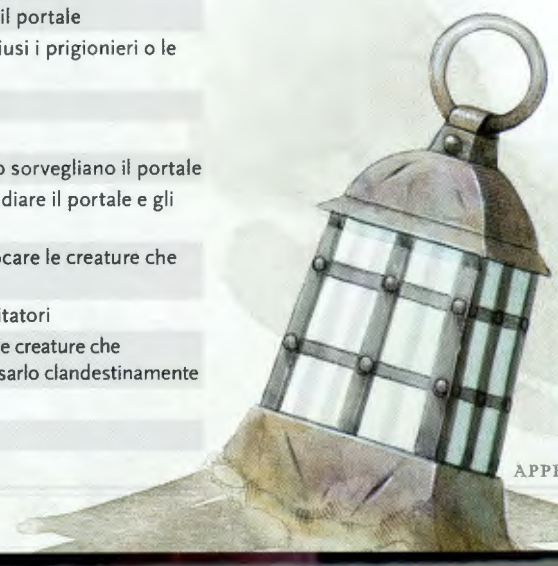
d20	Funzione
1	Camera blindata o caveau usato per custodire i metalli da trasportare in superficie
2	Camera da letto del supervisore o del direttore
3	Cappella dedicata a una divinità patrona dei minatori, della terra o della protezione
4	Cisterna che fornisce acqua potabile ai minatori
5	Cucina usata per sfamare i lavoratori
6–7	Dormitori dei minatori
8	Fucina per la riparazione degli strumenti danneggiati
9–10	Magazzino degli strumenti e dell'equipaggiamento assortito
11–16	Giacimento da cui viene estratto il metallo (probabilità del 75 per cento che sia esaurito)
17	Laboratorio usato per studiare i minerali insoliti estratti dalla miniera
18–19	Sala delle guardie
20	Ufficio usato dal supervisore della miniera

Dungeon: Portale Planare

d100	Funzione
01–03	Anticamera o atrio decorato
04–08	Armeria usata dai guardiani del portale
09–11	Aula usata dagli iniziati che devono apprendere i segreti del portale
12–14	Biblioteca dei volumi che narrano la storia del portale
15	Camera blindata o caveau, per custodire tesori preziosi legati al portale o fondi usati per pagare i guardiani del portale
16–19	Camera da letto usata dai membri d'alto rango dell'ordine che veglia sul portale
20–26	Cappella dedicata a una o più divinità legate al portale e ai suoi difensori
27–31	Cisterna che fornisce acqua potabile
32–33	Congiuntura planare, dove un tempo si trovava un portale su un altro piano (probabilità del 25 per cento che sia ancora attivo)
34–35	Cripta dove sono custoditi i resti di coloro che sono morti proteggendo il portale
36–40	Cucina
41–49	Dormitori usati dalle guardie del portale
50–54	Dormitorio per i visitatori e le guardie
55–56	Galleria dove sono esibiti i trofei e gli oggetti legati al portale e a coloro che lo sorvegliano
57–61	Laboratorio per condurre gli esperimenti legati al portale e alle creature che ne emergono
62–64	Magazzino
65–66	Magazzino per la costruzione di strumenti e meccanismi necessari per studiare il portale
67–71	Recinto o prigione dove sono rinchiusi i prigionieri o le creature che escono dal portale
72–73	Sala d'ingresso o vestibolo
74–79	Sala da pranzo
80–87	Sala delle guardie che proteggono o sorvegliano il portale
88–90	Sala delle divinazioni, usata per studiare il portale e gli eventi ad esso correlati
91	Sala delle evocazioni, usata per evocare le creature che studiano o difendono il portale
92–93	Sala delle udienze per ricevere i visitatori
94	Stanza delle torture, per interrogare le creature che attraversano il portale o tentano di usarlo clandestinamente
95–98	Latrina o stanza da bagno
99–00	Studio

Dungeon: Roccaforte

d100	Funzione
01–02	Anticamera dove i visitatori che desiderano accedere alla roccaforte attendono
03–05	Armeria dotata di equipaggiamento di alta qualità, tra cui armi d'assedio leggere come le baliste
06–09	Biblioteca, contenente una vasta raccolta di libri rari
10	Camera blindata o caveau, dove sono custoditi i tesori più importanti (probabilità del 75 per cento che sia nascosta dietro una porta segreta)
11	Camera da letto, usata dal padrone della roccaforte o dagli ospiti più importanti
12	Canile, dove sono custoditi i mostri o gli animali addestrati che proteggono la roccaforte
13	Cappella dedicata a una divinità associata al padrone della roccaforte
14–16	Cisterna che contiene acqua potabile
17–22	Cucina, progettata per preparare cibi esotici per commensali numerosi
23–30	Dispensa, comprensiva di cantina per i vini e i liquori
31–34	Dormitorio usato dalle guardie scelte
35–37	Galleria, con esibizione di costose opere d'arte e trofei
38	Guardaroba contenente numerosi armadi
39–46	Magazzino per merci e provviste comuni
47–49	Sala d'attesa, per gli ospiti minori in attesa di essere ricevuti
50–53	Sala da pranzo per riunioni più ristrette o pasti informali
54–57	Sala dei banchetti, per festeggiamenti e ricevimento degli ospiti
58–60	Sala dei giochi, usata per intrattenere i visitatori
61	Sala del trono, finemente decorata
62–79	Sala delle guardie
80	Sala delle udienze usata dal padrone della roccaforte per ricevere i visitatori
81	Salone, usato per intrattenere gli ospiti
82–85	Salotto, per la famiglia o gli ospiti più intimi
86–89	Stalla
90	Stanza da bagno, dotata di pavimento in marmo e altri arredi di lusso
91–95	Studio, con una scrivania
96	Voliera o zoo dove sono custodite le creature esotiche
97–98	Latrina o stanza da bagno
99–00	Cripta appartenente al padrone della roccaforte o a qualcun altro di importante





Dungeon: Sala del Tesoro

d20	Funzione
1	Anticamera per i dignitari in visita
2	Armeria contenente equipaggiamento comune e magico usato dalle guardie
3	Canile delle bestie addestrate per fare la guardia
4	Cisterna di acqua potabile
5	Cucina per i pasti delle guardie
6–7	Dormitorio delle guardie
8	Prigione dove rinchiudere gli intrusi catturati
9	Sala di osservazione che consente alle guardie di avvistare chi si avvicina al dungeon
10–11	Sala blindata o caveau, dove sono custoditi i tesori nascosti nel dungeon, accessibile solo da una porta segreta o chiusa a chiave
12–15	Sala delle guardie per difendersi dagli intrusi
16	Stanza delle torture per strappare informazioni agli intrusi catturati
17–20	Trappola o altro tranello progettati per uccidere o catturare le creature che entrano nel dungeon

Dungeon: Tana

d20	Funzione
1	Armeria rifornita di armi e armature
2	Camera da letto, occupata dai capi
3	Canile, per animali da compagnia o bestie da guardia
4	Cappella, dove gli abitanti della tana celebrano le loro funzioni
5	Cisterna o pozzo di acqua potabile
6	Cucina, per la conservazione o la preparazione del cibo
7	Dormitorio, dove sono alloggiati i difensori della tana
8	Laboratorio per la costruzione di armi, armature, strumenti e altri oggetti
9–10	Magazzino, dove custodire le merci non deperibili
11	Recinto o prigione, dove rinchiudere i prigionieri
12	Sala dei banchetti per le celebrazioni più importanti
13	Sala dei trofei o museo
14	Sala del trono, dove si riuniscono i capi e la loro corte
15–16	Sala delle guardie, postazione di difesa della tana
17	Sala delle udienze, usata per ricevere gli ospiti
18	Stanza delle torture
19	Latrina o stanza da bagno
20	Stanza di addestramento e delle esercitazioni

Dungeon: Tempio o Santuario

d100	Funzione
01–03	Armeria fornita di armi e armature, vessilli da battaglia e stendardi
04–06	Aula usata per addestrare gli iniziati e i sacerdoti
07–11	Biblioteca, ben fornita di trattati religiosi
12	Camera blindata o caveau, contenente importanti reliquie e oggetti cerimoniali, protetto da molte trappole
13	Canile per gli animali o i mostri associati alla divinità del tempio
14–17	Cappella dedicata a una divinità minore associata alla divinità principale del tempio
18–21	Celle dove i fedeli possono riposare e dedicarsi alla contemplazione in silenzio
22–27	Cripta di un gran sacerdote o di una figura analoga, nascosta e costantemente sorvegliata da creature e trappole
28–30	Cucina (può assomigliare in modo inquietante a una stanza delle torture in un tempio malvagio)
31–33	Dormitorio del braccio armato o delle guardie pagate del tempio
34–37	Dormitorio per i sacerdoti minori o gli studenti
38–43	Laboratorio per la riparazione o la creazione di armi, oggetti e strumenti religiosi
44–48	Magazzino, contenente provviste comuni
49–52	Pozzo di acqua potabile, difendibile in caso di attacchi o assedi
53–55	Prigione per i nemici catturati (nei templi buoni o neutrali) o destinati a essere sacrificati (nei templi malvagi)
56–57	Sala da pranzo (grande) per i servitori e i sacerdoti minori del tempio
58	Sala da pranzo (piccola) per i gran sacerdoti del tempio
59–61	Sala delle divinazioni, ricoperta di incisioni runiche e rifornita di strumenti di predizione
62–63	Sala dei banchetti usata per le celebrazioni e le ricorrenze sacre
64–70	Sala dei trofei, dove sono esibite opere d'arte che celebrano figure ed eventi importanti della mitologia
71–73	Sala delle evocazioni, santificata in modo speciale e usata per evocare le creature extraplanari
74–79	Sala delle guardie
80–81	Sala delle udienze dove i sacerdoti del tempio ricevono i popolani e i visitatori di basso rango
82–86	Sala di vestizione, contenente paramenti e oggetti cerimoniali
87	Stalla per cavalli da galoppo e cavalcature appartenenti al tempio o ai messaggeri e alle carovane in visita
88	Latrina o stanza da bagno
89–90	Stanza delle torture, usata dall'inquisizione (nei templi buoni o neutrali a tendenza legale) o per il puro gusto di infliggere dolore (nei templi malvagi)
91–00	Tempio centrale, eretto per ospitare i rituali



Dungeon: Tomba

d20	Funzione
1	Anticamera per chi è venuto a rendere omaggio ai morti o per prepararsi ai rituali funebri
2–3	Cappella dedicata alle divinità che vegliano sui morti e proteggono i luoghi di sepoltura
4–8	Cripta per le inumazioni meno importanti
9	Cripta principale, destinata a un nobile, un gran sacerdote o un individuo importante
10	Falsa cripta (con trappola) per uccidere o catturare i ladri
11	Galleria per esibire le imprese dei defunti con trofei, statue, dipinti e così via
12–13	Laboratorio di imbalsamazione
14–15	Magazzino, per strumenti di manutenzione delle tombe e di preparazione dei morti alla sepoltura
16	Sala delle divinazioni, usata nei rituali per contattare i morti e chiedere il loro consiglio
17–18	Sala delle guardie, solitamente protetta da non morti, costrutti o altre creature che non hanno bisogno di mangiare o dormire
19	Sala di vestizione, dove i sacerdoti si preparano ai riti di sepoltura
20	Tomba dove vengono sepolti gli individui più ricchi e importanti, protetta da porte segrete e trappole

Dungeon: Trappola Mortale

d20	Funzione
1	Anticamera o sala d'attesa per i visitatori
2–4	Sala che contiene tesori importanti, accessibile solo da una porta segreta o chiusa a chiave (probabilità del 75 per cento che nasconda una trappola)
5–11	Sala delle guardie rafforzata contro gli intrusi
12	Sala di osservazione che consente alle guardie o agli spettatori di osservare le creature che si aggirano per il dungeon
13–15	Stanza che contiene un rompicapo da risolvere per oltrepassare una trappola o un mostro
16–20	Trappola progettata per uccidere o catturare le creature

Camere dei Dungeon Generici

d100	Funzione	d100	Funzione
01	Anticamera	54–55	Sala
02–03	Armeria	56–57	Sala d'aspetto
04	Aula	58	Sala d'attesa
05	Bestiario	59	Sala d'ingresso o vestibolo
06–08	Biblioteca		
09–10	Camera blindata o caveau	60–61	Sala da pranzo
11	Camera da letto	62–63	Sala dei banchetti
12	Canile	64–65	Sala dei giochi
13	Cantoria	66–67	Sala dei trofei o museo
14	Cappella	68–69	Sala del trono
15–17	Cella	70–71	Sala delle divinazioni
18–19	Cisterna	72–73	Sala delle evocazioni
20–21	Corridoio	74–76	Sala delle guardie
22–23	Corte	77	Sala delle udienze
24–26	Cripta	78–79	Sala di addestramento o delle esercitazioni
27–28	Cucina		
29–30	Dispensa	80	Sala di meditazione
31	Dormitorio	81–82	Sala di ricevimento
32–34	Dormitorio comune	83	Sala di vestizione
35–36	Fucina	84–85	Sala grande
37–38	Galleria	86	Salone
39	Guardaroba	87–88	Salotto
40–41	Laboratorio	89–90	Santuario
42	Latrina o stanza da bagno	91	Stalla
		92	Stanza delle torture
43–44	Magazzino	93–94	Studio
45–46	Officina	95–97	Tempio
47	Osservatorio	98	Aula scolastica o d'asilo
48	Pozzo		
49–50	Recinto o prigione	99	Ufficio
51–52	Refettorio	00	Voliera
53	Ripostiglio		

Stato Attuale delle Camere

Se un dungeon ha avuto una storia tumultuosa, il DM può tirare per determinare la condizione attuale di alcune aree particolari. Altrimenti, se la camera viene ancora usata per la sua funzione originaria, resta intatta.

Stato Attuale delle Camere

d20	Condizione
1–3	Detriti, soffitto parzialmente crollato
4–5	Buche, pavimento parzialmente crollato
6–7	Ceneri, contenuti parzialmente bruciati
8–9	Usata per allestire un accampamento
10–11	Pozza d'acqua; i contenuti originali della camera sono danneggiati dall'acqua
12–16	Mobilia distrutta, ma ancora presente
17–18	Convertita ad altro uso (si tira sulla tabella "Camere dei Dungeon Generici")
19	Spogliata di ogni cosa
20	Intatta e nello stato originale

Contenuti delle Camere

Una volta che il DM ha definito a grandi linee le funzioni delle varie camere del dungeon, può pensare a cosa contengono quelle aree. La tabella "Contenuti delle Camere del Dungeon" gli permette di determinare casualmente con un tiro i contenuti delle camere o di scegliere liberamente quelli di alcune aree specifiche. Se è il DM a scegliere i contenuti, dovrà assicurarsi di includere un assortimento di oggetti interessante e variegato. Oltre ai contenuti mostrati in questa tabella, anche "Accessori dei Dungeon", in una



sezione successiva di questa appendice, include oggetti ed elementi aggiuntivi da inserire nelle stanze.

Nella tabella "Contenuti delle Camere del Dungeon", un "abitante dominante" è una creatura che controlla l'area. Gli animali domati e le creature alleate sono assoggettati alle cerature dominanti. Le "creature casuali" possono essere dei mangiacarogne o dei semplici fastidi, solitamente mostri solitari o piccoli gruppi in transito attraverso l'area. Includono creature come i vermiiena, i topi feroci, i cubi gelatinosi e i rugginofagi. Vedi il capitolo 3, "Creare le Avventure", per ulteriori informazioni sugli incontri casuali.

Contenuti delle Camere del Dungeon

d100	Contenuto
01–08	Mostro (abitante dominante)
09–15	Mostro (abitante dominante) con tesoro
16–27	Mostro (animale domato o creatura alleata)
28–33	Mostro (animale domato o creatura alleata) a guardia di un tesoro
34–42	Mostro (creatura casuale)
43–50	Mostro (creatura casuale) con tesoro
51–58	Pericolo del dungeon (vedi "Pericoli Casuali del Dungeon") con tesoro incidentale
59–63	Ostacolo (vedi "Ostacoli Casuali")
64–73	Trappola (vedi "Trappole Casuali")
74–76	Trappola (vedi "Trappole Casuali") a protezione di un tesoro
77–80	Tranello (vedi "Tranelli Casuali")
81–88	Stanza vuota
89–94	Stanza vuota con pericolo del dungeon (vedi "Pericoli Casuali del Dungeon")
95–00	Stanza vuota con tesoro

Mostri e Motivazioni

Vedi il capitolo 3, "Creare le Avventure", per ulteriori indicazioni sulla creazione degli incontri che includono uno o più mostri. Per mantenere il gioco variegato e imprevedibile, il DM è incoraggiato a creare incontri di difficoltà variabile.

Una creatura potente incontrata all'inizio del dungeon genera un'atmosfera emozionante e obbliga gli avventurieri ad aguzzare l'ingegno. Per esempio, un drago rosso antico potrebbe giacere in letargo al primo livello di un dungeon e le camere nei pressi della sua tana potrebbero essere pervase da una cortina di fumo e dal rumore del suo profondo respiro. I personaggi più astuti faranno del loro meglio per evitare il drago, ma il temerario ladro del gruppo potrebbe decidere di arraffare almeno qualche moneta dal suo cumulo del tesoro.

Non tutti i mostri sono automaticamente ostili. Al momento di collocare i mostri nel dungeon, il DM può tenere contro dei loro rapporti con le creature vicine e dei loro atteggiamenti nei confronti degli avventurieri. I personaggi potrebbero riuscire a placare una bestia affamata offrendole del cibo e le creature più intelligenti potrebbero avere motivazioni più complesse. La tabella "Motivazioni dei Mostri" consente al DM di usare gli obiettivi di un mostro per definire la sua presenza nel dungeon.

Nel caso di grossi gruppi di mostri incontrati in più camere, la motivazione può applicarsi al gruppo per intero, oppure ogni sottogruppo potrebbe avere una sua motivazione in conflitto con quelle degli altri.

Motivazioni dei Mostri

d20	Obiettivi	d20	Obiettivi
1–2	Trovare un rifugio	12–13	Nascondersi dai nemici
3–5	Conquistare il dungeon	14–15	Riprendersi da una battaglia
6–8	Trovare un oggetto nel dungeon	16–17	Evitare i pericoli
9–11	Uccidere un rivale	18–20	Cercare ricchezze

Pericoli Casuali del Dungeon

È raro che i pericoli siano presenti nelle aree abitate di un dungeon: i mostri tendono a rimuoverli o a starne alla larga.

I boleti stridenti e i funghi viola sono descritti nel *Monster Manual*. Gli altri pericoli di questa tabella sono descritti nel capitolo 5, "Ambienti delle Avventure".

Pericoli del Dungeon

d20	Pericolo	d20	Pericolo
1–2	Boleto stridente	10–12	Muffa gialla
3–7	Fanghiglia verde	13–15	Muffa marrone
8–9	Fungo viola	16–20	Ragnatele

Ostacoli Casuali

Gli ostacoli possono bloccare l'avanzata in qualsiasi punto del dungeon. In alcuni casi, ciò che gli avventurieri considerano un ostacolo può essere un'agevolazione per gli abitanti del dungeon. Per esempio, una camera allagata è una barriera per molti personaggi, ma può essere facilmente attraversata dalle creature che respirano sott'acqua.

Certi ostacoli possono influenzare più di una stanza. Un baratro potrebbe attraversare varie camere e passaggi, o le sue crepe potrebbero estendersi alle strutture in pietra di un'area circostante più vasta. Un'area sferzata dal vento generato da un altare magico potrebbe agitare l'aria per centinaia di metri in tutte le direzioni, anche se con intensità e pericolosità ridotte.

Ostacoli

d20	Ostacolo
1–2	Allagamento: l'acqua nell'area è alta 2d10 x 30 cm; creare passaggi in salita, pavimenti rialzati o scalinate nei dintorni per contenere l'acqua
3	Aura anti-vita nel raggio di 1d10 x 3 m; finché una creatura vivente si trova nell'aura, non può recuperare punti ferita
4–7	Baratro largo 1d4 x 3 m e profondo 2d6 x 3 m, forse collegato ad altri livelli del dungeon
8	*Barriera di lame* che blocca il passaggio
9–13	Crollo del pavimento
14	Effetto di *inversione della gravità* che fa cadere le creature verso il soffitto
15	Fiume di lava che attraversa l'area (probabilità del 50 per cento che un ponte di pietra lo attraversi)
16	Gas velenoso (infligge 1d6 danni da veleno per ogni minuto di esposizione)
17	*Muro di forza* che blocca il passaggio
18	*Muro di fuoco* che blocca il passaggio
19	Strato di funghi che ostruisce il passaggio e deve essere falciato (probabilità del 25 per cento che un pericolo del dungeon fungo o muffa sia nascosto tra essi)
20	Vento sferzante che dimezza la velocità e impone svantaggio ai tiri per colpire a distanza

Trappole Casuali

Se il DM ha bisogno di una trappola in un batter d'occhio o vuole inserire delle trappole casuali, può usare le trappole di esempio descritte nel capitolo 5, "Ambienti delle Avventure" o le tabelle sottostanti. Se usa le tabelle, partirà dalle tabelle "Effetti delle Trappole" e "Inneschi delle Trappole" per decidere che tipo di trappola includere, poi userà le tabelle "Gravità dei Danni delle Trappole" per decidere il loro grado di mortalità. Per ulteriori informazioni sulla gravità dei danni delle trappole, vedi il capitolo 5.

Inneschi delle Trappole

d6	Innesco
1	Calpestata (pavimento, scale)
2	Attraversata (porta, corridoio)
3	Toccata (maniglia, statua)
4	Aperta (porta, forziere)
5	Guardata (dipinto murario, simbolo arcano)
6	Mossa (carretto, blocco di pietra)

Gravità dei Danni delle Trappole

d6	Gravità dei Danni
1–2	Imprevisto
3–5	Pericoloso
6	Letale



Effetti delle Trappole

d100	Effetto
01–04	*Dardi incantati* sparati da una statua o da un oggetto
05–07	Scalinata che si appiattisce e crea una rampa che deposita i personaggi in una fossa in fondo ad essa
08–10	Blocchi in caduta dal soffitto o l'intero soffitto crolla
11–12	Il soffitto di una stanza chiusa a chiave scende lentamente
13–14	Sul pavimento si apre uno scivolo
15–16	Un rumore sferragliante attira i mostri vicini
17–19	Chi tocca un oggetto innesca un incantesimo *disintegrazione*
20–23	Una porta o un altro oggetto è rivestito di veleno a contatto
24–27	Un getto di fiamme fuoriesce da una parete, da un pavimento o da un oggetto
28–30	Chi tocca un oggetto innesca un incantesimo *carne in pietra*
31–33	Il pavimento crolla o è un'illusione
34–36	Un condotto diffonde gas: accecante, acido, oscurante, paralizzante, velenoso o soporifero
37–39	Le piastrelle del pavimento sono elettrificate
40–43	*Glifo di interdizione*
44–46	Un'enorme statua su ruote avanza lungo il corridoio
47–49	*Fulmine* sparato da una parete o da un oggetto
50–52	Una stanza chiusa a chiave si riempie d'acqua o di acido
53–56	Una serie di dardi viene scagliata da un forziere aperto
57–59	Un'arma, un'armatura o un tappeto si animano e attaccano quando vengono toccati (vedi "Oggetto Animato" nel *Monster Manual*)
60–62	Un pendolo, con una lama affilata o una pietra simile a un maglio, oscilla attraverso la stanza o il corridoio
63–67	Una fossa nascosta si spalanca sotto i personaggi (probabilità del 25 per cento che un protoplasma nero o un cubo gelatinoso si trovi sul fondo)
68–70	Una fossa nascosta si riempie di acido o di fuoco
71–73	Una fossa che si richiude si riempie d'acqua
74–77	Una lama rotante emerge da una parete o da un oggetto
78–81	Alcune lance (probabilmente avvelenate) vengono scagliate da un punto nascosto
82–84	Una scala pericolante crolla rivelando degli spuntoni sotto di essa
85–88	*Onda tonante* butta i personaggi in una fossa o contro degli spuntoni
89–91	Fauci di pietra o di acciaio afferrano un personaggio e lo trattengono
92–94	Un blocco di pietra cade nel corridoio
95–97	*Simbolo*
98–00	Le pareti avanzano l'una verso l'altra

Tranelli Casuali

I tranelli sono più insoliti e meno letali delle trappole. In alcuni casi si tratta di effetti lasciati dai creatori del dungeon, mentre in altri potrebbero essere semplici manifestazioni delle strane energie magiche che pervadono il dungeon.

Le tabelle seguenti permettono al DM di generare dei tranelli casuali. Per prima cosa si tira per determinare quale oggetto nasconde il tranello, poi si tira per determinare la natura del tranello. Alcuni tranelli sono effetti permanenti che non possono essere dissolti; altri sono temporanei o possono essere neutralizzati con un incantesimo *dissolvi magie*. Questo aspetto è lasciato alla discrezione del DM.

Oggetti dei Tranelli

d20	Oggetto
1	Affresco
2	Arazzo o tappeto
3	Armatura
4	Campo di funghi
5	Cervello conservato in un vaso
6	Dipinto
7	Fuoco crepitante
8	Gemma crepata
9	Libro
10	Manichino da addestramento
11	Mobile
12	Obelisco di pietra
13	Pianta o albero
14	Porta
15	Pozza d'acqua
16	Rune incise su una parete o su un muro
17	Scultura di vetro
18	Sfera di energia magica
19	Statua
20	Teschio

Tranelli

d100	Effetto del Tranello
01–03	Fa invecchiare la prima persona che lo tocca
04–06	Si anima o anima altri oggetti nelle vicinanze
07–10	Pone tre domande per mettere alla prova l'abilità (se si risponde esattamente a tutte e tre le domande, compare una ricompensa)
11–13	Conferisce resistenza o vulnerabilità
14–16	Cambia l'allineamento, la personalità, la taglia, l'aspetto o il sesso del personaggio che lo tocca
17–19	Cambia una sostanza in un'altra, come l'oro in piombo o il metallo in fragile cristallo
20–22	Crea un campo di forza
23–26	Crea un'illusione
27–29	Sopprime le proprietà degli oggetti magici per qualche tempo
30–32	Ingrandisce o rimpicciolisce i personaggi
33–35	Una *bocca magica* pronuncia un enigma
36–38	*Confusione* (bersaglia tutte le creature entro 3 m)
39–41	Fornisce indicazioni sul percorso (vere o false)
42–44	Esaudisce un desiderio
45–47	Si alza in volo per evitare di essere toccato
48–50	Lancia *costrizione* sui personaggi
51–53	Aumenta, riduce, nega o inverte la gravità
54–56	Induce avidità
57–59	Contiene una creatura imprigionata
60–62	Chiude a chiave o sblocca le uscite
63–65	Offre di giocare d'azzardo, con la promessa di ricompense o informazioni preziose
66–68	Aiuta o ostacola certi tipi di creature
69–71	Lancia *metamorfosi* sui personaggi (dura 1 ora)
72–75	Presenta un enigma o un rompicapo
76–78	Impedisce i movimenti
79–81	Dispensa monete, monete false, gemme, gemme false, un oggetto magico o una mappa
82–84	Libera un mostro, ne evoca uno o si trasforma in un mostro
85–87	Lancia *suggestione* sui personaggi
88–90	Lancia un forte gemito quando viene toccato
91–93	Parla (normalmente, dicendo cose senza senso, in versi, cantando, lanciando incantesimi o urlando)
94–97	Teletrasporta i personaggi in un altro luogo
98–00	Scambia le menti di due o più personaggi

Tesori Casuali

Il DM può usare le tabelle e le indicazioni del capitolo 7, "Tesori", per determinare i tesori contenuti in ogni area del suo dungeon.

Stanze Vuote

Una stanza vuota può essere una benedizione per quei personaggi che hanno bisogno di un luogo sicuro per un riposo breve. I personaggi possono anche barricarsi all'interno di una di queste stanze e concedersi un riposo lungo.

A volte una stanza non è vuota come sembra. Se i personaggi setacciano una stanza attentamente, il DM può ricompensarli con uno scomparto segreto che contenga un diario appartenente a un abitante precedente, una mappa che conduca a un altro dungeon o una scoperta di altro tipo.

Accessori dei Dungeon

Le tabelle di questa sezione contengono oggetti ed elementi interessanti assortiti che il DM può inserire nel dungeon. Gli accessori dei dungeon possono contribuire a creare atmosfera, fornire indizi sui creatori e sulla storia del dungeon, porre le basi per trappole e tranelli o incoraggiare l'esplorazione.

Per generare gli accessori di un dungeon, il DM tira una volta su ognuna di queste tabelle: "Rumori", "Aria" e "Odori". Poi tira le volte che desidera sulle altre tabelle di questa sezione o sceglie l'arredamento che preferisce per un'area.

Rumori

d100	Effetto
1–2	Brusio
3–6	Bussare
7–9	Canto
10–11	Cigolio
12	Cinguettio
13–17	Colpo o schianto
18	Cozzare
19–20	Fischio
21–24	Fruscio
25–26	Gemito
27	Gong
28–31	Grattare o scavare
32	Grugnito
33–34	Lamento
35–37	Mormorio
38	Muggito
39–40	Musica
41–42	Passi che si allontanano
43–45	Passi che si avvicinano
46–47	Passi laterali
48–49	Passi pesanti
50–53	Passi più avanti
54–56	Passi più indietro
57–58	Picchiettare
59	Rantolo
60	Rintocco
61–62	Risata
63–64	Risatina sommessa
65	Ronzio
66	Scampanellio
67	Scatto
68–69	Scricchiolio
70	Sferragliare
71–72	Sibilo
73	Singhiozzare
74	Spaccare
75	Spruzzo
76	Squillo di tromba o corno
77	Squittio
78	Starnuto
79–81	Stridore
82–83	Strisciare
84	Sussurro
85	Tamburi
86	Ticchettio
87	Tintinnio
88–89	Tonfo
90	Tosse
91–93	Trapestio
94	Trascinamento
95	Trillo
96	Uggiolio
97	Ululato
98–99	Urlo
00	Vibrazione

Aria

d100	Effetto
01–60	Pulita e umida
61–70	Pulita e ventilata
71–80	Pulita ma fredda
81–83	Fredda e nebbiosa o offuscata
84–85	Pulita, con foschia all'altezza del terreno
86–90	Pulita e calda
91–93	Fosca e umida
94–96	Fumosa o vaporosa
97–98	Pulita, ma con fumo all'altezza del soffitto
99–00	Pulita e ventosa

Odori

d100	Effetto
01–03	Acido
04–10	Chiuso
11–12	Cloro
13–20	Concime
21–25	Fumo
26–29	Metallo
30–33	Ozono
34–38	Putrefazione
39–40	Salsedine
41–50	Terra
51–84	Umidità o muffa
85–89	Urina
90–94	Vegetazione marcia
95–00	Zolfo

Elementi Generali

d100	Oggetto
01	Asta spezzata (lunga 1,5 m)
02–03	Bastoncini
04	Blocco di cera (mozzicone di candela)
05	Bottiglia rotta
06	Catena corrosa
07–09	Ceneri
10	Cera sgocciolata
11	Corda marcita
12–13	Crepe nel pavimento
14–15	Crepe nel soffitto
16–19	Crepe nella parete
20	Denti o zanne sparpagliati
21	Elmo molto ammaccato
22	Elsa di un pugnale
23–25	Fanghiglia (innocua)
26	Fiasco crepato
27–36	Filamenti di ragnatela
37–39	Foglie e rametti
40	Frammenti di ceramica
41	Freccia rotta
42	Funghi (comuni)
43	Graffi sulla parete
44–46	Guano
47	Impugnatura di piccone
48	Lama di spada rotta
49	Moneta di rame
50	Mozzicone di torcia
51–54	Muffa (comune)
55–56	Ossa
57	Paglia
58–61	Parete umida
62	Pelo o pelliccia
63–64	Perdita d'acqua
65–67	Pezzi di legno marci
68	Pietre piccole
69–73	Polvere
74–75	Pozza d'acqua grande
76–77	Pozza d'acqua piccola
78	Punta di giavellotto smussata
79	Randello scheggiato
80	Rimasugli di cibo
81	Sacco strappato
82–88	Sangue che cola
89	Sangue essiccato
90	Sbarra di ferro, piegata e arrugginita
91–92	Soffitto umido
93	Spuntone arrugginito
94–95	Sterco
96	Stivale di cuoio
97	Stracci
98–99	Terriccio e detriti
00	Testa di martello crepata

Mobilia e Accessori Generici

d100	Oggetto
01	Affresco
02	Altare
03	Arazzo o tenda
04	Armadietto
05	Armadio
06	Bancone
07	Barile (160 litri)
08	Barilotto (barile piccolo, 40 litri)
09	Barrique (160 litri)
10	Bastone normale
11	Baule
12	Borsa
13	Botte (barile enorme, 1000 litri)
14	Braciere e carboni
15	Brandine
16	Caminetto con cappa
17–19	Caminetto e legna
20	Candelabro
21	Caratello (grosso barile, 420 litri)
22	Carbone
23	Carbonella
24	Cassa
25	Ceppi di legno
26	Cesta
27	Comò
28	Coperta
29	Credenza
30	Cuscino
31	Dipinto
32	Dispensa
33	Divanetto
34–35	Divano
36	Fontana
37	Forziere grande
38	Forziere medio
39	Fusto (barile medio, 80 litri)
40	Giunchi
41	Guanciale
42	Guardaroba
43	Idolo (grande)
44	Lampadario
45	Lavatoio o bacile
46	Lenzuolo
47–48	Letto
49	Macina
50	Madia
51	Materasso
52–53	Mensola
54	Mezza-botte (grosso barile, 500 litri)
55–57	Paglericcio
58	Palio
59	Panca
60	Paravento
61	Piedistallo
62–64	Pioli
65	Podio
66	Poggiapiedi
67	Poltrona
68	Sacco
69	Santuario
70	Scatola (grande)
71	Scrivania
72	Secchiello
73	Secchio
74	Sedia imbottita
75–76	Sedia semplice
77	Sgabello alto
78	Sgabello normale
79	Sofà
80	Sostegno per torce
81	Statua
82	Tappetino
83	Tappeto (grande)
84–86	Tappeto (piccolo o medio)
87	Tavolo basso
88	Tavolo da lavoro
89	Tavolo grande
90	Tavolo lungo
91	Tavolo piccolo
92	Tavolo rotondo
93	Tavolo su cavalletti
94	Telaio
95	Tino (barile grande, 260 litri)
96	Torcia
97	Trapunta
98	Trono
99	Urna
00	Vasca da bagno

Articoli e Paramenti Religiosi

d100	Oggetto	d100	Oggetto
01–05	Altare	51–52	Panche
06–08	Braciere	53–54	Paravento
09–11	Campane	55	Pulpito
12	Campanelli	56	Ringhiera
13	Candelabro	57–61	Santuario
14–15	Candele	62–63	Scritti sacri o sacrileghi
16	Candeliere	64	Seggiole
17–19	Cassetta delle offerte	65–66	Piedistallo
20–23	Colonne o pilastri	67–72	Simbolo sacro o sacrilego
24	Dipinti o affreschi	73–75	Statua
25	Fischietto	76	Stuoino per preghiere
26	Flauto	77	Tamburo
27–28	Fonte	78–79	Telo da altare
29–30	Gong	80	Tenda o arazzo
31–36	Idolo	81	Tonache
37–41	Incensiere	82–86	Treppiedi
42–45	Lampada	87	Trono
46	Leggio	88–91	Tuniche
47–48	Luce votiva	92–93	Turibolo
49	Mosaico	94–00	Vesti
50	Panca con inginocchiatoio		

Paramenti Arcani

d100	Oggetto	d100	Oggetto
01–03	Alambicco	50–53	Libro
04–07	Ampolla o vasetto	54	Mantice
08	Animale impagliato	55	Mestolo
09	Bastoncino per mescolare	56	Molle da camino
		57	Orologio ad acqua
10–11	Bilancia e pesi	58	Padella
12–13	Boccale	59–60	Pennino
14	Bollitore	61	Pentacolo
15–16	Bottiglia	62	Pentagramma
17–20	Braciere	63–65	Pergamena
21	Brocca	66	Pestello e mortaio
22–23	Calderone	67	Piatto
24	Candela	68	Piedistallo
25–26	Candeliere	69	Pinzette
27–28	Carta pergamenata	70	Pipa
29	Cavo	71	Prisma
30	Cerchio magico	72–75	Provetta
31	Cisterna	76	Scatola
32–33	Clessidra	77	Scodella
34	Corno	78	Scrivania
35–36	Crogiolo	79	Sestante
37	Cucchiaio per misurare	80	Sfera di cristallo
38–39	Erbe	81	Sgabello
40–42	Fiala	82	Spatola
43	Fornace	83–85	Storta
44	Gabbia	86–93	Tavolo da lavoro
45–46	Gesso	94–95	Teschio
47	Imbuto	96	Treppiedi
48	Lampada o lanterna	97	Tubetto
49	Lente (concava o convessa)	98–99	Tubo
		00	Vaso

Utensili e Oggetti Personali

d100	Oggetto	d100	Oggetto
01–03	Acciarino e pietra focaia	49	Grattugia
		50	Griglia o treppiedi
04	Ago/aghi	51–52	Lampada o lanterna
05	Aliossi o dadi	53–54	Lana
06–07	Ampolla	55–56	Libro
08	Anfora	57	Macina
09	Asciugamano	58	Mestolo
10	Bacile	59	Mola
11	Balsamo o unguento	60	Olio aromatico
12	Bastone da passeggio o canna	61	Olio combustibile
		62	Olio da cucina
13	Bende	63	Padella
14	Bollitore	64–65	Parrucca
15–16	Borsa	66	Pennino
17–18	Bottiglia	67–68	Pergamena
19	Bricco, tazza o boccale	69	Pettine
		70–71	Piatto
20	Brocca o caraffa	72	Pipa
21	Candela	73	Piumino da cipria
22	Candeliere	74	Punteruolo
23–24	Canestro	75	Rasoio
25–26	Carta pergamenata	76	Rubinetto
27	Chiave	77	Saliera
28	Cibo	78–79	Sapone
29	Clessidra	80	Scatola
30	Cofanetto	81	Scodella
31	Colonia o profumo	82	Scovolino
32	Coltello	83	Setaccio o colino
33	Coppa	84	Smorzacandela
34	Corda	85–86	Spago
35	Corno da brindisi	87–88	Spazzola
36	Cucchiaio	89–90	Specchio
37	Custodia	91–92	Statuina o miniatura
38	Decanter	93	Strofinaccio
39–40	Fiala	94	Tagliere
41–42	Filo	95	Tappo
43	Flauto	96	Vasetto
44	Forchetta	97–98	Vaso
45–46	Forziere	99	Vassoio
47–48	Gomitolo	00	Zuppiera



Contenuti dei Contenitori

d100	Contenuto
01–03	Carboncini
04–06	Cenere
07–09	Corteccia
10–14	Cristalli
15–27	Farina
28–29	Fibre
30–32	Filamenti
33–37	Foglie
38–39	Gambi
40–42	Gelatina
43–45	Granelli
46–49	Grano
50–52	Grasso
53–54	Grumi non identificabili
55–57	Gusci
58–61	Impasto
62–69	Liquido fluido
70–74	Liquido viscoso
75–77	Olio
78–80	Organi corporei
81–85	Ossa
86–87	Pelle o cuoio
88–91	Polvere
92–93	Schegge
94–95	Sfere (metallo, pietra o legno)
96–97	Sospensione semiliquida
98–00	Strisce

Libri, Pergamene e Tomi

d100	Contenuto
01–02	Almanacco
03–04	Annotazioni da alchimista
05	Atti di un processo
06	Atto di proprietà
07–08	Bestiario
09–11	Biografia
12	Calendario
13–14	Carte nautiche o stellari
15–19	Catalogo
20–21	Codice legale
22–23	Contratto
24–26	Diario
27–29	Diario di viaggio in terre esotiche
30	Diario di viaggio interplanare
31–33	Disegni o bozzetti
34–35	Dizionario
36	Documento falsificato
37	Farneticazioni di un lunatico
38–45	Lettera
46	Libro degli incantesimi
47–49	Libro di araldica
50	Libro di fiori essiccati
51	Libro di mitologia
52–53	Libro di preghiera
54	Manuale di grammatica
55	Manuale di pitturà
56–58	Mappa o atlante
59	Memorie
60	Pergamena magica
61–62	Poesia
63	Proclama reale
64–67	Ricettario o libro di cucina
68–69	Romanzo
70–71	Scritture contabili
72–73	Spartito musicale
74–75	Testamento e ultime volontà
76–77	Testo di astrologia
78	Testo di costruzione edilizia
79–80	Testo di erboristeria
81–82	Testo di fauna e flora esotica
83–84	Testo di flora locale
85–86	Testo di matematica
87	Testo di medicina
88	Testo di teologia
89–90	Testo eretico
91–95	Testo storico
96	Tomo di conoscenze proibite
97–98	Trattato del mescitore
99	Trattato di costruzione delle armature
00	Trucchi di magia e prestidigitazione



Appendice B: Liste dei Mostri

Mostri per Ambiente

Le tabelle seguenti suddividono i mostri per ambiente e grado di sfida. Queste tabelle omettono i mostri che solitamente non vivono negli ambienti inclusi, come gli angeli e i demoni.

Mostri Artici

Mostri	Grado di Sfida (PE)
Gufo, popolano	0 (10 PE)
Bandito, coboldo, combattente tribale, falco di sangue	1/8 (25 PE)
Coboldo alato, gufo gigante	1/4 (50 PE)
Esploratore, mephit del ghiaccio, orco	1/2 (100 PE)
Mezzogre, orso bruno	1 (200 PE)
Berserker, capo dei banditi, druido, grifone, ogre, orco Occhio di Gruumsh, orog, orso polare, tigre dai denti a sciabola	2 (450 PE)
Lupo invernale, manticora, veterano, yeti	3 (700 PE)
Cinghiale mannaro, remorhaz giovane, revenant, troll	5 (1.800 PE)
Drago bianco giovane, mammut	6 (2.300 PE)
Gigante del gelo	8 (3.900 PE)
Yeti abominevole	9 (5.000 PE)
Remorhaz, roc	11 (7.200 PE)
Drago bianco adulto	13 (10.000 PE)
Drago bianco antico	20 (25.000 PE)

Mostri del Deserto

Mostri	Grado di Sfida (PE)
Avvoltoio, gatto, iena, popolano, sciacallo, scorpione	0 (10 PE)
Bandito, cammello, coboldo, combattente tribale, guardia, mulo, serpente velenoso, serpente volante, uccello stigeo	1/8 (25 PE)
Coboldo alato, lucertola gigante, pseudodrago, ragno lupo gigante, serpente stritolatore, serpente velenoso gigante	1/4 (50 PE)
Esploratore, gnoll, hobgoblin, mephit della polvere, sciacallo mannaro, sciame di insetti	1/2 (100 PE)
Avvoltoio gigante, cane della morte, iena gigante, leone, mezzogre, ragno gigante, rospo gigante, thri-kreen, yuan-ti sanguepuro	1 (200 PE)
Berserker, capo dei banditi, druido, gnoll signore del branco, ogre, serpente stritolatore gigante	2 (450 PE)
Hobgoblin capitano, mummia, ragno-fase, scorpione gigante, wight, yuan-ti nefasto	3 (700 PE)
Couatl, gnoll zanna di Yeenoghu, lamia, tigre mannara	4 (1.100 PE)
Elementale del fuoco, elementale dell'aria, revenant	5 (1.800 PE)
Ciclope, drago d'ottone giovane, medusa	6 (2.300 PE)
Yuan-ti abominio	7 (2.900 PE)
Drago blu giovane	9 (5.000 PE)
Naga guardiana	10 (5.900 PE)
Efreeti, ginosfinge, roc	11 (7.200 PE)
Drago d'ottone adulto	13 (10.000 PE)
Signore delle mummie, verme purpureo	15 (13.000 PE)
Drago blu adulto	16 (15.000 PE)
Androsfinge, dracolich blu adulto	17 (18.000 PE)
Drago d'ottone antico	20 (25.000 PE)
Drago blu antico	23 (50.000 PE)

Mostri dell'Underdark

Mostri	Grado di Sfida (PE)
Boleto stridente, miconide germoglio, scarabeo di fuoco gigante	0 (10 PE)
Coboldo, combattente tribale, flumph, topo gigante, uccello stigeo	1/8 (25 PE)
Coboldo alato, drow, fungo viola, goblin, grimlock, kuo-toa, lucertola gigante, millepiedi gigante, pipistrello gigante, sciame di pipistrelli, serpente velenoso gigante, troglodita	1/4 (50 PE)
Cuspide letale, esploratore, gnomo delle profondità, hobgoblin, mantoscuro, melma grigia, mephit del magma, miconide adulto, ombra, orco, rugginofago, sciame di insetti, spora gassosa	1/2 (100 PE)
Bugbear, duergar, ghoul, goblin capo, kuo-toa esecutore, mezzogre, quaggoth servitore delle spore, ragno gigante, rospo gigante, serpente di fuoco, spettro	1 (200 PE)
Ameba paglierina, cubo gelatinoso, divoracervelli, druido, fauce gorgogliante, gargoyle, ghast, grick, mimic, nothic, ogre, orco Occhio di Gruumsh, orog, orso polare (orso delle caverne), quaggoth, scheletro minotauro, serpente stritolatore gigante, vermeiena	2 (450 PE)
Doppelganger, fatale dell'acqua, grell, hobgoblin capitano, kuo-toa sovrintendente, minotauro, orrore uncinato, quaggoth thonot, ragno-fase, segugio infernale, spectator, veterano, wight	3 (700 PE)
Chuul, ettin, fantasma, naga d'ossa, protoplasma nero, teschio infuocato	4 (1.100 PE)
Drow combattente scelto, elementale della terra, fustigatore, otyugh, progenie vampirica, salamandra, troll, umber hulk, wraith, xorn, zombi beholder	5 (1.800 PE)
Chimera, ciclope, drider	6 (2.300 PE)
Drow mago, gigante delle pietre, grick alfa, mind flayer	7 (2.900 PE)
Fomorian, manto assassino, mind flayer arcanista, naga spirituale	8 (3.900 PE)
Gigante del fuoco	9 (5.000 PE)
Aboleth	10 (5.900 PE)
Behir, dao	11 (7.200 PE)
Beholder, drago d'ombra rosso giovane	13 (10.000 PE)
Tiranno della morte	14 (11.500 PE)
Verme purpureo	15 (13.000 PE)

Mostri delle Colline

Mostri	Grado di Sfida (PE)
Aquila, avvoltoio, babbuino, capra, corvo, iena, popolano	0 (10 PE)
Bandito, coboldo, combattente tribale, faina gigante, falco di sangue, guardia, mastino, mulo, serpente velenoso, uccello stigeo	1/8 (25 PE)
Alce, beccoaguzzo, cinghiale, coboldo alato, goblin, gufo gigante, lupo, pantera (puma), pseudodrago, ragno lupo gigante, sciame di corvi, sciame di pipistrelli	1/4 (50 PE)
Capra gigante, esploratore, gnoll, hobgoblin, orco, sciame di insetti, worg	1/2 (100 PE)
Aquila gigante, arpia, goblin capo, iena gigante, ippogrifo, leone, lupo feroce, mezzogre, orso bruno	1 (200 PE)
Alce gigante, berserker, capo dei banditi, cinghiale gigante, druido, gnoll signore del branco, grifone, ogre, orco Occhio di Gruumsh, orog, pegaso, peryton	2 (450 PE)
Hobgoblin capitano, lupo mannaro, manticora, megera verde, ragno-fase, veterano	3 (700 PE)
Cinghiale mannaro, ettin, gnoll zanna di Yeenoghu	4 (1.100 PE)
Bulette, gigante delle colline, gorgone, orso mannaro, revenant, troll	5 (1.800 PE)
Chimera, ciclope, galeb duhr, viverna	6 (2.300 PE)
Drago di rame giovane, gigante delle pietre	7 (2.900 PE)
Drago rosso giovane	10 (5.900 PE)
Roc	11 (7.200 PE)
Drago di rame adulto	14 (11.500 PE)
Drago rosso adulto	17 (18.000 PE)
Drago di rame antico	21 (33.000 PE)
Drago rosso antico	24 (62.000 PE)



Bulette

Mostri delle Coste

Mostri	Grado di Sfida (PE)
Aquila, granchio, popolano	0 (10 PE)
Bandito, coboldo, combattente tribale, falco di sangue, granchio gigante, guardia, marinide, serpente velenoso, uccello stigeo	1/8 (25 PE)
Coboldo alato, lucertola gigante, pseudodrago, pteranodonte, ragno lupo gigante	1/4 (50 PE)
Esploratore, sahuagin	1/2 (100 PE)
Aquila gigante, arpia, rospo gigante	1 (200 PE)
Berserker, capo dei banditi, druido, grifone, megera marina, merrow, ogre, plesiosauro, sahuagin sacerdotessa	2 (450 PE)
Manticora, veterano	3 (700 PE)
Banshee	4 (1.100 PE)
Elementale dell'acqua, sahuagin barone	5 (1.800 PE)
Ciclope	6 (2.300 PE)
Drago di bronzo giovane	8 (3.900 PE)
Drago blu giovane	9 (5.000 PE)
Djinni, marid, roc	11 (7.200 PE)
Gigante delle tempeste	13 (10.000 PE)
Drago di bronzo adulto	15 (13.000 PE)
Drago blu adulto	16 (15.000 PE)
Testuggine dragona	17 (18.000 PE)
Drago di bronzo antico	22 (41.000 PE)
Drago blu antico	23 (50.000 PE)

Mostri delle Foreste

Mostri	Grado di Sfida (PE)
Babbuino, cespuglio risvegliato, daino, gatto, gufo, iena, popolano, tasso	0 (10 PE)
Arbusto maligno, bandito, coboldo, combattente tribale, faina gigante, falco di sangue, guardia, mastino, serpente velenoso, serpente volante, topo gigante, uccello stigeo	1/8 (25 PE)
Ago maligno, alce, cane intermittente, cinghiale, coboldo alato, goblin, gufo gigante, kenku, lucertola gigante, lupo, pantera, pipistrello gigante, pixie, pseudodrago, ragno lupo gigante, rana gigante, sciame di corvi, serpente stritolatore, serpente velenoso gigante, spiritello, tasso gigante	1/4 (50 PE)
Esploratore, gnoll, gorilla, hobgoblin, lucertoloide, orco, orso nero, rampicante maligno, satiro, sciame di insetti, vespa gigante, worg	1/2 (100 PE)
Arpia, bugbear, drago fatato (giallo o più giovane), driade, goblin capo, iena gigante, lupo feroce, mezzogre, orso bruno, ragno gigante, rospo gigante, tigre, yuan-ti sanguepuro	1 (200 PE)
Albero risvegliato, alce gigante, ankheg, berserker, capo dei banditi, centauro, cinghiale gigante, drago fatato (verde o più vecchio), druido, ettercap, fuoco fatuo, gnoll signore del branco, grick, lucertoloide sciamano, ogre, orco Occhio di Gruumsh, orog, pegaso, sciame di serpenti velenosi, serpente stritolatore gigante, topo mannaro	2 (450 PE)



Mostri	Grado di Sfida (PE)
Belva distorcente, hobgoblin capitano, lupo mannaro, megera verde, orsogufo, ragno-fase, veterano, yuan-ti nefasto	3 (700 PE)
Banshee, cinghiale mannaro, couatl, gnoll zanna di Yeenoghu, tigre mannara	4 (1.100 PE)
Cumulo strisciante, gorgone, orso mannaro, revenant, troll, unicorno	5 (1.800 PE)
Gorilla gigante, grick alfa, oni, yuan-ti abominio	7 (2.900 PE)
Drago verde giovane	8 (3.900 PE)
Treant	9 (5.000 PE)
Drago d'oro giovane, naga guardiana	10 (5.900 PE)
Drago verde adulto	15 (13.000 PE)
Drago d'oro adulto	17 (18.000 PE)
Drago verde antico	22 (41.000 PE)
Drago d'oro antico	24 (62.000 PE)

Mostri delle Montagne

Mostri	Grado di Sfida (PE)
Aquila, capra	0 (10 PE)
Coboldo, combattente tribale, falco di sangue, guardia, uccello stigeo	1/8 (25 PE)
Aarakocra, coboldo alato, pseudodrago, pteranodonte, sciame di pipistrelli	1/4 (50 PE)
Capra gigante, esploratore, orco	1/2 (100 PE)
Aquila gigante, arpia, ippogrifo, leone, mezzogre	1 (200 PE)
Alce gigante, berserker, druido, grifone, ogre, orco Occhio di Gruumsh, orog, peryton, tigre dai denti a sciabola	2 (450 PE)
Basilisco, manticora, segugio infernale, veterano	3 (700 PE)
Ettin	4 (1.100 PE)
Bulette, elementale dell'aria, troll	5 (1.800 PE)
Chimera, ciclope, galeb duhr, viverna	6 (2.300 PE)
Gigante delle pietre	7 (2.900 PE)
Gigante del gelo	8 (3.900 PE)
Drago d'argento giovane, gigante del fuoco, gigante delle nuvole	9 (5.000 PE)
Drago rosso giovane	10 (5.900 PE)
Roc	11 (7.200 PE)
Drago d'argento adulto	16 (15.000 PE)
Drago rosso adulto	17 (18.000 PE)
Drago d'argento antico	23 (50.000 PE)
Drago rosso antico	24 (62.000 PE)

Mostri delle Paludi

Mostri	Grado di Sfida (PE)
Corvo, topo	0 (10 PE)
Coboldo, combattente tribale, serpente velenoso, topo gigante, uccello stigeo	1/8 (25 PE)
Bullywug, coboldo alato, lucertola gigante, mephit del fango, rana gigante, sciame di corvi, sciame di topi, serpente stritolatore, serpente velenoso gigante	1/4 (50 PE)
Coccodrillo, esploratore, lucertoloide, orco, sciame di insetti	1/2 (100 PE)
Ghoul, ragno gigante, rospo gigante, yuan-ti sanguepuro	1 (200 PE)

Mostri	Grado di Sfida (PE)
Druido, fuoco fatuo, ghast, lucertoloide sciamano, ogre, orco Occhio di Gruumsh, sciame di serpenti velenosi, serpente stritolatore gigante	2 (450 PE)
Megera verde, wight, yuan-ti nefasto	3 (700 PE)
Coccodrillo gigante, cumulo strisciante, elementale dell'acqua, revenant, troll	5 (1.800 PE)
Drago nero giovane, yuan-ti abominio	7 (2.900 PE)
Idra	8 (3.900 PE)
Drago nero adulto	14 (11.500 PE)
Drago nero antico	21 (33.000 PE)

Mostri delle Praterie

Mostri	Grado di Sfida (PE)
Aquila, avvoltoio, capra, daino, gatto, iena, popolano, sciacallo	0 (10 PE)
Combattente tribale, faina gigante, falco di sangue, guardia, serpente velenoso, serpente volante, uccello stigeo	1/8 (25 PE)
Alce, beccoaguzzo, cavallo da galoppo, cinghiale, goblin, lupo, pantera (leopardo), pteranodonte, ragno lupo gigante, serpente velenoso gigante	1/4 (50 PE)
Capra gigante, cockatrice, esploratore, gnoll, hobgoblin, sciacallo mannaro, orco, sciame di insetti, vespa gigante, worg	1/2 (100 PE)
Aquila gigante, avvoltoio gigante, bugbear, goblin capo, iena gigante, ippogrifo, leone, spaventapasseri, thri-kreen, tigre	1 (200 PE)
Alce gigante, allosauro, ankheg, centauro, cinghiale gigante, druido, gnoll signore del branco, grifone, ogre, orco Occhio di Gruumsh, orog, pegaso, rinoceronte	2 (450 PE)
Anchilosauro, hobgoblin capitano, manticora, ragno-fase, veterano	3 (700 PE)
Cinghiale mannaro, couatl, elefante, gnoll zanna di Yeenoghu, tigre mannara	4 (1.100 PE)
Bulette, gorgone, triceratopo	5 (1.800 PE)
Chimera, ciclope	6 (2.300 PE)
Tirannosauro	8 (3.900 PE)
Drago d'oro giovane	10 (5.900 PE)
Drago d'oro adulto	17 (18.000 PE)
Drago d'oro antico	24 (62.000 PE)

Mostri Sottomarini

Mostri	Grado di Sfida (PE)
Quipper	0 (10 PE)
Marinide	1/8 (25 PE)
Mephit del vapore, serpente stritolatore	1/4 (50 PE)
Cavalluccio marino gigante, sahuagin, squalo tropicale	1/2 (100 PE)
Piovra gigante, sciame di quipper	1 (200 PE)
Megera marina, merrow, plesiosauro, sahuagin sacerdotessa, serpente stritolatore gigante, squalo cacciatore	2 (450 PE)
Orca assassina	3 (700 PE)
Elementale dell'acqua, sahuagin barone, squalo gigante	5 (1.800 PE)
Marid	11 (7.200 PE)
Gigante delle tempeste	13 (10.000 PE)
Testuggine dragona	17 (18.000 PE)
Kraken	23 (50.000 PE)

Mostri Urbani

Mostri	Grado di Sfida (PE)
Capra, corvo, gatto, popolano, topo	0 (10 PE)
Bandito, coboldo, cultista, guardia, mastino, mulo, nobile, pony, serpente volante, topo gigante, uccello stigeo	1/8 (25 PE)
Accolito, cavallo da galoppo, cavallo da tiro, coboldo alato, kenku, mephit del fumo, millepiedi gigante, pseudodrago, scheletro, sciame di corvi, sciame di pipistrelli, sciame di topi, serpente velenoso gigante, zombi	1/4 (50 PE)
Cavallo da guerra, coccodrillo, malvivente, ombra, sciame di insetti, vespa gigante	1/2 (100 PE)
Ghoul, mezzogre, ragno gigante, spettro, spia, yuan-ti sanguepuro	1 (200 PE)
Capo dei banditi, cultista fanatico, fuoco fatuo, gargoyle, ghast, mimic, sacerdote, topo mannaro	2 (450 PE)
Cavaliere, doppelganger, fatale dell'acqua, ragno-fase, veterano, wight	3 (700 PE)
Couatl, fantasma, succube o incubo	4 (1.100 PE)
Cambion, gladiatore, progenie vampirica, revenant	5 (1.800 PE)
Cacciatore invisibile, mago	6 (2.300 PE)
Guardiano protettore, oni	7 (2.900 PE)
Assassino	8 (3.900 PE)
Drago d'argento giovane, slaad grigio	9 (5.000 PE)
Arcimago	12 (8.400 PE)
Rakshasa, vampiro	13 (10.000 PE)
Vampiro incantatore o combattente	15 (13.000 PE)
Drago d'argento adulto	16 (15.000 PE)
Drago d'argento antico	23 (50.000 PE)
Tarrasque	30 (155.000 PE)



Ragno-Fase

Mostri per Grado di Sfida

Questo indice elenca i mostri del *Monster Manual* ordinati per grado di sfida.

Sfida 0 (0–10 PE)

Aquila
Artiglio strisciante
Avvoltoio
Babbuino
Boleto stridente
Capra
Cavalluccio marino
Cespuglio risvegliato
Corvo
Daino
Faina
Falco
Gatto
Granchio
Gufo
Iena
Lemure
Lucertola
Miconide germoglio
Omuncolo
Piovra
Pipistrello
Popolano
Quipper
Ragno
Rana
Scarabeo di fuoco gigante
Sciacallo
Scorpione
Tasso
Topo

Sfida 1/8 (25 PE)

Arbusto maligno
Cammello
Coboldo
Combattente tribale
Cultista
Faina gigante
Falco di sangue
Flumph
Granchio gigante
Guardia
Mane
Marinide
Mastino
Monodrone
Mulo
Nobile
Pony
Serpente velenoso
Serpente volante
Slaad girino
Topo gigante
Uccello stigeo

Sfida 1/4 (50 PE)

Aarakocra
Accolito
Ago maligno
Alce
Beccoaguzzo
Bullywug
Cane intermittente
Cavallo da galoppo
Cavallo da tiro
Cinghiale
Coboldo alato
Dretch
Drow
Duodrone
Fungo viola
Goblin
Grimlock
Gufo gigante
Kenku
Kuo-toa
Lucertola gigante
Lupo
Mephit del fango
Mephit del fumo
Mephit del vapore
Millepiedi gigante
Pantera
Pipistrello gigante
Pixie
Pseudodrago
Pteranodonte
Ragno lupo gigante
Rana gigante
Scheletro
Sciame di corvi
Sciame di pipistrelli
Sciame di topi
Serpente stritolatore
Serpente velenoso gigante
Spada volante
Spiritello
Tasso gigante
Troglodita
Zombi

Sfida 1/2 (100 PE)

Capra gigante
Cavallo da guerra
Cavalluccio marino gigante
Coccodrillo
Cockatrice
Cuspide letale
Esploratore
Gnoll
Gnomo delle profondità
Gorilla
Hobgoblin
Lucertoloide
Magmin
Malvivente
Mantoscuro
Melma grigia
Mephit del ghiacico
Mephit del magma
Mephit della polvere
Miconide adulto
Ombra
Orco
Orso nero
Rampicante maligno
Rugginofago
Sahuagin
Satiro
Scheletro cavallo da guerra
Sciacallo mannaro
Sciame di insetti
Spora gassosa
Squalo tropicale
Tridrone
Vespa gigante
Worg

Sfida 1 (200 PE)

Aquila gigante
Armatura animata
Arpia
Avvoltoio gigante
Bugbear
Cane della morte
Drago di rame cucciolo
Drago d'ottone cucciolo
Drago fatato (giovane)
Driade
Duergar
Ghoul
Goblin capo
Iena gigante
Imp
Ippogrifo
Kuo-toa esecutore
Leone
Lupo feroce
Mezzogre



TROGLODITA



Drago Verde Cucciolo

Orso bruno
Piovra gigante
Quadrone
Quaggoth servitore delle spore
Quasit
Ragno gigante
Rospo gigante
Sciame di quipper
Serpente di fuoco
Spaventapasseri
Spettro
Spia
Thri-kreen
Tigre
Yuan-ti sanguepuro

Sfida 2 (450 PE)

Albero risvegliato
Alce gigante
Allosauro
Ameba paglierina
Ankheg
Azer
Berserker
Capo dei banditi
Centauro
Cinghiale gigante
Cubo gelatinoso
Cultista fanatico
Diavolo spinato
Divoracervelli
Drago bianco cucciolo
Drago d'argento cucciolo
Drago di bronzo cucciolo
Drago fatato (vecchio)
Drago nero cucciolo
Drago verde cucciolo
Druido
Ettercap
Fauce gorgogliante
Fuoco fatuo
Gargoyle
Ghast
Githzerai monaco
Gnoll signore del branco
Grick
Grifone
Lucertoloide sciamano
Megera marina
Merrow
Miconide sovrano
Mimic
Nothic
Ogre
Orco Occhio di Gruumsh
Orog
Orso polare
Pegaso
Pentadrone
Peryton
Plesiosauro
Poltergeist (spettro)
Quaggoth
Rinoceronte
Sacerdote
Sahuagin sacerdotessa
Scheletro minotauro
Sciame di serpente velenosi
Serpente stritolatore gigante
Squalo cacciatore
Tappeto soffocante
Tigre dai denti a sciabola
Topo mannaro
Vermeiena
Zombi ogre

Sfida 3 (700 PE)

Anchilosauro
Basilisco
Belva distorcente
Bugbear capotribù
Cavaliere
Cavallo degli incubi
Diavolo barbuto
Doppelganger
Drago blu cucciolo
Drago d'oro cucciolo
Fatale dell'acqua
Githyanki combattente
Grell
Hobgoblin capitano
Kuo-toa sovrintendente
Lupo invernale
Lupo mannaro
Manticora
Megera verde
Minotauro
Mummia
Orca assassina
Orrore uncinato
Orsogufo
Quaggoth thonot
Ragno-fase
Scorpione gigante
Segugio infernale
Spectator
Veterano
Wight
Yeti
Yuan-ti nefasto

Sfida 4 (1.100 PE)

Banshee
Chuul
Cinghiale mannaro
Couatl
Demone d'ombra
Drago rosso cucciolo
Elefante
Ettin
Fantasma



Couatl

Gnoll zanna di Yeenoghu
Incubo
Lamia
Megera marina (in congrega)
Naga d'ossa
Orco capotribù guerriero
Orrore corazzato
Protoplasma nero
Re/Regina Lucertola
Succube
Teschio infuocato
Tigre mannara

Sfida 5 (1.800 PE)

Barlgura
Bulette
Cambion
Coccodrillo gigante
Cumulo strisciante
Diavolo uncinato
Drow combattente scelto
Elementale del fuoco
Elementale dell'acqua
Elementale dell'aria
Elementale della terra
Fustigatore
Gigante delle colline
Gladiatore
Golem di carne
Gorgone
Megera notturna
Megera verde (in congrega)
Mezzodrago rosso veterano
Mezzoloth
Orso mannaro
Otyugh
Progenie vampirica
Remorhaz giovane
Revenant
Sahuagin barone
Salamandra
Slaad rosso
Squalo gigante
Triceratopo
Troll
Umber hulk
Unicorno
Wraith
Xorn
Zombi beholder



Cumulo Strisciante



Diavolo d'Ossa

Sfida 6 (2.300 PE)

Cacciatore invisibile
Chasme
Chimera
Ciclope
Drago bianco giovane
Drago d'ottone giovane
Drider
Galeb duhr
Githzerai zerth
Hobgoblin signore della guerra
Kuo-toa gran sacerdote
Mago
Mammut
Medusa
Viverna
Vrock

Sfida 7 (2.900 PE)

Drago di rame giovane
Drago nero giovane
Drow mago
Gigante delle pietre
Gorilla gigante
Grick alfa
Guardiano protettore
Megera notturna (in congrega)
Mind flayer
Oni
Slaad blu
Yuan-ti abominio

Sfida 8 (3.900 PE)

Assassino
Diavolo delle catene
Drago di bronzo giovane
Drago verde giovane
Drow sacerdotessa di Lolth
Fomorian
Gigante del gelo
Githyanki cavaliere
Hezrou
Idra
Manto assassino
Mind flayer arcanista
Naga spirituale
Slaad verde
Tirannosauro

Sfida 9 (5.000 PE)

Diavolo d'ossa
Drago blu giovane
Drago d'argento giovane
Gigante del fuoco
Gigante delle nuvole
Glabrezu
Golem di argilla
Nycaloth
Slaad grigio
Treant
Yeti abominevole

Sfida 10 (5.900 PE)

Aboleth
Deva
Drago d'oro giovane
Drago rosso giovane
Golem di pietra
Naga guardiana
Slaad della morte
Yochlol

Sfida 11 (7.200 PE)
Behir
Dao
Diavolo cornuto
Djinni
Efreeti
Ginosfinge
Marid
Remorhaz
Roc

Sfida 12 (8.400 PE)
Arcanaloth
Arcimago
Erinni

Sfida 13 (10.000 PE)
Beholder (fuori dalla tana)
Drago bianco adulto
Drago d'ombra rosso giovane
Drago d'ottone adulto
Gigante delle tempeste
Nalfeshnee
Rakshasa
Ultroloth
Vampiro

Sfida 14 (11.500 PE)
Beholder (nella tana)
Diavolo del ghiaccio
Drago di rame adulto
Drago nero adulto
Tiranno della morte (fuori dalla tana)

Sfida 15 (13.000 PE)
Drago di bronzo adulto
Drago verde adulto
Signore delle mummie (fuori dalla tana)
Tiranno della morte (nella tana)
Vampiro combattente
Vampiro incantatore
Verme purpureo

Sfida 16 (15.000 PE)
Drago blu adulto
Drago d'argento adulto
Golem di ferro
Marilith
Planetar
Signore delle mummie (nella tana)

Sfida 17 (18.000 PE)
Androsfinge
Cavaliere della morte
Dracolich blu adulto
Drago d'oro adulto
Drago rosso adulto
Goristro
Testuggine dragona

Sfida 18 (20.000 PE)
Demilich (fuori dalla tana)

Sfida 19 (22.000 PE)
Balor

Sfida 20 (25.000 PE)
Demilich (nella tana)
Diavolo della fossa
Drago bianco antico
Drago d'ottone antico

Sfida 21 (33.000 PE)
Drago di rame antico
Drago nero antico
Lich (fuori dalla tana)
Solar

Sfida 22 (41.000 PE)
Drago di bronzo antico
Drago verde antico
Lich (nella tana)

Sfida 23 (50.000 PE)
Drago blu antico
Drago d'argento antico
Empireo
Kraken

Sfida 24 (62.000 PE)
Drago d'oro antico
Drago rosso antico

Sfida 30 (155.000 PE)
Tarrasque



Drago Rosso Adulto

Appendice C: Mappe

Creare le mappe di un'avventura è un'attività divertente, ma impegnativa, e può richiedere diverso tempo. Tuttavia, se il DM non ha in mente niente di specifico, può risparmiare tempo ed energia riciclando mappe già esistenti. Le avventure pubblicate e Internet sono fonti straordinarie a cui attingere per le proprie mappe. Di seguito sono incluse alcune mappe di esempio che il DM può usare a suo piacimento!



Primo Piano



Pianterreno



Seminterrato



Un quadretto = 1,5 metri

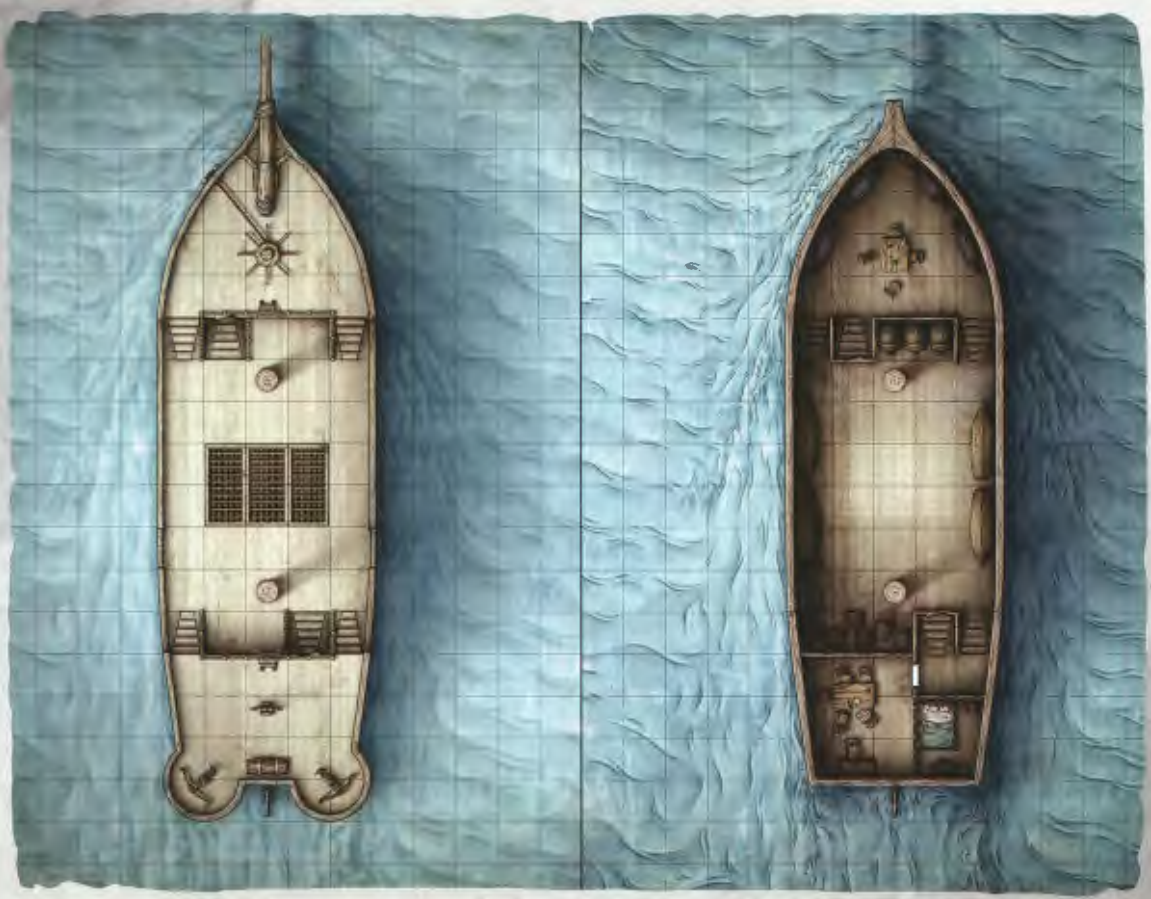

Un quadretto = 3 metri
N
O
E
S
S
S
S
S
S
C
C
C
C C
S
S Porta Segreta
C Porta Celata
Porta
Scale
Fossa Nascosta
Tunnel Segreto


N
O
E
S


O
S
N
E
300
150
60
30
15
0
metri


N
O
E
S
300
150
60
30
0
metri


Un quadretto = 1,5 metri
N
O
E
S




N
O
E
S
Un quadretto = 1,5 metri

Appendice D: Ispirazione per il Dungeon Master

Di seguito sono elencate alcune opere ispiratrici che possono aiutare il DM a diventare un narratore, scrittore, attore e cartografo migliore. Questa lista è tutt'altro che esaustiva: è solo una raccolta di titoli scelta dai nostri playtester e dalla squadra creativa di Dungeons & Dragons. Per altre letture di ispirazione, vedi l'appendice E del *Player's Handbook*.



Atlas Games. *Once Upon a Time: The Storytelling Card Game.*

Bernhardt, William. *Creating Character: Bringing Your Story to Life.*

———. *Perfecting Plot: Charting the Hero's Journey.*

———. *Story Structure: The Key to Successful Fiction.*

Bowers, Malcolm. *Gary Gygax's Extraordinary Book of Names.*

Browning, Joseph & Suzi Lee. *A Magical Medieval Society: Western Europe.*

Burroway, Janet. *Writing Fiction.*

Cleaver, Jerry. *Immediate Fiction.*

Cordingly, David. *Under the Black Flag.*

Egri, Lajos. *The Art of Dramatic Writing.*

Ewalt, David M. *Of Dice and Men.*

Gygax, Gary. *Gary Gygax's Living Fantasy* e gli altri volumi della serie Fantasy Worlds Gygaxiana.

———. *Master of the Game.*

———. *Role-Playing Mastery.*

Hindmarch, Will. *The Bones: Us and Our Dice.*

Hindmarch, Will & Jeff Tidball. *Things We Think About Games.*

Hirsh, Jr., E.D. *The New Dictionary of Cultural Literacy.*

Ingpen, Robert. *The Encyclopedia of Things That Never Were.*

Kaufmann, J.E. & H.W. Kaufmann. *The Medieval Fortress.*

King, Stephen. *On Writing: Autobiografia di un mestiere.*

Koster, Raph. *A Theory of Fun for Game Design.*

Laws, Robin D. *Hamlet's Hit Points.*

Lee, Alan & David Day. *Castles.*

Macaulay, David. *Castle.*

Mallory, Sir Thomas. *La Morte di Artù.*

McKee, Robert. *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting.*

Mortimer, Ian. *The Time Traveler's Guide to Medieval England.*

O'Connor, Paul Ryan, ed. *Grimtooth's Traps.*

PennyPress. *Variety Puzzles and Games* series.

Peterson, Jon. *Playing at the World.*

Robbins, Ben. *Microscope.*

Schell, Jesse. *Game Design: A Book of Lenses.*

Snyder, Blake. *Save the Cat.*

Swift, Michael and Angus Konstam. *Cities of the Renaissance World.*

Truby, John. *The Anatomy of Story.*

TSR. *Arms and Equipment Guide.*

———. *Campaign Sourcebook/Catacomb Guide.*

———. *The Castle Guide.*

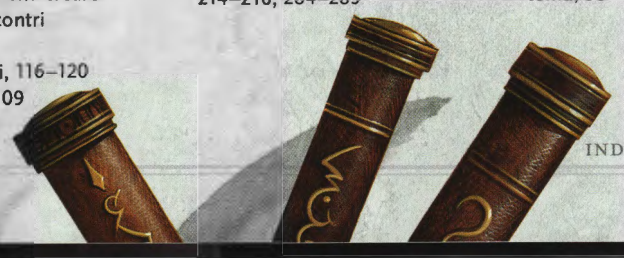
Walmsley, Graham. *Play Unsafe: How Improvisation Can Change the Way You Roleplay.*

Wilford, John Noble. *The Mapmakers.*

Writers Digest. *The Writer's Complete Fantasy Reference.*

Indice analitico

aasimar, 286–287
abilità, 239, 263–264
Acheronte, 58, 66
acqua gelida, 110
acquisire livelli, 131, 261
addestramento, 131, 228
  acquisire livelli, 131
Ade, 58, 63
aeronavi, 119
ago avvelenato (trappola), 123
Albero del Mondo, 44
alta quota, 110
altitudine, 110
altre ricompense, 227–232
ambiente, 109–112, 116–120
anelli, 139
animismo, 12
anticipazione degli eventi futuri, 126
antipaladino, 96, 97
apostata (paladino), 97
apprendista, 92–93
Arborea, 58, 60–61
Arcadia, 58, 66–67
area di effetto, 249–250, 251
armature magiche, 139
armi da fuoco, 267, 268
armi magiche, 139
Arpisti, 21
arrampicarsi su una creatura più grossa, 271
artefatti, 219–227
  distruggere, 221
  proprietà, 219–221
aspetto dei PNG, 89
Asse del Mondo, 44
assegnare punti esperienza, 260–261
atteggiamento dei PNG, 244
atteggiamento di partenza dei PNG, 244
attivare un oggetto magico, 141
attività commerciali dei personaggi, 127, 129
attività fuori servizio, 127–131
Avernus (Nove Inferi), 64
avventura basata sugli eventi, 75–77
avventura basata sui luoghi, 72–75
avventura, 16, 26, 71–87, 99–123, 125–126. *Vedi anche* creare un'avventura
  semi, 125–126
  spunti, 72
avventure pubblicate, 72
bacchette, 139
background dei PNG, 94
background, 26, 264, 289. *Vedi anche* creare un background
bastoni, 139
benedizioni, 227–228
Bytopia, 58, 59–60
caldo estremo, 110
campagna continuativa, 36
campagna episodica, 36
campagna, 9, 25–41, 126. *Vedi anche* creare una campagna
  informazioni, 126
campo base per i personaggi, 16, 25
Cania (Nove Inferi), 65
Caos Elementale, 52–53
cappa e spada, 40
caratteristiche dei PNG, 89, 92
Carceri, 58, 63
cariche negli oggetti magici, 141
categorie planari, 43
CD. *Vedi* Classe Difficoltà
celebrare riti sacri, 129
cerchi di teletrasporto, 24
cibo e acqua, 111
ciclone etereo, 49
cielo, 119–120
Città d'Ottone, 53–54
città, 17
città–portale (Terre Esterne), 67
Classe Difficoltà (CD), 238–239
classe, 96–97, 283, 287–289
  dei PNG, 96–97
climax, 72, 75, 77
collegare le avventure, 125–126
colpi critici, 249
colpire la copertura, 272
Coltre Oscura, 43, 51–52
combattimento, 247–252, 270–273
combinare gli effetti di gioco, 252
commercio, 19–20
competenza, 239, 263–264
  background, 264
  dadi, 263
  tratti caratteriali, 264
complicazioni, 79–81
comprare oggetti magici, 135–136
concessioni terriere, 229
condizioni, 248
condurre il gioco, 235–261
Confine Etereo, 48
conflitto con un oggetto senziente, 216
conoscenze dei PNG, 90
contatti, 93–94
contese, 238
conversazione, 244–245
copertura, 251, 272
cordone argentato, 47
Corte del Crepuscolo (Selva Fatata), 49
Corte dell'Estate (Selva Fatata), 49
cosmologia, 43–44
costruire una roccaforte, 128
creare attività fuori servizio, 131
creare terre selvagge, 14, 25–26, 73, 106–112, 116–120. *Vedi anche* creare un incontro; incontri casuali
  ambienti insoliti, 116–120
  elementi, 108–109
  incontri, 106
  mappa, 14, 25–26, 108–109
  obiettivi, 73
  pericoli, 109–112
creare un background, 26, 289
creare un dungeon, 72–73, 74, 99–105, 290–301. *Vedi anche* creare un incontro; incontri casuali
  abitanti, 74, 101–102
  casuale, 290–301
  creatore, 99–101
  ecologia, 102
  elementi, 102–105
  fazioni, 101–102
  funzione, 101
  incontri, 102
  luce, 104–105
  luoghi, 99
  mappa, 102–105, 311, 312, 314, 315
  obiettivi, 72–73
  pericoli, 105
  qualità dell'aria, 105
  rumori, 105
  storia, 101
creare un incantesimo, 283–284
creare un incontro, 81–85, 102
  combattimento, 81–85
    budget, 84
    difficoltà, 82–84, 84–85
    dimensioni del gruppo, 83
    più parti, 83
    soglie di PE, 82–83
  divertente, 85
  dungeon, 102
  obiettivi dei personaggi, 81
creare un insediamento, 15–20, 112–116
  atmosfera, 17
  casuale, 112–114
  commercio, 19–20
  dimensioni, 16–17
  funzione, 15–16
  governo, 18–19
  incontri, 114–116
  luogo di avventura, 16
  mappa, 114, 313
creare un mondo, 4, 9–41
  insediamenti, 15–20
  magia, 9–10, 23–24
  mappa, 14
  religione, 10–13
  valuta, 19–20
creare un mostro, 273–283
  classe, 283
  privilegi, 280–281
  scheda delle statiche, 275–279
  statistiche rapide, 274–275
creare un multiverso, 43–69. *Vedi anche* creare una campagna
creare un oggetto magico, 214–216, 284–285
  senziente, 214–216
creare un piano, 43
creare un PNG, 89–97, 244, 279–283
  aspetto, 89
  atteggiamento, 244
  caratteristiche, 89
  classe, 96–97, 283
  conoscenze utili, 90
  difetto, 91
  dote, 90
  equipaggiamento, 92
  grado di sfida, 92
  ideale, 90
  lealtà, 93
  legame, 91
  modi di fare, 90
  mostro, 91–92
  nel dettaglio, 89–91
  nemico, 94–97
  occupazione e storia, 89
  rapido, 89
  statistiche, 92, 279–283
  tratti di interazione, 90
creare un'avventura, 5, 71–87, 99–105, 125–126. *Vedi anche* creare un dungeon; creare un incontro; incontri casuali
  anticipazione degli eventi futuri, 126
  basata sugli eventi, 75–77
  basata sui luoghi, 72–75
  climax, 72, 75, 77
  complicazioni, 79–81
  dilemmi morali, 79–80
  dungeon, 99–105
  elementi, 71–72
  giallo, 77–78
  intrigo, 78
  introduzione, 72, 74, 77, 79
  mappe, 72, 75, 77
  missioni secondarie, 81
  nemico, 74, 75–76, 77, 78
  obiettivi dei personaggi, 72–74, 76
  PNG, 74, 75–76, 77, 78
  semi di avventura, 125–126
  struttura, 72
  svolte inaspettate, 80
  tipo, 72–79
creare un'organizzazione, 21–22
creare una campagna, 14, 25–41, 43–44, 125. *Vedi anche* creare un mondo
  background dei personaggi, 26
  continuativa o episodica, 36
  eventi, 26–33
  generi, 38–41
  mappa, 14, 25–26
  personaggi, 26, 36
  piani di esistenza, 43–44
  stile di gioco, 34–36
  storia, 125
  tema, 36



tempo, 32
terminare, 33
creare una razza, 285–287
creare una religione, 10–13
animismo, 12
culti misterici, 11–12
dualismo, 12
forze e filosofie, 12–13
monoteismo, 12
panteon coeso, 11
pantheon esteso, 10–11
razziale, 13
creare una trappola, 120–122
complessa, 121–122
disinnescare, 120–121
effetti, 121
individuare, 120–121
innescare, 120
creare una valuta, 20
crocevia delle ombre, 51
crocevia fatati, 50
crollo del tetto (trappola), 122
culti misterici, 11–12
cumulo di tesori, 133, 137–139
dadi, 235, 236–237
danneggiare oggetti, 246–247
danni massicci, 273
danni, 249, 273
dardi avvelenati (trappola), 123
devozione, 23
difetti dei PNG, 91
diffondere dicerie, 131
dilemmi morali, 79–80
diritti speciali, 229
Dis (Nove Inferi), 64
disarmare, 271
discussioni delle regole, 235
disinnescare una trappola, 120–121
disperazione della Coltre Oscura, 52
dissonanza psichica (Piani Esterni), 59
distorsione temporale (Selva Fatata), 50
distruggere artefatti, 221
divinità della Guerra dell'Alba, 10
divinità maggiore, 11
divinità minore, 11
divinità razziale, 13
divinità, 10–13
pantheon, 10–11
rango divino, 11
razziale, 13
Domini del Terrore (Coltre Oscura), 51–52
dominio della Morte, 96–97
doni epici, 230, 231–232
doti dei PNG, 89–90
dualismo, 12
dungeon casuali, 290–301
Dungeon Master, 4
dungeon, 72–75, 99–105, 290–301. *Vedi anche* creare un dungeon
echi del Piano Materiale, 43. *Vedi anche* Selva Fatata; Coltre Oscura
ecologia del dungeon, 102
eladrin, 285
Elysium, 58, 60
equipaggiamento d'assedio, 255–256
equipaggiamento dei PNG, 92
espiazione (paladino), 97
esplorazione, 242–244
esplosivi, 267–268
eventi della campagna, 26–33
eventi di cornice, 79
Evernight (Coltre Oscura), 52
fabbricare un oggetto magico, 128–129
fama, 22–23, 78, 129
benefici, 22–23
devozione, 23
ottenere, 22, 129
perdere, 23
fanghiglia verde, 105
fantasy dark, 40
fantasy epico, 39
fantasy eroico, 38
fantasy mitico, 39
fattore velocità, 270–271
Fauci Spalancate (L'Abisso), 62
favori, 229
fazioni. *Vedi* organizzazioni; *vedi anche* creare un dungeon: fazioni
fiancheggiamento, 251
filosofie, 12–13
fine dell'avventura, 72, 75, 77
finire fuori rotta, 117–118
Fiume Stige, 58
Flegesto (Nove Inferi), 64
folletti seelie, 49
folletti unseelie, 49
follia, 258–260
foraggiare, 111
fossa (trappola), 122–123
fossa con spuntoni (trappola), 123
freddo estremo, 110
Gehenna, 58, 63–64
gemme, 133, 134
genere della campagna, 38–41
gestire le orde, 250
gestire un'attività commerciale, 127, 129
ghiaccio (pericolo), 110–111
ghiaccio scivoloso, 111
ghiaccio sottile, 111
giallo, 40, 77–78
giocatori assenti, 236, 260
giocatori, 6
giornata di avventura, 84
Gole della Morte, (L'Abisso), 63
governo, 18–19
gradi di fallimento, 242
grado di sfida, 82, 92, 274, 274–275, 279, 306–309
granate, 268
Grande Ruota, 44
gregari, 94
griglia, 250–252
guarnigioni dei personaggi, 127
guerra, 41
ideali dei PNG, 90
identificare un oggetto magico, 136
imbarcazioni, 119
incalzare, 272
incantesimi in oggetti magici, 141
incanti, 228
incontri casuali, 85–87, 106, 114–116, 118
controllare per, 86
creare tabelle, 86–87
in insediamenti, 114–116
in mare, 118
innescare, 85
nelle terre selvagge, 106
sfida, 87
sott'acqua, 116
tabella di esempio, 87
incontri divertenti, 85
incontro di combattimento, 81–85. *Vedi anche* creare un incontro di combattimento
incontro, 75, 77, 81–87, 102, 106. *Vedi anche* creare un incontro; incontri casuali
individuare un pericolo, 105
individuare una trappola, 120–121
indizi (giallo), 78
indossare e impugnare gli oggetti, 140–141
influenza, 78
iniziativa, 247, 270–271
varianti, 270
inizio dell'avventura, 72, 74, 77, 79
innescare una trappola, 120
insediamenti casuali, 112–114. *Vedi anche* creare un insediamento
insediamenti, 15–20, 108, 112–116, 254. *Vedi anche* creare un insediamento
inseguimenti, 252–255
interazioni sociali, 244–246
interpretazione, 245–246
risolvere, 244–245
interpretazione di ruolo, 245–246
intrigo, 40, 78
ispirazione, 240–241
L'Abisso, 58, 62–63. *Vedi anche le specifiche voci degli strati*
Labirinto Senza Fine (L'Abisso), 63
larva (Ade), 63
lealtà, 93
legami dei PNG, 90–91
legge, 114
lesioni, 272–273
lettere di raccomandazione, 229–230
letture di ispirazione, 316
Limbo, 58, 61–62
linea di vista, 251
linguaggi, 20–21
località insolite, 109
luce, 104–105
magia della Selva Fatata, 50
magia, 9–10, 23–24. *Vedi anche* creare un oggetto magico; creare un incantesimo, oggetti magici
restrizioni, 24
scuole di, 24
Malabolgia (Nove Inferi), 65
Maladomini (Nove Inferi), 65
malattie, 256–257
mappa tattica, 250–251
mappa, 14, 25–26, 72, 75, 77, 102–105, 108–109, 114, 255
campagna, 14, 25
scala, 14
dungeon, 102–105
esempi, 310–315
insediamento, 114
inseguimenti, 255
terre selvagge, 108–109
marcare, 271
mare, 117–119
Mechanus, 58, 66
medaglie, 230
mescolare pozioni, 140
Minauros (Nove Inferi), 64
miniature, 250–252
missioni secondarie, 81
modi di fare dei PNG, 90
modificare un mostro, 273–274
modificare un oggetto magico, 283–284
modificare una classe, 287–289
mondi pubblicati, 9, 68
monoteismo, 12
Monte Celestia, 58, 59
monumenti, 108
morale, 273
mostri artici, 302
mostri del deserto, 302
mostri dell'Underdark, 302
mostri delle colline, 303
mostri delle coste, 303
mostri delle foreste, 303–304
mostri delle montagne, 304
mostri delle paludi, 304–305
mostri delle praterie, 305
mostri erranti, 302–305
mostri sottomarini, 305
mostri urbani, 305
mostri, 71, 74, 82, 91–92, 247–248, 273–283, 302–305, 306–309. *Vedi anche* creare un mostro; creare un incontro; creare un PNG; incontri casuali; *le specifiche voci dei terreni*
come PNG, 91–92
grado di sfida, 82
orde, 250
per grado di sfida, 306–309
per terreno, 302–305
punti ferita, 247–248
statistiche per grado di sfida, 274
movimento in diagonale, 252

movimento, 252
muffa gialla, 105
muffa marrone, 105
multiverso, 43–69. *Vedi anche* creare un multiverso
narrazione coinvolgente, 34
naufragi, 118
nave a vela, 119
navi, 119
navigazione, 117–118
nemico, 74, 75–76, 77, 78, 94–97
  metodi, 95
  opzioni di classe, 96–97
  piano, 94
  punti deboli, 96
Nessus (Nove Inferi), 66
neve, 110
notare altre creature, 244
Nove Inferi, 58, 64–66. *Vedi anche le specifiche voci degli strati*
nuotare, 116–117
nuovi giocatori, 236
occupazione dei PNG, 89
oceano, 117–119
oggetti d'arte, 133, 134–135
oggetti magici casuali, 144–149
oggetti magici consumabili, 141. *Vedi anche* pergamene; pozioni
oggetti magici senzienti, 214–218
oggetti magici, 128–129, 129–130, 133, 135–227
  artefatti, 219–227
  categorie, 139–140. *Vedi anche le specifiche voci delle categorie*
  comprare, 135–136
  descrizioni in ordine alfabetico, 150–214
  fabbricare, 128–129, 141
  formule, 141
  identificare, 136
  indossare e impugnare, 140–141
  maledetti, 138–139
  rarità, 135
  resilienza, 141. *Vedi anche* oggetti
  senzienti, 214–218
  sintonia, 136–138
  tratti speciali, 141–143
  vendere, 129–130, 135–136
oggetti maledetti, 138–139
oggetti meravigliosi, 139
oggetti, 246–247
oltrepassare, 271–272
onore, 264–265
opzioni delle azioni, 271–272. *Vedi anche le azioni specifiche*
organizzazioni, 21–23. *Vedi anche* creare un'organizzazione
  avventurieri, 21–22
  esempio, 21–23
  fama, 22–23
  rango, 22
orientamento, 111–112, 252
orrore, 266
oscurità, 104–105
ottenere fama, 22, 129
Pandemonium, 58, 62
pantheon coeso, 11
pantheon esteso, 10–11
pantheon, 10–11, 13
  coeso, 11
  della Guerra dell'Alba, 10
  esempio, 11
  esteso, 10–11
  razziale, 13
pareti, 102
parlare in gioco, 235
parola d'ordine, 141
partire a un livello più alto, 38
patrono, 94
paura, 266
PE, 82–84, 260–261
  soglie di, 82–83
peculiarità, 143
  degli oggetti magici, 143
pensare in termini di metagioco, 235
perdita di memoria (Selva Fatata), 50
pergamene, 139, 140
  errori con, 140
pericoli, 105, 110–112
personaggi assenti, 236, 260
personaggio non giocante. *Vedi* PNG
piani di esistenza, 43–69. *Vedi anche* cosmologia; *le specifiche voci dei piani*
Piani di Transizione, 43
Piani Elementali. *Vedi* Piani Interni
Piani Esterni, 43, 57–67. *Vedi anche le specifiche voci dei Piani Esterni*
  regole facoltative, 59
Piani Inferiori, 58. *Vedi anche* Piani Esterni
Piani Interni, 43, 52–57. *Vedi anche le specifiche voci dei Piani Interni*
Piani Superiori, 58. *Vedi anche* Piani Esterni
Piano Astrale, 43, 46–48
Piano del Fuoco, 53–54
Piano dell'Acqua, 54–55
Piano dell'Aria, 55–56
Piano della Terra, 56–57
Piano delle Ombre. *Vedi* Coltre Oscura
Piano di Faerie. *Vedi* Selva Fatata
piano eco, 43. *Vedi anche* Selva Fatata; Coltre Oscura
Piano Etereo, 43, 48–49
Piano Materiale, 43
Piano Negativo, 43
Piano Positivo, 43
piccoli gruppi di giocatori, 236
pietre miliari, 261
pioggia, 110
PNG avventuriero, 93
PNG comparse, 94
PNG, 74, 75–76, 77, 78, 89–97, 244–246, 247–248. *Vedi anche* creare un PNG; nemico
  avventurieri, 93
  interpretazione, 244–246
  membri del gruppo, 92–93
  punti ferita, 247–248
portali planari, 45, 47, 48–49, 50, 51, 58–59, 67–68
porte celate, 104
porte chiuse a chiave, 103
porte incastrate, 103
porte sbarrate, 103
porte segrete, 103–104
porte, 103–104
possedere delle proprietà, 127
pozioni, 139, 140
pozze di colore astrali, 47
precipitazioni, 110
Profondo Etereo, 48–49
proiezione astrale, 47
proprietà dei personaggi, 127
prova di caratteristica, 237–238, 245, 263–264
punteggio di caratteristica, 89, 237–240, 242, 263–266
punti eroe, 264
punti esperienza (PE), 82–84, 260–261
  soglie di, 82–83
punti ferita, 247–248
punti incantesimo, 288–289
punti trama, 269–270
qualità dell'aria, 105
qualità soprannaturali, 227–228
Ragnatele Demoniache (L'Abisso), 62–63
ragnatele, 105
ranghi di gioco, 37–38
rango (in un'organizzazione), 22
rango divino, 11. *Vedi anche* divinità; *le specifiche voci di rango divino*
rarità, 135
rasorvite, 110





razza, 285–287
Reame Remoto, 68
reazioni, 252
regole del tavolo, 235–236
regole, 5
religione, 10–13. *Vedi anche* creare una religione
restrizioni alla magia, 24
resurrezione, 24
rete (trappola), 123
rete in caduta (trappola), 123
ricompense alternative, 227–232
riportare in vita i morti, 24
riposo breve, 84, 267
riposo lungo, 267
risolvere le interazioni sociali, 244–245
roccaforti, 109, 128, 230
rotolare, 272
rovine, 108
rumori, 105
sabbie mobili, 110
sanità mentale, 265–266
saracinesca, 104
scala continentale (mappa), 14
scala nazionale (mappa), 14
scala provinciale (mappa), 14
Scalinata Infinita, 58–59
scuole di magia, 24
seguaci, 92
seguire tracce, 244
Selva Fatata, 43, 49–50
semidei, 11
semipiano, 68
sfera annientatrice (trappola), 123
sfera rotolante (trappola), 123
sfide di interazione, 260–261
Sigil, Città delle Porte, 58, 68
simboli di prestigio, 228–231
sintonia, 136–138
sipari eterei, 48–49
smarrirsi, 111–112, 117–118
sopravvivenza, 109–112
sospetti (giallo), 77–78
sott'acqua, 116–117
sottorazza, 285–287
spacca e squarta, 34
spada e stregoneria, 39
spese dei personaggi, 127
spingere lateralmente, 272
statua del soffio di fuoco (trappola), 123
Stige. *Vedi* Fiume Stige
stile di gioco, 34–36
storia, 71, 72, 125
strati planari, 58
strumenti, 239
struttura dell'avventura, 72
Stygia (Nove Inferi), 64–65
successo a un costo, 242
successo automatico (variante), 239
svantaggio, 239–240
svolta inaspettata nell'avventura, 80
taglia, 251
tane, 108
tecnologia aliena, 268
tema della campagna, 36
temperatura, 109–110
tempo atmosferico, 109–110, 118–119
tempo, 32–33
terminare una campagna, 33
Terre Bestiali, 58, 60
Terre Esterne, 67–68
terre selvagge, 73, 106–112, 116–120, 254. *Vedi anche* creare terre selvagge
inseguimenti, 254
terreno profanato, 110
tesori casuali, 133–135, 136–139, 144–149
tesori, 133–232
tabelle, 133, 136–139, 144–149
tesoro singolo, 133, 136
Thanatos, (Abisso), 62
tirare i dadi, 235, 236–237, 242
tiri per colpire, 235, 238, 239
tiri salvezza, 238, 239
titani, 11
titoli nobiliari, 19, 231
tra le avventure, 125–131
trappola dei dardi, 123
trappole complesse, 121–122
trappole, 120–123. *Vedi anche* creare una trappola
esempi, 122–123
tratti di interazione dei PNG, 90
tratti speciali per gli oggetti magici, 141–143
trauma, 273
Triplo Reame (Abisso), 63
usare i dadi, 235, 236–237, 242
usare i punteggi di caratteristica, 237–240, 242
usare oggetti magici, 140–141
usare una mappa, 242
valuta, 19–20, 133. *Vedi anche* creare una valuta
vantaggio, 239–240
varianti al riposo, 267
varianti di guarigione, 266–267
veleni, 257–258
vendere oggetti magici, 129–130, 135–136
vento psichico (Piano Astrale), 47–48
vento, 110
verghe, 140
vestigia, 11
viaggi planari, 44–46, 58–59. *Vedi anche* portali planari
viaggio, 106–108, 109–112, 116–120, 242–244
passo di, 242–243
villaggio, 17
visibilità, 117, 119, 243
vittima (giallo), 77
volare, 119–120
wuxia, 41
Ysgard, 58, 61
Zhentarim, 23