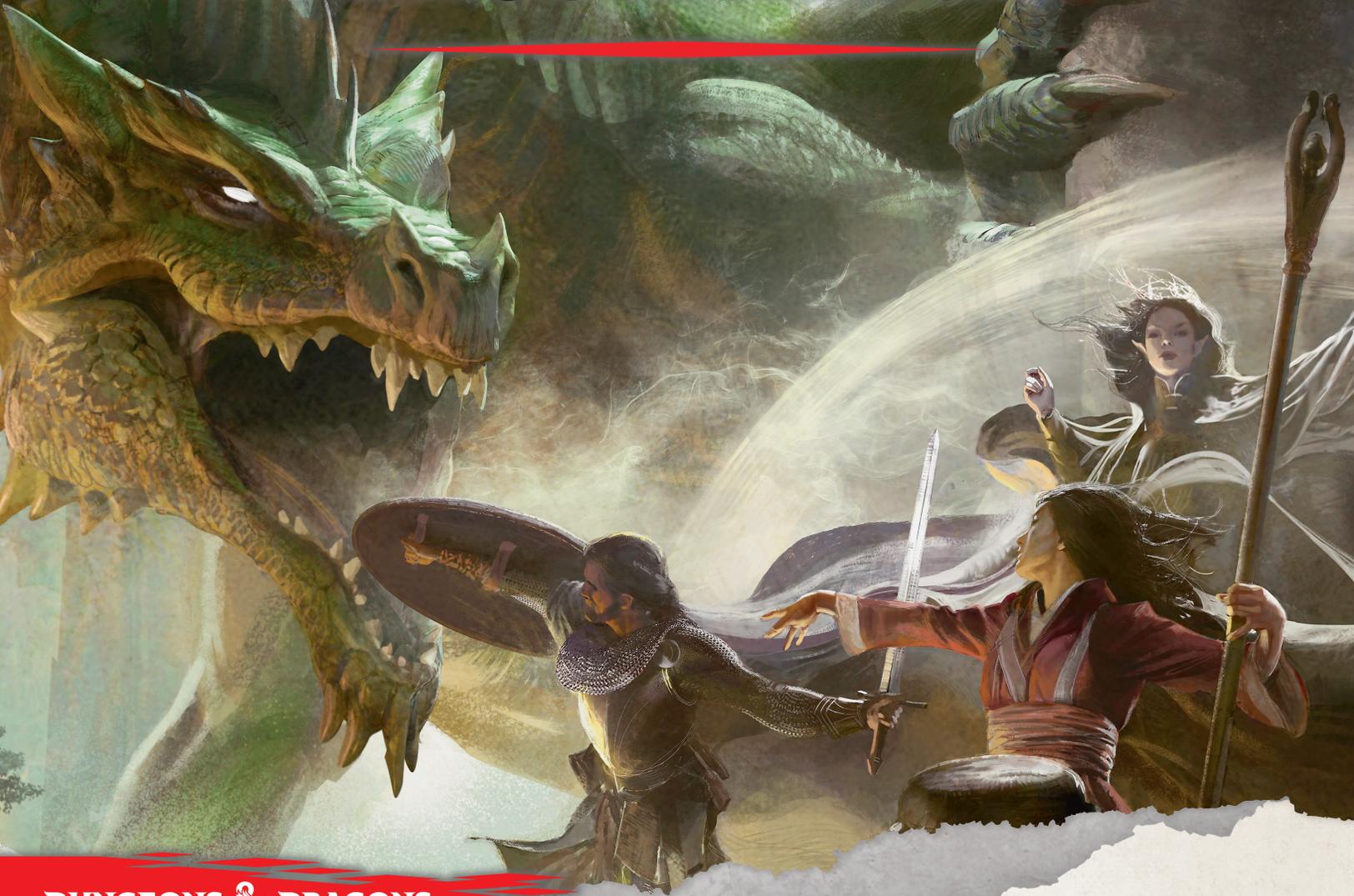




REGOLAMENTO DELLO STARTER SET



DUNGEONS & DRAGONS

CAPITOLO 1: COME SI GIOCA	2	CAPITOLO 3: ALL'AVVENTURA	14
Da Dove Cominciare.....	3	Viaggiare	15
Sei Caratteristiche	4	Riposare	15
CAPITOLO 2: COMBATTIMENTO	8	Ricompense	15
L'Ordine di Combattimento	9	Equipaggiamento.....	16
Movimento e Posizione	10	CAPITOLO 4: MAGIA	20
Azioni in Combattimento.....	10	Cos'è un Incantesimo?	21
Effettuare un Attacco.....	11	Lanciare un Incantesimo.....	21
Copertura	12	Liste degli Incantesimi.....	23
Danni e Guarigione.....	12	Incantesimi	24

CAPITOLO 1: COME SI GIOCA

LI GIOCO DI RUOLO DI DUNGEONS & DRAGONS È UN GIOCO NARRATIVO ambientato in un mondo di spade e di magia. Come nei giochi da bambino in cui fingiamo di essere qualcun altro, D&D è frutto dell'immaginazione. Pensiamo all'immagine di un castello in rovina in una buia foresta e immaginiamo in che modo un avventuriero fantasy potrebbe reagire alla sfida presentata da quella scena. In questo mondo fantastico, le possibilità sono infinite.



Dungeon Master (DM): Il castello si erge in mezzo agli alberi e le sagome di sette torri diroccate svettano al di sopra degli alberi come se fossero zanne. Un arco da cui spuntano frammenti contorti di metallo arrugginito si apre in cima a una breve scalinata. Due torri disseminate di buie feritoie incombono ai lati dell'ingresso. Oltre la soglia si estende un salone immerso nell'oscurità.

Luca (chierico): Mandiamo avanti il ladro a controllare che non ci siano pericoli.

Denise (ladro): OK, avanzo lateralmente e mi avvicino furtivamente alla parete della torre per dare un'occhiata oltre l'entrata.

A differenza dei giochi da bambino, D&D fornisce alle storie una struttura, un metodo per determinare le conseguenze delle azioni degli avventurieri. I giocatori tirano i dadi per determinare se i loro attacchi mancano o colpiscono il bersaglio, o se il loro avventuriero riesce a scalare una parete rocciosa, a schivare un fulmine magico o a compiere qualche altra impresa pericolosa. Tutto è possibile, ma i dadi rendono alcuni esiti più probabili di altri.

DM: E va bene, Denise, vediamo quanto sei furtiva. Effettua una prova di Destrezza.

Denise: Uso la mia Furtività, giusto?

DM: Esatto.

Denise (tira un d20): Sono abbastanza furtiva: un 17.

DM: OK, pare che nessuno ti abbia notato. Hai detto che dai un'occhiata all'interno?

Quando un giocatore gioca a D&D, interpreta il ruolo di un avventuriero: un abile guerriero, un chierico devoto, un ladro letale o un misterioso mago. (Le schede dei personaggi incluse in questo set definiscono cinque eroi già pronti, per consentire ai giocatori di iniziare subito a giocare.) Con alcuni amici e un pizzico di immaginazione, il gruppo potrà partire alla volta di grandi imprese e avventure mirabolanti, mettendosi alla prova contro una lunga serie di sfide e di mostri assetati di sangue.

Un giocatore assumerà il ruolo di Dungeon Master (DM), il principale narratore e l'arbitro del gioco. Il DM controlla l'avventura descritta nell'apposito libro mentre i personaggi affrontano i pericoli e decidono quali sentieri esplorare. Quando il DM descrive l'ingresso al Castello Cragmaw, i giocatori decidono cosa faranno i loro avventurieri. Avanzano a viso aperto fino alla porta abbattuta o cercano di intrufolarsi di soppiatto, qualora ci fosse qualcuno di guardia dietro quelle feritoie? Aggirano il castello in cerca di un'altra entrata? O lanciano un incantesimo per celarsi nell'invisibilità?

Il DM determina il risultato delle azioni degli avventurieri e descrive loro l'esperienza. Dal momento che il DM può reagire a tutto ciò che i giocatori tentano di fare improvvisando, D&D è un'esperienza infinitamente elastica e ogni avventura può rivelarsi entusiasmante e inaspettata.

Non ci sono vincitori e vinti in una sessione di DUNGEONS & DRAGONS o quanto meno non nel senso tradizionalmente associato a questi termini. Il DM e i giocatori raccontano assieme una storia entusiasmante incentrata su un gruppo di intrepidi avventurieri che affronta una serie di pericoli letali. A volte un avventuriero può fare una brutta fine ed essere fatto a pezzi da un mostro feroce, o sconfitto da un perfido nemico, ma anche in quel caso gli avventurieri possono mettersi in cerca di potenti magie per riportare in vita il compagno caduto. In alternativa, il giocatore potrebbe scegliere di creare un nuovo personaggio con cui continuare a giocare. Il gruppo può anche fallire nel tentativo di completare una missione, ma se tutti si sono divertiti e hanno dato vita a una storia memorabile, tutti vincono comunque.

DA DOVE COMINCIARE

Se per i giocatori questa è la prima esperienza di gioco a DUNGEONS & DRAGONS, la prima cosa da fare è leggere il resto di questo capitolo, che spiega le regole essenziali per cominciare a giocare.

Uno dei giocatori dovrà fare il Dungeon Master per questa prima esperienza di gioco. (Se uno dei giocatori sa già come si gioca a D&D, è consigliabile che sia lui a fungere da DM e ad aiutare gli altri a giocare.) Una volta letto questo capitolo, il DM può sfogliare le prime pagine del libro dell'avventura: questo gli permetterà di capire meglio in cosa consiste il suo ruolo e gli elementi base di un'avventura di D&D.

Poi tutti i giocatori possono finire di leggere il resto di questo regolamento. Non è necessario memorizzare ogni cosa prima di iniziare a giocare, ma servirà a sapere dove cercare le varie regole nel corso del gioco. Una volta che il DM ha preso dimestichezza con l'avventura, il gruppo è pronto a giocare.

Ogni giocatore sceglie un personaggio tra le cinque opzioni incluse. È compito di ogni giocatore trasformare questi personaggi base in figure più complete, assegnando loro un nome, un aspetto e infondendo loro la vita con un'interpretazione appropriata nel corso dell'avventura. Se il gruppo è composto da più di cinque giocatori, due giocatori possono usare la stessa scheda, purché mantengano ben distinti i dettagli di ogni personaggio: un chierico potrebbe essere una donna gioviale di nome Selfris e un altro chierico potrebbe essere un uomo severo di nome Albric.

I DADI DEL GIOCO

Il gioco usa una serie di dadi poliedrici dai diversi numeri di facce, inclusi in questo set. Nelle regole del gioco si fa riferimento ai vari dadi con una lettera seguita dal numero dei lati: d4, d6, d8, d10 (dove lo 0 sul dado rappresenta un 10), d12 e d20. Per esempio, un d6 è un dado a sei facce.

I dadi percentuali, o d100, funzionano in modo leggermente diverso. Si genera un numero da 1 a 100 tirando il dado a dieci facce due volte. Il primo tiro stabilirà le decine e il secondo le unità. Per esempio, se i due tiri del dado forniscono un 7 e un 1, il risultato del tiro sarà 71. Due zeri rappresentano il 100.

Quando è necessario tirare i dadi, le regole indicano quanti dadi di un certo tipo vanno tirati, nonché quali modificatori aggiungere. Per esempio, "3d8 + 5" significa che bisognerà tirare tre dadi a otto facce, sommare assieme i risultati e aggiungere 5 al totale.

LA STRUTTURA DEL GIOCO

Il gioco di D&D è incentrato su un gruppo di personaggi (controllati dai giocatori) che intraprende un'avventura presentata dal DM. L'avventura è il cuore del gioco. Un'avventura si sviluppa come una storia raccontata assieme dal DM e dagli altri giocatori usando il materiale nel libro dell'avventura, in un'altra avventura pubblicata o in un'ambientazione creata dal DM. Il DM descrive la scena di partenza e fornisce agli avventurieri un motivo



per essere coinvolti, perché sono i protagonisti della storia e i giocatori controllano le loro azioni, mentre il DM controlla i mostri e le persone che gli avventurieri incontrano. Inoltre, il DM decide in che modo il mondo si modifica a seguito delle azioni degli avventurieri.

Lo svolgimento di un'avventura segue questo schema base.

1. Il DM descrive l'ambiente. Il DM illustra ai giocatori dove si trovano i loro avventurieri e cosa c'è nei dintorni, offrendo loro una prima scelta delle opzioni a loro disposizione (quante porte conducono fuori da una stanza, cosa c'è su un tavolo, chi c'è in taverna e così via). I giocatori possono fargli qualche domanda per essere sicuri di avere capito cosa vedono o sentono i loro personaggi.

2. I giocatori descrivono cosa vogliono fare. A volte un giocatore parla per l'intero gruppo e dichiara: "Prendiamo la porta a est", per esempio. In altri casi, i singoli avventurieri potrebbero fare cose diverse: uno potrebbe frugare nel forziere di un tesoro mentre un altro esamina il simbolo esoterico inciso su una parete e un terzo monta la guardia in caso arrivi qualche mostro. I giocatori non sono obbligati ad agire a turno: il DM ascolta ogni giocatore e decide come risolvere quelle azioni.

A volte risolvere un'impresa è facile. Se un avventuriero desidera attraversare una stanza e aprire una porta, il DM può limitarsi a dire che la porta si apre e a descrivere cosa c'è dall'altra parte. Ma la porta potrebbe essere chiusa a chiave, il pavimento potrebbe celare una trappola letale o altre circostanze potrebbero complicare la risoluzione delle attività dell'avventuriero. In quei casi è il DM a decidere cosa succede, spesso affidandosi al tiro di un dado per determinare i risultati di un'azione.

3. Il DM narra i risultati delle azioni degli avventurieri.

La descrizione dei risultati in genere conduce a un altro punto decisionale, che riporta il flusso del gioco direttamente al passo 1.

Questo schema si applica quando gli avventurieri esplorano con cautela un complesso di rovine, parlano con un subdolo principe o sono impegnati in un letale combattimento contro un possente drago. In certe situazioni, specialmente in combattimento, l'azione è più strutturata e i giocatori (e il DM) devono svolgere dei turni per scegliere e risolvere le azioni. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, il gioco è fluido e flessibile e si adatta alle circostanze dell'avventura.

Spesso l'azione di un'avventura si svolge nell'immaginazione dei giocatori e del DM e si basa sulla descrizione verbale della scena da parte del DM. Ad alcuni DM piace usare la musica, le illustrazioni o effetti registrati per creare l'atmosfera giusta, e molti giocatori e DM adottano voci diverse quando parlano impersonando gli avventurieri, i mostri e gli altri personaggi del

E POI?

Questo set offre un'esperienza di gioco completa di DUNGEONS & DRAGONS e garantisce molte ore di divertimento. È possibile perfino giocare l'avventura più volte e scoprire con sorpresa che le cose possono andare ogni volta in modo molto diverso! Ma uno degli aspetti più gratificanti di D&D è l'opportunità di creare i propri personaggi e perfino i propri mondi.

Molti strumenti e prodotti utili per creare i propri personaggi sono disponibili sul sito DungeonsandDragons.com, che contiene le regole base di gioco gratuite. Queste regole spiegano come creare il proprio personaggio, che potrà aggiungersi o sostituirsi ai personaggi di questo set, nonché come fare avanzare un personaggio oltre il 5° livello.

Chi desidera creare ancora più personaggi o popolare le proprie avventure con altri mostri può consultare la quinta edizione del *Player's Handbook*, della *Dungeon Master's Guide* e del *Monster Manual*. Questi manuali avanzati presentano il vasto multiverso di D&D e invitano i giocatori a popolarlo con nuovi personaggi e mondi di loro creazione.

gioco. A volte un DM può stendere sul tavolo una mappa e usare dei segnalini o delle miniature per rappresentare ogni creatura coinvolta in una scena per aiutare i giocatori a tenere traccia della posizione in cui si trova ogni personaggio.

DIMEZZARE

Ogni volta che è necessario dimezzare un numero nel gioco, il risultato va arrotondato per difetto. Per esempio, dimezzando 15 si ottiene 7.

SEI CARATTERISTICHE

Le sei caratteristiche forniscono una descrizione rapida delle facoltà fisiche e mentali di ogni personaggio e mostro del gioco:

- **Forza**, misura la potenza fisica
- **Destrezza**, misura l'agilità
- **Costituzione**, misura la resistenza
- **Intelligenza**, misura il ragionamento e la memoria
- **Saggezza**, misura la percezione e l'intuizione
- **Carisma**, misura la forza di personalità

Un personaggio è muscoloso e intuitivo? Geniale e affascinante? Agile e tenace? Ognuna delle sei caratteristiche di un personaggio o di un mostro è misurata da un **punteggio di caratteristica** che solitamente varia da 3 a 18. Un avventuriero può raggiungere un punteggio pari a 20, mentre un mostro può avere un punteggio massimo di 30.

La funzione principale di un punteggio di caratteristica è quella di fornire un **modificatore di caratteristica** che solitamente varia da -1 (per un punteggio di 8 o 9) a +4 (per un punteggio di 18). Questo modificatore si applica alle prove di caratteristica, ai tiri salvezza e ai tiri per colpire, come spiegato nelle sezioni seguenti.

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA E MODIFICATORI

Punteggio	Modificatore	Punteggio	Modificatore
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

LA REGOLA BASE

Il fendente di spada sferrato da un avventuriero riesce a ferire il drago o si limita a rimbalzare sulle sue scaglie dure come il ferro? Logre crederà a una bugia sfacciata? Un personaggio riuscirà ad attraversare a nuoto le acque impetuose di un fiume? Un personaggio è in grado di evitare il grosso dell'impatto di una palla di fuoco o viene investito in pieno dalla fiammata? Quando l'esito di un'azione è incerto, il gioco si affida al tiro di un d20 per determinare il successo o il fallimento. Le prove di caratteristica, i tiri per colpire e i tiri salvezza sono le tre categorie principali di tiri del d20. In ognuno di questi casi si tira un d20, si sommano gli eventuali bonus o penalità applicabili e si confronta il totale con un numero bersaglio. Se il totale è pari o superiore, il tiro ha successo. Tutti e tre prevedono i semplici passi seguenti.

1. Tirare un dado. Si tira un d20 e si aggiunge il modificatore del punteggio di caratteristica usato per il tiro. Per esempio, un tiro salvezza su Destrezza usa il modificatore di Destrezza del personaggio.

2. Applicare bonus e penalità circostanziali. Un incantesimo, una circostanza particolare o un effetto di altro tipo potrebbero fornire un bonus o una penalità al tiro.

3. Confrontare il totale con un numero bersaglio. Se il totale è pari o superiore al numero bersaglio, allora il tiro ha successo, altrimenti fallisce. Il numero bersaglio di una prova di caratteristica o di un tiro salvezza è chiamato Classe Difficoltà (CD). Nel caso di un tiro per colpire, è costituito dalla Classe Armatura (CA) del bersaglio attaccato. Solitamente è il DM a determinare i numeri bersaglio e a riferire ai giocatori se le loro prove di caratteristica, tiri per colpire e tiri salvezza hanno avuto successo o sono falliti.

Le prove di caratteristica e i tiri salvezza sono descritti in maggior dettaglio successivamente. I tiri per colpire sono illustrati nel capitolo 2.

VANTAGGIO E SVANTAGGIO

A volte una capacità speciale o un incantesimo specificano che il personaggio dispone di vantaggio o subisce svantaggio al tiro di un d20. Quando questo accade, il personaggio tira un secondo d20 al momento di effettuare il tiro. Se dispone di vantaggio, userà il più alto dei due risultati, mentre se subisce svantaggio, userà il più basso dei due. Per esempio, se subisce svantaggio e ottiene come risultati un 17 e un 5, userà il 5. Se invece dispone di vantaggio e ottiene quei risultati, userà il 17.

Se più situazioni influenzano un tiro e ognuna di quelle situazioni conferisce vantaggio o impone svantaggio a quel tiro, si tira comunque soltanto un d20 aggiuntivo. Per esempio, se due situazioni favorevoli conferiscono vantaggio, il personaggio tira comunque soltanto un d20 aggiuntivo.

Se le circostanze fanno in modo che un tiro disponga sia di vantaggio che di svantaggio, si considera che il personaggio non disponga di nulla e si tira un solo d20. Questo vale anche se più circostanze impongono svantaggio e soltanto una circostanza conferisce vantaggio e viceversa. In una situazione del genere, un personaggio non dispone né di vantaggio né di svantaggio.

Quando un personaggio dispone di vantaggio o svantaggio e un altro fattore del gioco, come per esempio il tratto Fortunato degli halfling, gli permette di ripetere il tiro del d20, quel personaggio può ripetere il tiro di uno solo dei dadi, ma può scegliere quale. Per esempio, se un halfling dispone di vantaggio a una prova di caratteristica e ottiene come risultato un 1 e un 13, potrà usare il tratto Fortunato per ripetere il tiro dell'1.

PROVE DI CARATTERISTICA

Una prova di caratteristica misura le doti innate e l'addestramento di un personaggio o di un mostro di fronte a una sfida da superare. Il DM richiede una prova di caratteristica quando un personaggio o un mostro si cimenta in un'azione (diversa da un attacco) che abbia una probabilità di fallimento. Un personaggio potrebbe effettuare una prova di Forza per sfondare una porta, una prova di Intelligenza per decifrare un indizio o una prova di Saggezza per accorgersi dei goblin che hanno teso un'imboscata lungo la strada. Quando l'esito è incerto, i dadi determinano il risultato di quell'azione.

Per effettuare una prova di caratteristica si tira un d20 e si aggiunge il modificatore di caratteristica rilevante. Per esempio, si usa il modificatore di Forza nel caso di una prova di Forza.

Se il totale è pari o superiore alla CD, la prova di caratteristica è un successo. Altrimenti è un fallimento, il che significa che il personaggio o il mostro non fa progressi verso l'obiettivo, oppure che fa qualche progresso ma subisce anche qualche svantaggio determinato dal DM.

Spesso il libro dell'avventura indica al DM che tipo di prova un personaggio debba effettuare, la CD della prova e cosa accade se il personaggio ha successo o fallisce. Tuttavia, dal momento che i personaggi possono spesso tentare qualcosa di imprevedibile, il libro dell'avventura fornisce anche dei consigli al DM su come decidere il tipo di prova di caratteristica e la CD da usare in una particolare situazione.

BONUS DI COMPETENZA

Un personaggio potrebbe essere particolarmente abile in un certo tipo di compito correlato a una prova di caratteristica. Le schede dei personaggi elencano le competenze di ogni personaggio nelle abilità e negli strumenti speciali, mentre le statistiche dei mostri nel libro dell'avventura mostrano le competenze dei mostri. Se un personaggio possiede competenza in un'abilità, come Acrobazia o Inganno (spiegate successivamente), può aggiungere il suo bonus di competenza alla prova di caratteristica che effettua quando usa quell'abilità. Se possiede competenza in un certo strumento, come gli arnesi da scasso o gli strumenti da costruttore, aggiunge il suo bonus di competenza alle prove di caratteristica che effettua usando quegli strumenti. Un bonus di competenza non può mai essere aggiunto più di una volta allo stesso tiro del d20.

CONTESE

A volte gli sforzi di un personaggio o di un mostro sono direttamente contrapposti a quelli di qualcun altro. Questo può accadere quando entrambi i contendenti cercano di fare la stessa cosa e soltanto uno può riuscirci, come per esempio tentare di afferrare un anello magico che è caduto a terra. Questa situazione si applica anche quando uno di loro cerca di impedire all'altro di fare qualcosa, come per esempio quando un mostro tenta di forzare una porta che un avventuriero tiene bloccata. In situazioni come queste l'esito è determinato da una forma speciale di prova di caratteristica chiamata contesa.

Entrambi i partecipanti a una contesa effettuano prove di caratteristica separate che rappresentano i loro sforzi. Applicano tutti i bonus e le penalità appropriate, ma invece di confrontare il totale a una CD, confrontano i totali delle due prove tra loro.

Il contendente che ha ottenuto il totale di prova più alto vince la contesa. Quel personaggio o mostro riesce a fare l'azione che voleva fare o a impedire all'altro contendente di avere successo.

Se la contesa ha come risultato un pareggio, la situazione rimane quella che era prima della contesa, quindi uno dei contendenti potrebbe vincere la contesa senza che sia cambiato nulla. Se due personaggi ottengono lo stesso risultato per impadronirsi dell'anello caduto a terra, nessuno dei due riesce ad afferrarlo. In una contesa tra un mostro che cerca di aprire una porta e un avventuriero che cerca di tenerla chiusa, un pareggio significa che la porta rimane chiusa.

ABILITÀ

Ogni caratteristica abbraccia una vasta gamma di capacità, tra cui anche le abilità in cui un personaggio può essere competente. Un'abilità rappresenta un aspetto specifico di un punteggio di caratteristica, e la competenza di un personaggio in quell'abilità rappresenta un certo grado di specializzazione in quell'aspetto.

Per esempio, una prova di Destrezza potrebbe rappresentare il tentativo di un personaggio di compiere una manovra acrobatica, di nascondersi o di intascare con discrezione un oggetto. A ognuno di questi aspetti di Destrezza è associata un'abilità diversa: rispettivamente Acrobazia, Furtività e Rapidità di Mano. Quindi un personaggio dotato di competenza nell'abilità Furtività è particolarmente bravo nelle prove di Destrezza relative a muoversi silenziosamente e nascondersi.

A volte il DM potrebbe richiedere una prova di caratteristica che faccia uso di un'abilità specifica, come ad esempio "Effettua una prova di Saggezza (Percezione)". In altre occasioni, un giocatore potrebbe chiedere al DM se la competenza in una particolare abilità può essere applicata a una prova. In entrambi i casi, la competenza in un'abilità significa che un personaggio può aggiungere il proprio bonus di competenza alle prove di caratteristica relative a quell'abilità. Senza competenza in quell'abilità, il personaggio effettua una normale prova di caratteristica.

Per esempio, se un personaggio tenta di scalare una pericolosa parete rocciosa, il Dungeon Master potrebbe chiedergli di effettuare una prova di Forza (Atletica). Se il personaggio è competente in Atletica, aggiunge il suo bonus di competenza alla prova di Forza. Se il personaggio è privo di quella competenza, effettua semplicemente una prova di Forza.

PROVE DI FORZA

La Forza misura la potenza del proprio corpo, l'addestramento fisico e l'efficacia con cui un personaggio è in grado di esercitare la propria potenza fisica. Una prova di Forza può rappresentare ogni tentativo di sollevare, spingere, tirare o spezzare qualcosa, di farsi strada attraverso uno spazio o di applicare in altri modi la forza bruta a una situazione. L'abilità Atletica rappresenta una maggiore prestanza in certi tipi di prove di Forza.

Atletica. Un personaggio effettua una prova di Forza (Atletica) in quelle situazioni difficili in cui si imbatte quando nuota, salta o scala. Di seguito sono elencate alcune attività di esempio::

- Il personaggio si sforza di nuotare o di rimanere a galla in una corrente insidiosa, un mare in tempesta o un'area densa di alghe. Oppure un'altra creatura tenta di trascinarlo sott'acqua o di impedirgli in altri modi di nuotare.
- Il personaggio tenta di compiere un salto particolarmente lungo o un salto acrobatico.
- Il personaggio tenta di scalare una parete rocciosa ripida o scivolosa, evita pericoli mentre scala un muro o si aggrappa a una superficie mentre qualcosa tenta di farlo cadere.

PROVE DI DESTREZZA

La Destrezza misura l'agilità, i riflessi e l'equilibrio. Una prova di Destrezza può rappresentare ogni tentativo di muoversi agilmente, rapidamente o silenziosamente, o di evitare di cadere quando ci si muove su una superficie precaria. Le abilità Acrobazia, Furtività e Rapidità di Mano rappresentano una maggiore bravura in certi tipi di prove di Destrezza.

Acrobazia. Una prova di Destrezza (Acrobazia) rappresenta il tentativo di un personaggio di rimanere in piedi in una situazione difficoltosa, come per esempio correndo su una superficie ghiacciata, camminando in equilibrio su una corda tesa o tentando di barcamenarsi sul ponte di una nave durante una tempesta. Il DM potrebbe richiedere una prova di Destrezza (Acrobazia) per determinare se un personaggio è in grado di effettuare una manovra acrobatica, come per esempio tuffarsi, rotolare a terra, fare un salto mortale o una capriola a mezz'aria.

Furtività. Un personaggio effettua una prova di Destrezza (Furtività) quando tenta di nascondersi dai nemici, di sgusciare alle spalle di una guardia, di dileguarsi senza essere notato o di aggredire qualcuno alle spalle senza essere visto o sentito.

Rapidità di Mano. Ogni volta che un personaggio tenta di compiere un'impresa legata alla manipolazione di precisione e alla destrezza manuale, come per esempio collocare un oggetto addosso a qualcun altro o nascondere uno sulla propria persona, effettua una prova di Destrezza (Rapidità di Mano). Il DM potrebbe anche richiedere una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) per determinare se può sottrarre un borsello o sfilare qualcosa dalla tasca di un'altra persona.

PROVE DI COSTITUZIONE

La Costituzione misura la salute, la resistenza fisica e l'energia vitale del personaggio. Le prove di Costituzione sono rare: nessuna abilità viene applicata alle prove di Costituzione, in quanto la resistenza fisica rappresentata da questa caratteristica è principalmente una dote passiva e non richiede uno sforzo specifico da parte di un personaggio o di un mostro. Una prova di Costituzione può tuttavia rappresentare il tentativo di un personaggio di spingersi oltre i propri limiti.

NASCONDERSI E VISIBILITÀ

Quando un personaggio cerca di nascondersi, effettua una prova di Destrezza (Furtività). Finché non viene scoperto o non smette di nascondersi, il totale di quella prova è contrapposto alla prova di Saggezza (Percezione) di qualsiasi creatura che cerchi attivamente un segno della presenza del personaggio.

Un personaggio non può nascondersi da una creatura in grado di vederlo chiaramente, e tradisce la sua posizione se fa rumore, per esempio lanciando un grido di avvertimento o rovesciando un vaso. Una creatura invisibile non può essere vista, quindi può sempre tentare di nascondersi. Dovrà però rimanere in silenzio e alcune tracce del suo passaggio potrebbero comunque essere notate.

Percezione Passiva. Quando un personaggio è nascosto, esiste una probabilità che qualcuno lo noti anche se non lo sta cercando. Per determinare se una creatura del genere nota il personaggio, il DM confronta la prova di Destrezza (Furtività) del personaggio con il punteggio di Saggezza (Percezione) passiva della creatura, che è pari a 10 + il modificatore di Saggezza della creatura, nonché eventuali altri bonus o penalità. Se la creatura dispone di vantaggio, si aggiunge 5 a quel valore. Se invece subisce svantaggio, si sottrae 5. Per esempio, se un personaggio di 1° livello (con un bonus di competenza +2) ha Saggezza pari a 15 (con un modificatore di +2) e competenza in Percezione, la sua Saggezza (Percezione) passiva sarà pari a 14.

Cosa è Possibile Vedere? Un fattore rilevante nel determinare se sia o meno possibile trovare una creatura o un oggetto nascosto è la visibilità all'interno di un'area che potrebbe essere leggermente o pesantemente oscurata. In un'area **leggermente oscurata** (una zona di luce fioca, di nebbia rarefatta o di fogliame moderato) le creature subiscono svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista. In un'area **pesantemente oscurata** (una zona di oscurità, di fitta nebbia o di fogliame denso) la visione è interamente bloccata e i personaggi sono soggetti a tutti gli effetti della condizione di accecato, spiegata nell'appendice.

PROVE DI INTELLIGENZA

L'Intelligenza misura l'acume mentale, la precisione della memoria e le capacità logiche. Una prova di Intelligenza entra in gioco quando un personaggio ricorre alla logica, all'istruzione, alla memoria o al ragionamento deduttivo. Le abilità Arcano, Indagare, Natura, Religione e Storia rappresentano una preparazione superiore in certi tipi di prove di Intelligenza.

Arcano. Una prova di Intelligenza (Arcano) misura la capacità di un personaggio di ricordare informazioni relative a incantesimi, oggetti magici, simboli occulti, tradizioni magiche, piani di esistenza e abitanti di quei piani.

Indagare. Quando un personaggio cerca indizi ed effettua deduzioni dipendenti da quegli indizi, effettua una prova di Intelligenza (Indagare). Potrebbe dedurre l'ubicazione di un oggetto nascosto, capire quale arma ha inferto un certo tipo di ferita o determinare il punto debole di un tunnel che potrebbe provocarne il crollo. Anche l'esame di una raccolta di antiche pergamene in cerca di conoscenze nascoste potrebbe richiedere una prova di Intelligenza (Indagare).

Natura. Una prova di Intelligenza (Natura) misura la capacità di un personaggio di ricordare informazioni sul terreno, i vegetali, gli animali, il clima e i cicli naturali.

Religione. Una prova di Intelligenza (Religione) misura la capacità di un personaggio di ricordare informazioni sulle divinità, i riti, le preghiere, le gerarchie religiose, i simboli sacri e le pratiche dei culti segreti.

Storia. Una prova di Intelligenza (Storia) misura la capacità di un personaggio di ricordare informazioni relative a eventi storici, popoli leggendarie, regni antichi, dispute del passato, guerre recenti e civiltà perdute.

PROVE DI SAGGEZZA

La Sagghezza rappresenta la percezione, l'intuizione e il grado di sintonia del personaggio con il mondo circostante. Una prova di Sagghezza rappresenta un tentativo di interpretare il linguaggio corporeo o le emozioni di qualcuno, notare qualcosa nell'ambiente o prendersi cura di una persona ferita. Le abilità Addestrare Animali, Intuizione, Medicina, Percezione e Sopravvivenza rappresentano una maggiore sensibilità in certi tipi di prove di Sagghezza.

Addestrare Animali. Quando un personaggio deve determinare se sia in grado di calmare un animale domestico, evitare che una cavalcatura si spaventi o intuire le intenzioni di un animale, il DM può richiedere una prova di Sagghezza (Addestrare Animali). Un personaggio effettua una prova di Sagghezza (Addestrare Animali) per controllare la sua cavalcatura quando tenta una manovra rischiosa.

Intuizione. Una prova di Sagghezza (Intuizione) determina se il personaggio è in grado di discernere le vere intenzioni di una creatura, come per esempio scoprire se sta mentendo o predire la sua prossima mossa. Per farlo deve cogliere indizi dal linguaggio corporeo, dal modo di parlare e dalle alterazioni dei modi di fare di quella creatura.

Medicina. Una prova di Sagghezza (Medicina) consente a un personaggio di stabilizzare un compagno morente o diagnosticare una malattia.

Percezione. Una prova di Sagghezza (Percezione) consente a un personaggio di avvistare, udire o individuare in altri modi la presenza di qualcosa. Misura la consapevolezza generale dell'ambiente circostante da parte di un personaggio e l'efficacia dei suoi sensi. Per esempio, un personaggio potrebbe origliare una conversazione attraverso una porta chiusa, spiare da sotto una finestra aperta o sentire dei mostri che si muovono furtivamente nella foresta. Oppure potrebbe cercare di avvistare qualcosa di nascosto o difficile da notare, come un gruppo di orchi che ha teso un'imboscata lungo la strada, un sicario nascosto tra le ombre di un vicolo o la luce di una candela che filtra dalla fessura di una porta segreta.

Sopravvivenza. Il DM potrebbe richiedere a un personaggio di effettuare una prova di Sagghezza (Sopravvivenza) per seguire tracce, cacciare animali selvatici, guidare il gruppo attraverso una distesa ghiacciata, riconoscere i segni della presenza di orsigufo, predire il tempo o evitare le sabbie mobili o altri pericoli naturali.

PROVE DI CARISMA

Il Carisma misura la capacità del personaggio di interagire con successo con gli altri e include fattori come la sua sicurezza e la sua eloquenza. Un personaggio può effettuare una prova di Carisma quando cerca di influenzare o di intrattenere gli altri, quando tenta di impressionare qualcuno o di raccontare una bugia convincente, o quando deve destreggiarsi in una situazione sociale spinosa. Le abilità Inganno, Intimidire, Intrattenere e Persuasione rappresentano una maggiore disinvoltura in certi tipi di prove di Carisma.

Inganno. Una prova di Carisma (Inganno) determina se un personaggio è in grado di nascondere efficacemente la verità, verbalmente o tramite le sue azioni. Questa forma di inganno può abbracciare ogni cosa, da fuorviare il prossimo tramite affermazioni ambigue, alle bugie vere e proprie. Le situazioni tipiche possono includere imbrogliare una guardia con le chiacchiere, truffare un mercante, guadagnare denaro tramite il gioco d'azzardo, spacciarsi per qualcun altro sotto mentite spoglie, fuggire i sospetti di qualcuno fornendo false rassicurazioni o mantenere un volto impassibile pronunciando una smaccata bugia.

Intimidire. Quando un personaggio tenta di influenzare qualcuno tramite minacce dichiarate, azioni ostili e atti di violenza fisica, il DM può chiedergli di effettuare una prova di Carisma (Intimidire). Gli esempi al riguardo possono includere cercare di strappare informazioni a un prigioniero, convincere alcuni malviventi di strada a rinunciare a uno scontro diretto o usare una bottiglia rotta per convincere uno sprezzante visir a prendere una decisione.

Intrattenere. Una prova di Carisma (Intrattenere) stabilisce la misura in cui un personaggio riesce a deliziare il pubblico con un'esibizione di musica, danza, recitazione, narrazione o altre forme di intrattenimento.

Persuasione. Quando un personaggio tenta di influenzare qualcun altro o un gruppo di persone tramite il tatto, la socievolezza o la benevolenza, il DM può chiedergli di effettuare una prova di Carisma (Persuasione). Solitamente un personaggio usa Persuasione quando agisce in buona fede per stringere amicizia, formulare una richiesta cordiale o agire come prevede il galateo. Gli esempi di persuasione includono convincere un ciambellano a portare il gruppo al cospetto del re, negoziare la pace tra due tribù in guerra o ispirare una folla di popolani.

TIRI SALVEZZA

Un tiro salvezza rappresenta un tentativo di resistere a un incantesimo, una trappola, un veleno, una malattia o una minaccia simile. Normalmente i giocatori non decidono di effettuare un tiro salvezza; sono obbligati a effettuarne uno in quanto i personaggi o i mostri rischiano di subire danni.

Per effettuare un tiro salvezza si tira un d20 e si aggiunge al risultato il modificatore di caratteristica appropriato. Per esempio, un personaggio usa il suo modificatore di Destrezza per effettuare un tiro salvezza su Destrezza.

Un tiro salvezza può essere modificato da un bonus o una penalità situazionale e può essere influenzato da vantaggio e svantaggio, come determinato dal DM.

La scheda di ogni personaggio indica le competenze nei tiri salvezza di quel personaggio. Come nel caso delle competenze nelle abilità, la competenza in un tiro salvezza consente a un personaggio di aggiungere il suo bonus di competenza ai tiri salvezza effettuati usando un particolare punteggio di caratteristica. Anche alcuni mostri possiedono delle competenze nei tiri salvezza.

La Classe Difficoltà di un tiro salvezza è determinata dall'effetto che lo causa. Per esempio, la CD di un tiro salvezza concesso da un incantesimo è determinata dalla caratteristica da incantatore e dal bonus di competenza di chi lo ha lanciato.

Anche il risultato di un tiro salvezza superato o fallito è descritto nell'effetto che consente il tiro salvezza. In genere, un tiro salvezza superato significa che la creatura non subisce danni (o subisce solo danni ridotti) da un certo effetto.

TROVARE UN OGGETTO NASCOSTO

Quando un personaggio cerca un oggetto nascosto come una porta segreta o una trappola, il DM solitamente gli chiede di effettuare una prova di Sagghezza (Percezione). Una tale prova può essere usata per trovare dettagli nascosti o altre informazioni o indizi che altrimenti potrebbero essere ignorati.

Nella maggior parte dei casi, un personaggio deve indicare dove sta cercando affinché il DM possa determinare le sue probabilità di successo. Per esempio, nel caso di una chiave nascosta sotto una pila di abiti ripiegati all'interno di una scrivania, se il personaggio dichiara di dare un'occhiata in giro per la stanza e di esaminare le pareti e i mobili in cerca di indizi, non ha alcuna possibilità di trovare la chiave, a prescindere dal risultato della sua prova di Sagghezza (Percezione). Dovrebbe specificare di aprire i cassetti o di setacciare la scrivania al fine di avere qualche possibilità di successo.

CAPITOLO 2: COMBATTIMENTO

U

N COMBATTIMENTO HA INIZIO QUANDO GLI AVVENTURIERI AFFRONTANO i loro avversari, che si tratti di mostri feroci o di astuti nemici. Le regole descritte nell'intero capitolo sono destinate sia ai giocatori che al Dungeon Master. Il DM controlla tutti i mostri e i personaggi non giocanti coinvolti nel combattimento, mentre ogni altro giocatore controlla un avventuriero. Pur facendo riferimento ai personaggi, le regole si riferiscono anche ai mostri e ai personaggi non giocanti.



L'ORDINE DI COMBATTIMENTO

Un tipico incontro di combattimento è uno scontro tra due fazioni, una fulminea sequenza di colpi d'arma, finte, parate, scarti e incantesimi. Il gioco organizza il caos di un combattimento in un ciclo di round e di turni. Un **round** rappresenta circa 6 secondi di tempo nel mondo di gioco. Nel corso di un round, ogni partecipante al combattimento svolge un **turno**.

L'ordine dei turni viene determinato all'inizio di un incontro di combattimento, quando tutti tirano per l'iniziativa. Quando tutti hanno svolto un turno, il combattimento continua con il round successivo, se nessuna delle fazioni ha sconfitto l'altra.

I PASSI DEL COMBATTIMENTO

- 1. Determinare la sorpresa.** Il DM determina se qualche partecipante al combattimento è sorpreso.
- 2. Stabilire le posizioni.** Il DM decide dove sono situati tutti i personaggi e i mostri. Tenendo presente l'ordine di marcia degli avventurieri o le posizioni che essi hanno dichiarato di raggiungere in una stanza o in un'altra area, il DM decide dove si trovano gli avversari: a che distanza e in quale direzione.
- 3. Tirare per l'iniziativa.** Tutti i partecipanti al combattimento tirano per l'iniziativa, determinando l'ordine di turno dei combattenti.
- 4. Svolgere i turni.** Ogni partecipante alla battaglia svolge un turno nell'ordine di iniziativa.
- 5. Iniziare il round successivo.** Quando tutti i partecipanti al combattimento hanno svolto un turno, il round termina. Si ripete il passo 4 finché il combattimento non si conclude.

SORPRESA

È il DM a determinare chi potrebbe essere sorpreso. Se nessuna delle due fazioni cerca di essere furtiva, ognuna nota automaticamente l'altra. Altrimenti, il DM confronta le prove di Destrezza (Furtività) di chiunque tenti di nascondersi con il punteggio di Saggiezza (Percezione) passiva di ogni creatura della fazione opposta. Ogni personaggio o mostro che non nota una minaccia è sorpreso all'inizio dell'incontro.

Chi è sorpreso non può muoversi o effettuare un'azione nel suo primo turno di combattimento e non può effettuare una reazione finché quel turno non termina. Un membro di un gruppo può essere sorpreso anche se gli altri membri del suo gruppo non lo sono.

INIZIATIVA

L'iniziativa determina l'ordine di turno durante il combattimento. Quando il combattimento inizia, ogni partecipante effettua una prova di Destrezza per determinare la sua posizione nell'ordine di iniziativa. Il DM effettua un solo tiro per un intero gruppo di creature identiche, quindi tutti i membri di quel gruppo agiscono contemporaneamente.

Il DM elenca i combattenti in un ordine che va da quello con il totale più alto della prova di Destrezza a quello con il totale più basso. Questo è l'ordine (chiamato ordine di iniziativa) in cui i combattenti agiranno nel corso di ogni round. L'ordine di iniziativa rimane lo stesso per tutti i round.

In caso di parità, il DM decide l'ordine tra le creature in parità sotto il suo controllo e i giocatori decidono l'ordine tra i loro personaggi in parità. Se si verifica una parità tra un mostro e un personaggio giocante, è il DM a decidere l'ordine. In alternativa, il DM può chiedere ai personaggi e ai mostri in parità di tirare un d20 a testa per determinare l'ordine: chi ottiene il risultato più alto agisce per primo.

IL TURNO DI UN PERSONAGGIO

Nel proprio turno, un personaggio può **muoversi** di una distanza massima pari alla sua velocità ed **effettuare un'azione**. Può

decidere liberamente se per prima cosa vuole muoversi oppure effettuare la propria azione. La velocità di un personaggio, a volte chiamata velocità base sul terreno, è indicata sulla sua scheda del personaggio.

Le azioni più comuni che un personaggio può effettuare sono descritte nella sezione "Azioni in Combattimento", successivamente in questo capitolo. Molti privilegi di classe e altre capacità forniscono ulteriori opzioni per l'azione del personaggio.

La sezione "Movimento e Posizione", che compare successivamente in questo capitolo, descrive le regole relative al movimento.

Un personaggio può rinunciare a muoversi o a effettuare un'azione, o anche decidere di non fare nulla nel suo turno. Se non sa cosa fare nel proprio turno, può effettuare un'azione di Prepararsi o di Schivata, come descritto nelle "Azioni in Combattimento".

AZIONI BONUS

Vari privilegi di classe, incantesimi e altre capacità consentono a un personaggio di effettuare un'azione aggiuntiva nel suo turno, chiamata azione bonus. Il privilegio Azione Scaltra, per esempio, consente a un ladro di effettuare un'azione bonus. Un personaggio può effettuare un'azione bonus soltanto quando una capacità speciale, un incantesimo o un altro privilegio del gioco gli permette di fare qualcosa come azione bonus. In caso contrario, un personaggio non dispone di alcuna azione bonus da effettuare.

Un personaggio può effettuare soltanto un'azione bonus nel proprio turno, quindi dovrà scegliere quale azione bonus usare qualora ne avesse più di una a disposizione.

Un personaggio può scegliere quando effettuare un'azione bonus durante il proprio turno, a meno che la tempistica dell'azione bonus non sia specificata.

ALTRE ATTIVITÀ NEL PROPRIO TURNO

Il turno di un personaggio può includere numerose attività minori che non richiedono né un'azione né un movimento.

Nel corso del proprio turno, un personaggio può comunicare in qualsiasi modo gli sia consentito, tramite brevi frasi e gesti.

Può inoltre interagire con un oggetto o un elemento dell'ambiente gratuitamente, durante il suo movimento o la sua azione. Per esempio, potrebbe aprire una porta durante il suo movimento mentre avanza verso un avversario, oppure potrebbe sfoderare la sua arma come parte della stessa azione che usa per attaccare.

Se desidera interagire con un secondo oggetto, dovrà usare la sua azione. Alcuni oggetti magici e altri oggetti speciali richiedono sempre un'azione per essere utilizzati, come specificato nella loro descrizione.

Il DM potrebbe richiedere al personaggio di usare un'azione per ognuna di queste attività quando è necessaria una certa precisione o quando si presenta un ostacolo inconsueto. Per esempio, sarebbe ragionevole che il DM chiedesse a un personaggio di usare un'azione per aprire una porta incastrata o per girare la manovella che consentirà di abbassare un ponte levatoio.

REAZIONI

Certe capacità speciali, incantesimi e situazioni consentono a un personaggio di effettuare un'azione speciale chiamata reazione. Una reazione è una risposta istantanea a un innesco di qualche tipo, che può verificarsi nel turno del personaggio o nel turno di qualcun altro. L'attacco di opportunità, descritto successivamente in questo capitolo, è il tipo di reazione più comune.

Un personaggio può effettuare una sola reazione per round. Quando ne ha effettuata una, non può effettuare un'altra fino all'inizio del suo turno successivo. Se la reazione interrompe il turno di un'altra creatura, quella creatura può proseguire il proprio turno subito dopo la reazione.

MOVIMENTO E POSIZIONE

Durante un combattimento i personaggi e i mostri si muovono costantemente, spesso sfruttando il movimento e la posizione per ottenere qualche beneficio. Nel proprio turno, un personaggio può muoversi di una distanza massima pari alla sua velocità. All'interno del suo turno può usare parte della sua velocità o tutta, come preferisce, purché rispetti le regole seguenti. Il suo movimento può includere nuotare, saltare e scalare, come descritto nel capitolo 3.

SPEZZARE IL PROPRIO MOVIMENTO

Un personaggio può spezzare il proprio movimento nel corso del suo turno, usando parte della sua velocità prima della sua azione e un'altra parte dopo. Per esempio, se un personaggio ha una velocità di 9 metri, può muoversi di 3 metri, cercare una botola e poi muoversi di 6 metri.

Analogamente, se un personaggio effettua un'azione che include più di un attacco con un'arma, può spezzare il suo movimento ulteriormente, muovendosi tra un attacco e l'altro.

Se un personaggio possiede più di una velocità, come per esempio la sua velocità base sul terreno e la sua velocità di volare, può liberamente passare da una velocità all'altra nel corso del suo movimento. Ogni volta che cambia velocità, sottrae la distanza di cui si è già mosso dalla nuova velocità. Il risultato determina la distanza di cui può ancora muoversi. Per esempio, se un personaggio possiede una velocità di 9 metri e una velocità di volare di 18 metri perché un mago ha lanciato *volare* su di lui, può volare per 6 metri, poi camminare per 3 metri e poi volare di nuovo per altri 9 metri.

TERRENO DIFFICILE

I combattenti vengono spesso rallentati dal terreno difficile. Mobili bassi, detriti, arbusti, scalinate ripide, neve e acqua bassa sono tutti esempi di terreno difficile. Anche lo spazio occupato da un'altra creatura, che si tratti di una creatura ostile o meno, conta come terreno difficile.

Ogni 30 cm di movimento su terreno difficile costano 30 cm extra. Questa regola si applica anche se più fattori contano come terreno difficile all'interno dello stesso spazio.

CREATURE PRONE

I combattenti si ritrovano spesso stesi sul terreno, a volte perché qualcuno li butta a terra, altre volte perché scelgono volontariamente di stendersi. Nelle meccaniche di gioco, un tale personaggio è considerato prono, una condizione descritta nell'appendice.

Un personaggio può **buttarsi a terra prono** senza usare alcuna parte della sua velocità. **Rialzarsi** richiede invece uno sforzo maggiore; per farlo è previsto un costo in movimento pari a metà della velocità del personaggio. Per esempio, se un personaggio possiede una velocità di 9 metri, deve spendere 4,5 metri di movimento per rialzarsi. Se non gli rimane abbastanza movimento o se la sua velocità è 0, non può rialzarsi.

Per muoversi rimanendo prono, un personaggio deve **strisciare** o usare certe magie come il teletrasporto. Ogni 30 cm di movimento percorso strisciando costano 30 cm extra. Quindi strisciare per 30 cm su terreno difficile costerà 90 cm di movimento.

MUOVERSI ATTORNO ALTRE CREATURE

Un personaggio può muoversi attraverso lo spazio di una creatura non ostile. Nel caso di una creatura ostile, invece, un personaggio può muoversi attraverso il suo spazio solo se essa è di due categorie di taglia più grande o più piccola rispetto a quella del personaggio (le taglie delle creature sono descritte nel libro dell'avventura). Che una creatura sia amica o nemica, non è possibile terminare volontariamente il proprio movimento nel suo spazio.

Se un personaggio esce dalla portata di una creatura ostile, provoca un attacco di opportunità, come spiegato successivamente in questo capitolo.

AZIONI IN COMBATTIMENTO

Quando un personaggio effettua la sua azione nel suo turno, può effettuare una delle azioni descritte di seguito, un'azione fornitagli dalla sua classe o da un privilegio speciale o un'azione di sua improvvisazione. Quando un giocatore descrive un'azione che non è definita da alcuna regola, il DM gli comunica se quell'azione è possibile e che tipo di tiro deve effettuare per determinare il successo o il fallimento di quell'azione.

AIUTO

Un personaggio può aiutare un'altra creatura a portare a termine un compito. Quando un personaggio effettua l'azione di Aiuto, la creatura aiutata ottiene vantaggio alla successiva prova di caratteristica che effettua per eseguire il compito per cui ha ricevuto aiuto, purché effettui la prova prima dell'inizio del turno successivo del personaggio.

In alternativa, un personaggio può aiutare una creatura amica ad attaccare una creatura situata entro 1,5 metri da lui. Il personaggio finta, distrae il bersaglio o collabora con il suo alleato in altri modi al fine di rendere l'attacco di quest'ultimo più efficace. Se l'alleato attacca il bersaglio prima del turno successivo del personaggio, il primo tiro per colpire che esso effettua dispone di vantaggio.

ATTACCO

L'azione più comune in combattimento è quella di Attacco, che si tratti di menare un fendente di spada, scoccare una freccia con un arco o sferrare pugni a mani nude.

Con questa azione un personaggio effettua un attacco in mischia o a distanza. Vedi la sezione "Effettuare un Attacco" per le regole che governano gli attacchi.

Certi privilegi, come il privilegio Attacco Extra che il guerriero ottiene al 5° livello, consentono a un personaggio di effettuare più di un attacco con questa azione.

LANCIARE UN INCANTESIMO

Gli incantatori come i maghi e i chierici, nonché numerosi mostri, possono accedere a vari incantesimi e usarli in combattimento con grande efficacia. Ogni incantesimo ha un suo tempo di lancio, che specifica se l'incantatore deve usare un'azione, una reazione, alcuni minuti o addirittura ore per lanciarlo. La maggior parte degli incantesimi ha un tempo di lancio di 1 azione, quindi un incantatore spesso usa la sua azione in combattimento per lanciare un incantesimo di questo tipo. Vedi il capitolo 4 per le regole relative alla magia.

CERCARE

Quando un personaggio effettua l'azione di Cercare, concentra la sua attenzione su qualcosa che deve essere trovato. In base alla natura della sua ricerca, il DM potrebbe chiedergli di effettuare una prova di Saggezza (Percezione) o una prova di Intelligenza (Indagare).

DISIMPEGNO

Se un personaggio effettua un'azione di Disimpegno, il suo movimento non provoca attacchi di opportunità per il resto del turno.

NASCONDERSI

Quando un personaggio effettua l'azione di Nascondersi, effettua una prova di Destrezza (Furtività) nel tentativo di nascondersi, come previsto dalle regole nel capitolo 1. Se ha successo, ottiene certi benefici, come descritto nella sezione "Attaccanti e Bersagli Non Visibili" successivamente in questo capitolo.

PREPARARSI

A volte un personaggio vuole battere un avversario sul tempo o aspettare che si verifichi una particolare circostanza prima di agire. A tale scopo può effettuare nel suo turno l'azione di Prepararsi, che gli consente di agire usando la sua reazione prima dell'inizio del suo turno successivo.

Per prima cosa, il giocatore deve decidere quale circostanza percettibile innescherà la reazione del personaggio, poi sceglie quale azione effettuerà in risposta a quell'innesco, oppure sceglierà di muoversi di un massimo pari alla sua velocità. Alcuni esempi includono: "Se il cultista passa sopra la botola, tiro la leva che la apre" e "Se il goblin si avvicina a me, mi muovo per allontanarmi".

Quando l'innesco si verifica, il personaggio può scegliere se effettuare la sua reazione non appena l'innesco si è concluso o se ignorarlo. Si ricorda che un personaggio può effettuare soltanto una reazione per round.

Al fine di poter essere preparato, un incantesimo deve avere un tempo di lancio di 1 azione, e trattenere la magia dell'incantesimo richiede concentrazione (come spigato nel capitolo 4). Per esempio, se un personaggio si concentra sull'incantesimo *ragnatela* e prepara *dardo incantato*, il suo incantesimo *ragnatela* termina, e se il personaggio subisce danni prima di liberare *dardo incantato* con la sua reazione, la sua concentrazione potrebbe interrompersi.

SCATTO

Quando un personaggio effettua l'azione di Scatto, ottiene del movimento extra per il turno attuale. Questo incremento è pari alla sua velocità, dopo avere applicato gli eventuali modificatori. Per esempio, se un personaggio ha una velocità di 9 metri, nel suo turno può muoversi di 18 metri se scatta.

Ogni aumento o riduzione della velocità del personaggio cambia questo movimento aggiuntivo dello stesso ammontare. Per esempio, se la velocità di 9 metri di un personaggio viene ridotta a 4,5 metri, quel personaggio potrà muoversi di 9 metri in quel turno con uno Scatto.

SCHIVATA

Quando un personaggio effettua l'azione di Schivata, pensa esclusivamente a evitare gli attacchi. Fino all'inizio del suo turno successivo, ogni tiro per colpire effettuato contro di lui subisce svantaggio se il personaggio è in grado di vedere l'attaccante, e ogni suo tiro salvezza su Destrezza dispone di vantaggio. Il personaggio perde questo beneficio se è incapacitato (come spiegato nell'appendice) o se la sua velocità scende a 0.

USARE UN OGGETTO

Un personaggio di norma interagisce con un oggetto mentre fa qualcos'altro, come per esempio quando sfodera una spada come parte di un attacco. Quando l'utilizzo di un oggetto richiede un'azione, il personaggio effettua l'azione Usare un Oggetto. Questa azione è utile anche quando il personaggio ha bisogno di interagire con più di un oggetto nel suo turno.

EFFETTUARE UN ATTACCO

Ogni volta che un personaggio effettua un tiro per colpire, effettua un attacco. Che si tratti di sferrare un colpo con un'arma da mischia, fare fuoco con un'arma a distanza o effettuare un tiro per colpire come parte di un incantesimo, un attacco segue una struttura molto semplice.

- 1. Scegliere un bersaglio.** Il personaggio sceglie un bersaglio entro la gittata del suo attacco: una creatura, un oggetto o un luogo.
- 2. Determinare i modificatori.** Il DM determina se il bersaglio beneficia di copertura e se l'attaccante dispone di vantaggio o svantaggio contro il bersaglio. Determina inoltre gli

incantesimi, le capacità speciali e gli altri effetti che possono applicare bonus o penalità al suo tiro per colpire.

- 3. Risolvere l'attacco.** L'attaccante effettua il tiro per colpire. Se colpisce il bersaglio, tira per i danni, a meno che quel particolare attacco non preveda delle regole che specifichino diversamente.

TIRI PER COLPIRE

Quando un personaggio effettua un attacco, il suo tiro per colpire determina se l'attacco colpisce o manca. Per effettuare un tiro per colpire si tira un d20 e si aggiungono al risultato i modificatori appropriati. Se il totale del tiro e dei modificatori è pari o superiore alla Classe Armatura (CA) del bersaglio, l'attacco colpisce. La CA di ogni personaggio è riportata sulla scheda del personaggio, mentre la CA di un mostro compare nella sua scheda delle statistiche.

MODIFICATORI AL TIRO

Quando un personaggio effettua un tiro per colpire, i due modificatori più comuni sono un modificatore di caratteristica e il bonus di competenza del personaggio. Quando un mostro effettua un tiro per colpire, usa il modificatore indicato nella sua scheda delle statistiche.

Modificatore di Caratteristica. Il modificatore di caratteristica usato per un attacco con un'arma da mischia è Forza, mentre quello usato per un attacco con un'arma a distanza è Destrezza. Le armi dotate della proprietà accurata o da lancio violano questa regola.

Anche alcuni incantesimi richiedono un tiro per colpire. Il chierico usa Saggezza quando effettua un attacco con un incantesimo da mischia o a distanza, mentre il mago usa Intelligenza.

Bonus di Competenza. Se un personaggio è competente nell'arma con cui attacca, può aggiungere il suo bonus di competenza al tiro per colpire.

Quando il personaggio effettua un attacco con un incantesimo, aggiunge il suo bonus di competenza al tiro per colpire.

OTTENERE UN 1 O UN 20

A volte la sorte benedice o maledice un combattente: un novizio può fare centro e un veterano può mancare il bersaglio.

Se il tiro del d20 fornisce come risultato un 20, l'attacco colpisce a prescindere da qualsiasi modificatore o dalla CA del bersaglio. Questo è chiamato un colpo critico, che viene spiegato successivamente in questo capitolo.

Se il tiro del d20 fornisce come risultato un 1, l'attacco manca a prescindere da qualsiasi modificatore o dalla CA del bersaglio.

ATTACCANTI E BERSAGLI NON VISIBILI

Spesso un combattente cerca di sfuggire alla vista dei suoi avversari nascondendosi, lanciando l'incantesimo *invisibilità* o acquattandosi nell'oscurità.

Quando un personaggio attacca un bersaglio che non è in grado di vedere, subisce svantaggio al tiro per colpire. Questo vale sia che stia tirando a indovinare la posizione del bersaglio, sia che stia bersagliando una creatura che è in grado di udire ma non di vedere. Se il bersaglio non si trova nel punto che il personaggio ha bersagliato, l'attacco manca automaticamente, ma il DM solitamente si limita a dire che l'attacco ha mancato il bersaglio, senza specificare se il personaggio aveva indovinato la posizione del bersaglio o meno.

Quando una creatura non è in grado di vedere il personaggio, quest'ultimo dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro di essa.

Se il personaggio è nascosto (non può essere né visto né sentito) ed effettua un attacco, rivela la sua posizione quando l'attacco colpisce o manca il bersaglio.

ATTACCHI A DISTANZA

Un personaggio effettua un attacco a distanza quando tira con un arco o una balestra, lancia un'ascia o scaglia in altri modi dei

proiettili allo scopo di colpire un nemico distante. Un mostro potrebbe scagliare degli aculei dalla coda. Molti incantesimi prevedono un attacco a distanza.

GITTATA

Un personaggio può effettuare un attacco a distanza soltanto contro un bersaglio che si trovi entro una gittata specifica. Se un attacco a distanza (come per esempio un incantesimo) prevede una singola gittata, non è possibile attaccare un bersaglio oltre di essa. Alcuni attacchi a distanza, come quelli effettuati con un arco lungo o un arco corto, prevedono due gittate. Il numero più piccolo indica la gittata normale, mentre quello più grande indica la gittata lunga. Se il bersaglio si trova oltre la gittata normale, il tiro per colpire del personaggio subisce svantaggio; se si trova oltre la gittata lunga, non può essere attaccato dal personaggio.

ATTACCHI A DISTANZA IN COMBATTIMENTO RAVVICINATO

Per un personaggio, colpire un bersaglio con un attacco a distanza è più difficile quando c'è un nemico nei paraggi. Quando un personaggio si trova entro 1,5 metri da una creatura ostile non incapacitata e che sia in grado di vederlo, quel personaggio subisce svantaggio al tiro per colpire se effettua un attacco a distanza con un'arma, un incantesimo o altri mezzi.

ATTACCHI IN MISCHIA

Un attacco in mischia, usato nei combattimenti in corpo a corpo, consente a un personaggio di attaccare un nemico entro la sua portata. La maggior parte delle creature ha una portata di 1,5 metri e quindi può attaccare i bersagli entro 1,5 metri da sé quando effettua un attacco in mischia. Certe creature (solitamente quelle più grandi di un umano) hanno una portata superiore, come indicato nella loro descrizione.

Invece di usare un'arma per effettuare un attacco in mischia, un personaggio può usare un **colpo senz'armi**: un pugno, un calcio, una testata o un altro colpo violento simile. Un personaggio aggiunge il suo bonus di competenza e il suo modificatore di Forza al tiro per colpire. Se un colpo senz'armi colpisce, infligge danni contundenti pari a 1 + il modificatore di Forza del personaggio.

ATTACCHI DI OPPORTUNITÀ

Tutti i partecipanti a un combattimento attendono costantemente l'occasione di colpire un nemico che abbassa la guardia. È raro che un personaggio abbia la possibilità di passare accanto a un nemico incautamente senza essere in pericolo; quando lo fa, provoca un attacco di opportunità.

Un personaggio può effettuare un attacco di opportunità quando una creatura ostile che egli sia in grado di vedere, muovendosi, esce dalla sua portata. Per effettuare l'attacco di opportunità, il personaggio usa la sua reazione, sferrando un attacco in mischia contro la creatura che lo ha provocato. L'attacco interrompe il movimento della creatura che lo ha provocato e si verifica appena prima che la creatura esca dalla portata del personaggio.

È possibile evitare di provocare un attacco di opportunità effettuando l'azione di Disimpegno. Inoltre, un personaggio non provoca un attacco di opportunità quando si teletrasporta o quando qualcuno o qualcosa lo muove senza che egli usi il proprio movimento, azione o reazione. Per esempio, non provoca un attacco di opportunità se un'esplosione lo scaraventa fuori dalla portata di un nemico o se la gravità lo fa cadere oltre un nemico.

COMBATTERE CON DUE ARMI

Quando un personaggio effettua l'azione di Attacco e attacca con un'arma da mischia leggera impugnata a una mano, può usare un'azione bonus per attaccare con un'altra arma da mischia leggera impugnata nell'altra mano. Non aggiunge il suo

modificatore di caratteristica ai danni dell'attacco bonus, a meno che quel modificatore non sia negativo.

Se una delle due armi possiede la proprietà da lancio, il personaggio può lanciarla invece di usarla per effettuare un attacco in mischia.

COPERTURA

Le pareti, gli alberi, le creature e altri ostacoli possono fornire copertura durante un combattimento, rendendo un bersaglio più difficile da colpire. Un bersaglio può beneficiare di copertura soltanto quando un attacco o un altro effetto ha origine sul lato opposto della copertura.

Esistono tre gradi di copertura. Se un bersaglio si trova dietro più fonti di copertura, soltanto il grado più protettivo di copertura viene applicato; i gradi non sono cumulativi.

Un bersaglio con **mezza copertura** ottiene un bonus di +2 alla CA e ai tiri salvezza su Destrezza. Un bersaglio beneficia di mezza copertura se un ostacolo blocca almeno metà del suo corpo. L'ostacolo in questione potrebbe essere un muretto, un grosso mobile, un tronco d'albero esile o una creatura (amica o nemica che sia).

Un bersaglio con **tre quarti di copertura** ottiene un bonus di +5 alla CA e ai tiri salvezza su Destrezza. Un bersaglio beneficia di tre quarti di copertura se almeno tre quarti del suo corpo sono coperti da un ostacolo. L'ostacolo in questione potrebbe essere una saracinesca, una feritoia o un grosso tronco d'albero.

Un bersaglio con **copertura totale** non può essere bersagliato direttamente da un attacco o da un incantesimo, anche se certi incantesimi possono raggiungere un bersaglio di questo tipo includendolo in un'area di effetto. Un bersaglio beneficia di copertura totale se è completamente occultato da un ostacolo.

DANNI E GUARIGIONE

Le ferite e il rischio di morte sono compagni costanti di coloro che esplorano i mondi di D&D.

PUNTI FERITA

I punti ferita rappresentano una combinazione di resistenza fisica e mentale, di volontà di vivere e di fortuna. Le creature con più punti ferita sono più difficili da uccidere. Quelle con meno punti ferita sono più fragili.

I punti ferita attuali di una creatura (in genere chiamati semplicemente punti ferita) possono essere un qualsiasi numero compreso tra 0 e il suo massimo dei punti ferita. Questo numero cambia di frequente, man mano che una creatura subisce danni o viene curata.

Ogni volta che una creatura subisce danni, quell'ammontare di danni viene sottratto dai suoi punti ferita. La perdita di punti ferita non ha alcun effetto sulle capacità di una creatura finché essa non scende a 0 punti ferita.

TIRI PER I DANNI

Ogni arma e incantesimo specifica i danni che infligge se l'attacco ha successo. Si tirano il dado o i dadi di danno, si aggiungono gli eventuali modificatori e si applicano i danni al bersaglio. Le armi magiche, le capacità speciali e altri fattori potrebbero conferire un bonus ai danni. Inoltre, certe capacità speciali forniscono danni extra rappresentati da dadi bonus.

Quando un personaggio attacca con un'arma, aggiunge il suo modificatore di caratteristica (lo stesso modificatore usato per il tiro per colpire) ai danni. Un **incantesimo** indica quali dadi tirare per i danni e se aggiungere o meno dei modificatori. Se un incantesimo o un altro effetto infligge danni a **più di un bersaglio** allo stesso tempo, si tirano i danni una volta sola per tutti i bersagli.

COLPI CRITICI

Quando un personaggio mette a segno un colpo critico, ha diritto a tirare dei dadi extra per i danni dell'attacco contro il bersaglio. Tira tutti i dadi di danno dell'attacco due volte e li somma assieme. Poi aggiunge gli eventuali modificatori rilevanti come di consueto. Per velocizzare il gioco, può anche tirare tutti i dadi di danno simultaneamente.

Per esempio, se mette a segno un colpo critico con un pugnale, tira 2d4 per i danni anziché 1d4, poi aggiunge al risultato il suo modificatore di caratteristica rilevante. Se l'attacco prevede altri dadi di danno, come per esempio nel caso del privilegio Attacco Furtivo del ladro, tira anche quei dadi due volte.

TIPI DI DANNO

Gli attacchi, gli incantesimi e gli altri effetti dannosi infliggono vari tipi di danno. I tipi di danno non seguono regole particolari, ma altre regole, come per esempio la resistenza ai danni, possono farvi riferimento.

I tipi di danno sono acido, contundente, forza, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, perforante, psichico, radio, tagliente, tuono, veleno.

RESISTENZA E VULNERABILITÀ AI DANNI

Alcune creature e oggetti sono straordinariamente difficili o insolitamente facili da danneggiare con certi tipi di danno.

Se una creatura o un oggetto è dotato di **resistenza** a un tipo di danno, i danni di quel tipo contro di esso sono dimezzati. Se una creatura o un oggetto è dotato di **vulnerabilità** a un tipo di danno, i danni di quel tipo contro di esso sono raddoppiati.

La resistenza e la vulnerabilità si applicano dopo tutti gli altri modificatori ai danni. Si prenda l'esempio di una creatura dotata di resistenza ai danni contundenti che viene colpita da un attacco che infligge 25 danni contundenti. La creatura si trova anche entro un'aura magica che riduce di 5 tutti i danni. I 25 danni vengono prima ridotti di 5 e poi dimezzati, quindi la creatura subisce 10 danni.

Più istanze di resistenza o vulnerabilità che influenzano lo stesso tipo di danno contano sempre come una sola istanza. Per esempio, se una creatura è dotata di resistenza ai danni da fuoco e di resistenza a tutti i danni non magici, i danni di un fuoco non magico contro di essa vengono ridotti della metà, e non di tre quarti.

GUARIGIONE

I danni non sono permanenti, a meno che non provochino la morte di una creatura, e perfino la morte può essere sconfitta tramite le magie più potenti. Il riposo può ripristinare i punti ferita di una creatura (come spiegato nel capitolo 3) e i metodi magici come un incantesimo *cura ferite* o una *pozione di guarigione* possono rimuovere un certo ammontare di danni in un istante.

Quando una creatura riceve una qualsiasi forma di guarigione, i punti ferita recuperati si aggiungono ai suoi punti ferita attuali. I punti ferita di una creatura non possono superare il suo massimo dei punti ferita, quindi tutti i punti ferita ottenuti in eccesso vanno perduti. Una creatura morta non può recuperare punti ferita finché una magia come *rinascita* non la riporta in vita.

SCENDERE A 0 PUNTI FERITA

Quando un personaggio scende a 0 punti ferita, muore immediatamente o cade privo di sensi, come spiegato nelle sezioni seguenti.

La maggior parte dei DM fa morire i mostri nel momento in cui scendono a 0 punti ferita, anziché renderli privi di sensi e sottoporli ai tiri salvezza contro morte.

I nemici più potenti e i personaggi non giocanti speciali sono le eccezioni più comuni; il DM potrebbe decidere di renderli privi di sensi e applicare a loro le stesse regole dei personaggi giocanti.

MORTE ISTANTANEA

I danni massicci possono uccidere un personaggio istantaneamente. Quando un ammontare di danni porta il personaggio a 0 punti ferita e restano ancora dei danni da applicare, il personaggio muore se i danni rimanenti sono pari o superiori al suo massimo dei punti ferita. Per esempio, un chierico con un massimo di 12 punti ferita attualmente ha 6 punti ferita. Se subisce 18 danni da un attacco, scende a 0 punti ferita, ma restano ancora 12 danni da applicare. Dal momento che i danni rimanenti sono pari al suo massimo dei punti ferita, il chierico muore.

PRIVO DI SENSI

Se i danni riducono un personaggio a 0 punti ferita ma non riescono a ucciderlo, il personaggio cade privo di sensi (vedi l'appendice). Il personaggio riprende i sensi se recupera un qualsiasi ammontare di punti ferita.

TIRI SALVEZZA CONTRO MORTE

Ogni volta che un personaggio inizia il suo turno a 0 punti ferita, deve effettuare un tiro salvezza speciale chiamato tiro salvezza contro morte per determinare se scivola ulteriormente verso la morte o si aggrappa alla vita. A differenza degli altri tiri salvezza, questo non è collegato a nessun punteggio di caratteristica. Il personaggio ora si trova nelle mani del fato e può essere aiutato soltanto dagli incantesimi o dai privilegi che migliorano le sue probabilità di superare un tiro salvezza.

Il personaggio tira un d20. Se il risultato è pari o superiore a 10, il tiro salvezza è superato. Altrimenti è fallito. Un tiro salvezza superato o fallito non ha alcun effetto in sé. Giunto al terzo tiro salvezza superato, il personaggio diventa stabile (vedi sotto). Giunto al terzo tiro salvezza fallito, il personaggio muore. Non è necessario che i tiri superati o falliti siano consecutivi: si tiene semplicemente il conto di entrambi finché non se ne accumulano tre di un certo tipo. Il numero di entrambi i tipi torna a zero quando il personaggio recupera dei punti ferita o diventa stabile.

Risultato di 1 o di 20. Quando un personaggio effettua un tiro salvezza contro morte e ottiene 1 come risultato al tiro del d20, quel risultato conta come due tiri salvezza falliti. Se ottiene 20 come risultato al tiro del d20, recupera 1 punto ferita.

Danni a 0 punti ferita. Se un personaggio subisce danni quando ha 0 punti ferita, questo equivale a un tiro salvezza contro morte fallito. Se i danni provengono da un colpo critico, equivalgono a due tiri salvezza contro morte falliti. Se i danni sono pari o superiori al suo massimo dei punti ferita, il personaggio muore istantaneamente.

STABILIZZARE UNA CREATURA

Il modo migliore per salvare una creatura a 0 punti ferita è curarla. Se non è possibile somministrare cure, la creatura può essere quanto meno stabilizzata, affinché non sia uccisa da un tiro salvezza contro morte fallito.

Un personaggio può usare la sua azione per somministrare cure di pronto soccorso a una creatura priva di sensi nel tentativo di stabilizzarla; per farlo, deve superare una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10.

Una creatura **stabile** non effettua tiri salvezza contro morte, anche se rimane a 0 punti ferita, ma resta priva di sensi. La creatura non è più stabile e deve ricominciare a effettuare tiri salvezza contro morte se subisce altri danni. Una creatura stabile che non viene curata recupera 1 punto ferita dopo 1d4 ore.

TRAMORTIRE UNA CREATURA

A volte un attaccante desidera neutralizzare un avversario anziché infliggergli un colpo mortale. Quando un attaccante porta una creatura a 0 punti ferita con un attacco in mischia, può decidere di tramortirla. L'attaccante può fare questa scelta nel momento in cui infligge i danni. La creatura cade priva di sensi ed è stabile.

CAPITOLO 3: ALL'AVVENTURA

CHE SI TRATTI DI ADDENTRARSÌ IN UN DUNGEON, DI FARSI STRADA NELLE terre selvagge o di orientarsi per le vie affollate di una città, gli avventurieri hanno comunque bisogno di riposare, di crescere in esperienza e di attrezzarsi. Questo capitolo descrive le regole relative ai viaggi e al riposo, elenca alcune ricompense e descrive l'equipaggiamento che potrebbe aiutare i personaggi a sopravvivere.



VIAGGIARE

Nel corso di un'avventura i personaggi potrebbero attraversare un'area molto vasta e intraprendere un viaggio della durata di molti giorni. Solitamente il DM può riassumere questo viaggio senza calcolare le distanze o i tempi di viaggio in modo esatto: "Attraversate la foresta e giungete alle vecchie rovine a tarda sera del terzo giorno." I personaggi possono percorrere circa 36 chilometri al giorno a piedi.

ORDINE DI MARCIA

Gli avventurieri dovrebbero definire un ordine di marcia. Un personaggio può occupare il rango anteriore, un rango intermedio o il rango posteriore. I personaggi nei ranghi anteriori e posteriori tengono gli occhi aperti in caso di pericolo, mentre quelli al centro possono tracciare una mappa, orientarsi o raccogliere cibo che tutto il gruppo potrà mangiare quando si accamperà. Se il gruppo incontra dei mostri o altre minacce, è importante che il DM sappia in che posizione si trova ogni personaggio.

FORME SPECIALI DI MOVIMENTO

Quando un personaggio si sposta all'interno di un dungeon o in tratto di territorio selvaggio, spesso è costretto a saltare, scalare o nuotare.

SALTI IN LUNGO

Quando un personaggio effettua un salto in lungo, copre una distanza pari al suo punteggio di Forza moltiplicato per 30 cm, purché si sia mosso per almeno 3 metri a piedi immediatamente prima di compiere il salto. Se compie un salto in lungo da fermo, copre soltanto la metà di quella distanza. In entrambi i casi, ogni 30 cm percorsi con il salto gli costano 30 cm di movimento. In alcune circostanze il DM può consentire a un personaggio di effettuare una prova di Forza (Atletica) per saltare più lontano di quanto potrebbe normalmente.

Questa regola presume che l'altezza del salto sia irrilevante, come per esempio nel caso di un salto oltre un corso d'acqua o un baratro. A discrezione del DM, un personaggio potrebbe essere tenuto a superare una prova di Forza (Atletica) con CD 10 per superare un basso ostacolo (che non superi in altezza un quarto della distanza orizzontale coperta dal salto). Altrimenti, il personaggio colpisce l'ostacolo.

Se il personaggio atterra su terreno difficile, deve superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10 per atterrare in piedi, altrimenti atterra prono.

SALTI IN ALTO

Quando un personaggio compie un salto in alto, si solleva in aria di un'altezza pari a 3 + il suo modificatore di Forza moltiplicato per 30 cm, purché si sia mosso per almeno 3 metri a piedi immediatamente prima di compiere il salto. Se compie un salto in alto da fermo, raggiunge soltanto la metà di quell'altezza. In entrambi i casi, ogni 30 cm percorsi con il salto gli costano 30 cm di movimento. In alcune circostanze il DM può consentire al personaggio di effettuare una prova di Forza (Atletica) per saltare più in alto di quanto potrebbe normalmente.

SCALARE E NUOTARE

Quando un personaggio scala o nuota, ogni 30 cm di movimento costano 30 cm extra (60 cm extra in caso di terreno difficile), a meno che una creatura non sia dotata di una velocità di scalare o nuotare. A discrezione del DM, per scalare una superficie verticale scivolosa o una che offra pochi appigli potrebbe essere necessario superare una prova di Forza (Atletica). Analogamente, per coprire una certa distanza in acque agitate potrebbe essere necessario superare una prova di Forza (Atletica).

RIPOSARE

Per quanto possano essere eroici, gli avventurieri non possono trascorrere ogni ora del giorno immersi in esplorazioni, interazioni sociali e combattimenti. Anche gli eroi hanno bisogno di riposare, di tempo per dormire e mangiare, curarsi le ferite, rinfancare la mente e lo spirito per lanciare nuovi incantesimi e di recuperare le forze in previsione di nuove avventure.

Gli avventurieri possono concedersi dei riposi brevi nell'arco della giornata e un riposo lungo alla conclusione della giornata.

RIPOSO BREVE

Un riposo breve è un periodo di inattività di almeno 1 ora in cui un personaggio non fa nulla di più impegnativo di mangiare, bere, leggere e medicarsi le ferite.

Un personaggio può spendere uno o più Dadi Vita alla fine di un riposo breve, fino al massimo dei suoi Dadi Vita, che è equivalente al suo livello di personaggio (i Dadi Vita di ogni avventuriero sono indicati sulle schede dei personaggi). 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 numero di punti ferita pari al totale. Il giocatore può decidere di spendere un Dado Vita aggiuntivo dopo ogni tiro. Un personaggio recupera alcuni dei Dadi Vita che ha speso una volta completato un riposo lungo, come spiegato di seguito.

RIPOSO LUNGO

Un riposo lungo è un periodo di inattività esteso pari almeno a 8 ore in cui un personaggio dorme o svolge non più di 2 ore di attività poco impegnative come parlare, mangiare, leggere o montare la guardia. Se il riposo è interrotto da un periodo di attività stancanti (almeno 1 ora trascorsa a camminare, combattere, lanciare incantesimi o altre attività da avventuriero analoghe), il personaggio deve ricominciare il riposo da capo per ottenerne i benefici.

Alla fine di un riposo lungo, un personaggio recupera tutti i punti ferita perduti. Recupera anche i Dadi Vita spesi, fino a un numero pari alla metà del totale del suo personaggio (fino a un minimo di un dado). Per esempio, se un personaggio possiede otto Dadi Vita, può recuperare fino a quattro Dadi Vita spesi quando completa un riposo lungo.

Un personaggio non può beneficiare di più di un riposo lungo in un periodo di 24 ore e deve possedere almeno 1 punto ferita all'inizio del riposo per ottenerne i benefici.

RICOMPENSE

Man mano che i personaggi portano a termine le avventure e superano le sfide, ottengono come ricompense per i loro sforzi i tesori che recuperano e i punti esperienza che guadagnano.

La tana di un mostro potrebbe contenere un forziere di monete, un goblin razziatore potrebbe portare con sé parte dei suoi proventi illeciti. Man mano che i personaggi accumulano tesori, possono ripartirli nel modo che preferiscono (suddividerli in parti uguali tra tutti i personaggi del gruppo è la procedura standard) e spenderli per procurarsi equipaggiamento migliore o altri rifornimenti.

I punti esperienza (PE) sono una misura astratta dell'apprendimento e della crescita di un personaggio nel corso del gioco. Mentre i personaggi si fanno strada in un'avventura, ricevono PE quando sconfiggono mostri, completano pietre miliari e superano altre sfide. Una ricompensa in PE di gruppo va suddivisa in parti uguali tra i personaggi.

Punti Esperienza	Livello	Bonus di Competenza
0	1°	+2
300	2°	+2
900	3°	+2
2.700	4°	+2
6.500	5°	+3

Quando un personaggio raggiunge uno specifico totale in punti esperienza, le sue capacità sono soggette a un avanzamento. Questo avanzamento è chiamato acquisire un livello; un personaggio avanza dal 1° livello al 2° livello, e così via fino al 20° livello (questo set consente di arrivare fino al 5° livello). Una volta raggiunto un certo livello, un personaggio ottiene punti ferita e privilegi di classe aggiuntivi, come indicato sulle schede dei personaggi incluse in questo set.

VALUTA

Esistono monete comuni di varie denominazioni, in base al valore relativo del metallo di cui sono fatte. Le tre monete più comuni sono la moneta d'oro (mo), la moneta d'argento (ma) e la moneta di rame (mr).

Una moneta d'oro vale dieci monete d'argento, la valuta più diffusa presso i popolani. Una moneta d'argento vale dieci monete di rame, la valuta più comune presso i manovali e i mendicanti.

Esistono inoltre alcune monete insolite fatte di altri metalli preziosi, che a volte compaiono nei cumuli dei tesori. La moneta di electrum (me) e la moneta di platino (mp) provengono da imperi decaduti e regni perduti. Una moneta di electrum vale cinque monete d'argento e una moneta di platino vale dieci monete d'oro.

Una moneta standard pesa circa dieci grammi, quindi cinquanta monete pesano circa mezzo chilogrammo.

EQUIPAGGIAMENTO

Un equipaggiamento appropriato può fare la differenza tra la vita e la morte in un ambiente pericoloso come un antico dungeon o una distesa selvaggia. Le armi e le armature sono essenziali in combattimento, mentre strumenti e rifornimenti di vario genere risultano utili per esplorare dungeon, rovine e terre selvagge. Questa sezione descrive l'equipaggiamento che i personaggi possiedono all'inizio dell'avventura e gli oggetti aggiuntivi che possono acquistare con i tesori che accumulano lungo il cammino.

CAPACITÀ DI TRASPORTO

Il punteggio di Forza di un personaggio determina il peso massimo che quel personaggio può trasportare continuando a muoversi, purché quel peso sia distribuito equamente su tutto il corpo. Si moltiplica la Forza del personaggio per 7,5 per determinare il peso (in chilogrammi) che quel personaggio è in grado di trasportare. Se un personaggio trasporta un peso superiore alla sua capacità di trasporto, la sua velocità si riduce a 0.

ARMATURE E SCUDI

Gli avventurieri possono accedere a vari tipi di armature. Le armature disponibili nel gioco sono suddivise in tre categorie: armature leggere, armature medie e armature pesanti. Molti guerrieri aggiungono all'utilizzo di un'armatura anche quello di uno scudo.

Gli avventurieri presentati nelle schede dei personaggi sono già dotati di armatura e la Classe Armatura di ogni personaggio è già stata calcolata usando le informazioni contenute in questo capitolo. Si possono usare queste informazioni per migliorare le armature dei personaggi man mano che acquisiscono tesori.

COMPETENZA NELLE ARMATURE

Tutti possono indossare un'armatura o legarsi uno scudo a un braccio, ma soltanto chi è competente nell'utilizzo delle armature

saprà come indossarla con efficacia. Ogni classe fornisce al personaggio competenze in certi tipi di armature: il guerriero e il chierico possono indossare qualsiasi armatura e utilizzare gli scudi, il ladro è limitato alle armature leggere e il mago non ha alcuna competenza nell'utilizzo di armature o scudi. Se un personaggio indossa un'armatura in cui non è competente, subisce svantaggio a ogni prova di caratteristica, tiro salvezza o tiro per colpire correlato a Forza o Destrezza, e non può lanciare incantesimi.

ARMATURE

Armature	Costo	Classe Armatura (CA)	Peso
<i>Armature Leggere</i>			
Cuoio	10 mo	11*	5 kg
Cuoio Borchiato	45 mo	12*	6,5 kg
<i>Armature Medie</i>			
Pelle	10 mo	12**	6 kg
Giaco di Maglia	50 mo	13**	10 kg
Corazza di Scaglie	50 mo	14**	22,5 kg
Corazza di Piastre	400 mo	14**	10 kg
<i>Armature Pesanti</i>			
Corazza ad Anelli	30 mo	14	20 kg
Cotta di Maglia	75 mo	16	27,5 kg
Corazza a Strisce	200 mo	17	30 kg
<i>Scudi</i>			
Scudo	10 mo	+2	3 kg

* Un personaggio aggiunge il suo modificatore di Destrezza alla sua Classe Armatura quando indossa questa armatura.

** Un personaggio aggiunge il suo modificatore di Destrezza, fino a un massimo di +2, alla sua Classe Armatura quando indossa questa armatura.

ARMATURE LEGGERE

Le armature leggere sono quelle preferite dai ladri, in quanto consentono di sfruttare al meglio la propria Destrezza e non interferiscono con i movimenti furtivi. Quando un personaggio indossa un'armatura leggera, aggiunge il proprio modificatore di Destrezza al numero indicato nella tabella per determinare la sua Classe Armatura.

Un'armatura di **cuoio** è composta da un pettorale e spalline di cuoio indurito e da protezioni più morbide e flessibili per il resto del corpo. Un'armatura di **cuoio borchiato** è rinforzata con borchie o spuntoni di metallo.

ARMATURE MEDIE

Le armature medie forniscono una protezione superiore alle armature leggere, ma ostacolano maggiormente i movimenti. Quando un personaggio indossa un'armatura media, aggiunge il suo modificatore di Destrezza fino a un massimo di +2 al numero indicato nella tabella per determinare la sua Classe Armatura. Se la Destrezza del personaggio è pari o superiore a 16, il personaggio aggiunge comunque soltanto 2.

Un'armatura di **pelle** è una rozza armatura ricavata dalla pelle o dalla pelliccia di un animale. Un **giaco di maglia** è composto da anelli di metallo interconnessi e solitamente viene indossato sotto gli abiti. Una **corazza di scaglie** è composta da un corpetto e da gambali di cuoio ricoperti di scaglie di metallo sovrapposte. Un personaggio che indossa una corazza di scaglie subisce svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività). Una **corazza di piastre** è composta da un pettorale di metallo montato su uno strato di cuoio flessibile.

ARMATURE PESANTI

Le armature pesanti sono quelle che offrono la protezione migliore, ma per usarle con efficacia è richiesto un lungo addestramento. Il guerriero e il chierico sono competenti nell'utilizzo di queste armature. Un personaggio che indossa un'armatura pesante non

applica il suo modificatore di Destrezza alla Classe Armatura e subisce svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività).

Una **corazza ad anelli** è un'armatura di cuoio su cui sono stati cuciti dei pesanti anelli di metallo. Una **cotta di maglia** è composta da anelli di metallo interconnessi e da uno strato di tessuto trapuntato da indossare sotto la cotta. Se la Forza di un personaggio è inferiore a 13, la sua velocità è ridotta di 3 metri finché indossa una cotta di maglia. Una **corazza a strisce** è fatta di strette strisce verticali di metallo imbullonate su uno strato di cuoio da indossare su un'imbottitura di stoffa. Se la Forza di un personaggio è inferiore a 15, la sua velocità è ridotta di 3 metri finché indossa una corazza a strisce.

SCUDI

Uno scudo può essere fatto di legno o di metallo ed è impugnato a una mano. Uno scudo impugnato aumenta di 2 la Classe Armatura del personaggio. Un personaggio può beneficiare di un solo scudo alla volta.

ARMI

La tabella "Armi" indica le armi più comuni nei mondi di D&D, il loro costo, il loro peso, i danni che infliggono quando colpiscono e le eventuali capacità speciali che possiedono. Ogni arma è classificata come arma da mischia o arma a distanza. Un'arma **da mischia** si usa per attaccare un bersaglio entro 1,5 metri dal personaggio, mentre un'arma **a distanza** si usa per attaccare un bersaglio più lontano.

COMPETENZA NELLE ARMI

Ogni classe conferisce a un personaggio competenza in certe armi o categorie di armi. Le due categorie principali sono le armi **semplici** e **da guerra**. Anche certe razze, come quella dei nani, conferiscono

competenza in alcune armi. La competenza in un'arma consente a un personaggio di aggiungere il proprio bonus di competenza al tiro per colpire di ogni attacco che effettua con quell'arma.

PROPRIETÀ DELLE ARMI

All'utilizzo di molte armi sono associate alcune proprietà speciali, come indicato nella tabella "Armi".

Accurata. Quando un personaggio effettua un attacco con un'arma accurata, può scegliere se usare il modificatore di Forza o di Destrezza per il tiro per colpire e il tiro per i danni. Deve usare lo stesso modificatore per entrambi i tiri.

Due Mani. Questa arma richiede di essere impugnata a due mani quando il personaggio la usa per attaccare.

Gittata. Un'arma che può essere usata per effettuare un attacco a distanza indica una gittata tra parentesi dopo le munizioni o la proprietà da lancio. La gittata è costituita da due numeri. Il primo è la gittata normale dell'arma in metri, il secondo indica la gittata lunga dell'arma. Quando un personaggio attacca un bersaglio oltre la gittata normale, subisce svantaggio al tiro per colpire. Non è possibile attaccare un bersaglio oltre la gittata lunga dell'arma.

Lancio. Se un'arma possiede la proprietà da lancio, il personaggio può lanciarla per effettuare un attacco a distanza. Se l'arma è un'arma da mischia, il personaggio applica al tiro per colpire e al tiro per i danni lo stesso modificatore di caratteristica che userebbe per un attacco in mischia effettuato con quell'arma. Per esempio, se lancia un'ascia, usa la sua Forza, ma se lancia un pugnale può usare la sua Forza o la sua Destrezza, dal momento che il pugnale possiede la proprietà accurata.

Leggera. Un'arma leggera è piccola e facile da maneggiare, cosa che ne fa un'arma ideale da usare per combattere con due armi. Vedi le regole relative a combattere con due armi nel capitolo 2.

Munizioni. Un personaggio può effettuare un attacco a distanza usando un'arma dotata della proprietà di munizioni solo se

ARMI

Nome	Costo	Danni	Peso	Proprietà
<i>Armi da Mischia Semplici</i>				
Ascia	5 mo	1d6 taglienti	1 kg	Lancio (gittata 6/18), Leggera
Bastone Ferrato	2 ma	1d6 contundenti	2 kg	Versatile (1d8)
Giavellotto	5 ma	1d6 perforanti	1 kg	Lancio (gittata 9/36)
Lancia	1 mo	1d6 perforanti	1,5 kg	Lancio (gittata 6/18), Versatile (1d8)
Martello Leggero	2 mo	1d4 contundenti	1 kg	Lancio (gittata 6/18), Leggera
Mazza	5 mo	1d6 contundenti	2 kg	—
Pugnale	2 mo	1d4 perforanti	0,5 kg	Accurata, Lancio (gittata 6/18), Leggera
Randello	1 ma	1d4 contundenti	1 kg	Leggera
Randello Pesante	2 ma	1d8 contundenti	5 kg	Due Mani
<i>Armi a Distanza Semplici</i>				
Arco Corto	25 mo	1d6 perforanti	1 kg	Due Mani, Munizioni (gittata 24/96)
Balestra Leggera	25 mo	1d8 perforanti	2,5 kg	Due Mani, Munizioni (gittata 24/96), Ricarica
<i>Armi da Mischia da Guerra</i>				
Ascia Bipenne	30 mo	1d12 taglienti	3,5 kg	Due Mani, Pesante
Ascia da Battaglia	10 mo	1d8 taglienti	2 kg	Versatile (1d10)
Maglio	10 mo	2d6 contundenti	5 kg	Due Mani, Pesante
Martello da Guerra	15 mo	1d8 contundenti	1 kg	Versatile (1d10)
Morning Star	15 mo	1d8 perforanti	2 kg	—
Scimitarra	25 mo	1d6 taglienti	1,5 kg	Accurata, Leggera
Spada Corta	10 mo	1d6 perforanti	1 kg	Accurata, Leggera
Spada Lunga	15 mo	1d8 taglienti	1,5 kg	Versatile (1d10)
Spadone	50 mo	2d6 taglienti	3 kg	Due Mani, Pesante
Stocco	25 mo	1d8 perforanti	1 kg	Accurata
Tridente	5 mo	1d6 perforanti	2 kg	Lancio (gittata 6/18), Versatile (1d8)
<i>Armi a Distanza da Guerra</i>				
Arco Lungo	50 mo	1d8 perforanti	1 kg	Due Mani, Munizioni (gittata 45/180), Pesante
Balestra a Mano	75 mo	1d6 perforanti	1,5 kg	Leggera, Munizioni (gittata 9/36), Ricarica
Balestra Pesante	50 mo	1d10 perforanti	9 kg	Due Mani, Munizioni (gittata 30/120), Pesante, Ricarica

possiede delle munizioni da lanciare. Ogni volta che attacca con l'arma, consuma una delle sue munizioni. Alla fine della battaglia, il personaggio può recuperare metà delle munizioni consumate impiegando un minuto a setacciare il campo di battaglia.

Se il personaggio usa un'arma dotata della proprietà munizioni per effettuare un attacco in mischia, considera quell'arma come un'arma improvvisata (vedi "Armi Improvvisate", sotto).

Pesante. Le creature Piccole, come gli halfling, subiscono svantaggio ai tiri per colpire con le armi pesanti.

Ricarica. Dato che ricaricare questa arma richiede del tempo, un personaggio può scagliare una sola munizione con essa quando usa un'azione o una reazione per fare fuoco, a prescindere dal numero di attacchi che potrebbe effettuare normalmente.

Versatile. Questa arma può essere usata a una o due mani. La proprietà è accompagnata da un valore in danni indicato tra parentesi (i danni che l'arma infligge quando viene impugnata a due mani per effettuare un attacco in mischia).

ARMI IMPROVVISATE

A volte un personaggio è privo di armi ed è costretto ad attaccare con ciò che trova a portata di mano: una bottiglia rotta, la gamba di un tavolo, una padella o la ruota di un carro. La maggior parte dei personaggi non è competente nell'uso di questi oggetti come armi. In molti casi, tuttavia, un'arma improvvisata è simile a un'arma vera e propria e può essere considerata tale. Per esempio, la gamba di un tavolo è simile a un randello. A discrezione del DM, un personaggio competente in un'arma può usare un oggetto simile come se si trattasse di quell'arma, e applicarvi il proprio bonus di competenza.

Un oggetto che non assomiglia a nessuna arma infligge 1d4 danni (il DM stabilisce un tipo di danno appropriato). Se un personaggio usa un'arma a distanza per effettuare un attacco in mischia o lancia

un'arma da mischia che non possiede la proprietà da lancio, anche quell'arma infligge 1d4 danni. Un'arma da lancio improvvisata ha una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri.

EQUIPAGGIAMENTO E SERVIZI VARI

Questa sezione descrive gli oggetti che prevedono regole speciali.

Acciarino e Pietra Focaia. Un piccolo contenitore usato per accendere il fuoco che contiene acciarino, pietra focaia e materiale combustibile (solitamente stracci essiccati e bagnati d'olio). Per accendere una torcia (o qualsiasi altra cosa che faccia uso di abbondante combustibile scoperto) usando acciarino e pietra focaia è richiesta un'azione. Per accendere un fuoco di qualsiasi altro tipo è richiesto 1 minuto.

Arnesi da Scasso. Questo set di arnesi include una piccola lima, una serie di passepartout, uno specchietto montato su una maniglia di metallo, un paio di forbicine e un paio di pinze. La competenza in questo oggetto consente a un personaggio di aggiungere il proprio bonus di competenza a ogni prova di caratteristica effettuata per disattivare trappole o scassinare serrature.

Borsa del Guaritore. Questa borsa in pelle contiene bende, unguenti e stecche di legno. Prevede dieci utilizzi. Con un'azione, un personaggio può spendere un utilizzo per stabilizzare una creatura scesa a 0 punti ferita senza dover effettuare una prova di Saggezza (Medicina).

Borsa per Componenti. Una borsa per componenti è una piccola borsa di cuoio impermeabile da legare alla cintura, dotata di scomparti dove custodire tutte le componenti materiali e gli altri oggetti speciali di cui il personaggio ha bisogno per lanciare incantesimi, fatta eccezione per quelle componenti

EQUIPAGGIAMENTO D'AVVENTURA

Oggetto	Costo	Peso
Abito, Comune	5 ma	1,5 kg
Abito, Pregiato	15 mo	3 kg
Acciarino e Pietra Focaia	5 ma	0,5 kg
Anello con Sigillo	5 mo	—
Arnesi da Scasso	25 mo	0,5 kg
Borsa	5 ma	0,5 kg
Borsa del Guaritore	5 mo	1,5 kg
Borsa per Componenti	25 mo	1 kg
Campanella	1 mo	—
Candela	1 mr	—
Carta (un foglio)	2 ma	—
Carte da Gioco	5 ma	—
Cera per Sigillo	5 ma	—
Chiodo da Roccia	5 mr	0,125 kg
Clessidra	25 mo	0,5 kg
Coperta	5 ma	1,5 kg
Corda di Canapa (15 metri)	1 mo	5 kg
Corda di Seta (15 metri)	10 mo	2,5 kg
Cote per Affilare	1 mr	0,5 kg
Custodia per Mappe o Pergamene	1 mo	0,5 kg
Fischietto da Richiamo	5 mr	—
Forziere	5 mo	12,5 kg
Gavetta	2 ma	0,5 kg
Gessetto (1 pezzo)	1 mr	—
Giaciglio	1 mo	3,5 kg
Inchiostro (boccetta da 30 grammi)	10 mo	—
Lanterna a Lente Sporgente	10 mo	1 kg
Lanterna Schermabile	5 mo	1 kg

Oggetto	Costo	Peso
Libro	25 mo	2,5 kg
Libro degli Incantesimi	50 mo	1,5 kg
Martello	1 mo	1,5 kg
Martello da Demolizione	2 mo	5 kg
<i>Munizioni</i>		
Frecce (20)	1 mo	0,5 kg
Quadrelli da Balestra (20)	1 mo	0,75 kg
Olio (ampolla)	1 ma	0,5 kg
Otre	2 ma	2,5 kg (pieno)
Pennino	2 mr	—
Pergamena (un foglio)	1 ma	—
Piccone da Minatore	2 mo	5 kg
Piede di Porco	2 mo	2,5 kg
Pozione di Guarigione	50 mo	0,25 kg
Profumo (fiala)	5 mo	—
Rampino	2 mo	2 kg
Razioni (1 giornata)	5 ma	1 kg
Sacco	1 mr	0,25 kg
Serratura	10 mo	0,5 kg
Simbolo Sacro	5 mo	0,5 kg
Specchio Piccolo di Metallo	5 mo	0,25 kg
Spuntoni, Ferro (10)	1 mo	2,5 kg
Strumenti da Costruttore	10 mo	4 kg
Strumenti da Falegname	8 mo	3 kg
Tenda, per Due Persone	2 mo	10 kg
Torcia	1 mr	0,5 kg
Vanga o Badile	2 mo	2,5 kg
Vaso di Ferro	2 mo	5 kg
Veste	1 mo	2 kg
Zaino	2 mo	2,5 kg

che prevedono un costo specifico. Vedi il capitolo 4 per ulteriori informazioni sugli incantesimi.

Candela. Per 1 ora, una candela proietta luce intensa entro un raggio di 1,5 metri e luce fioca per altri 1,5 metri.

Carte da Gioco. Un personaggio competente nelle carte da gioco può aggiungere il suo bonus di competenza alle prove di caratteristica che effettua quando gioca una partita usando quelle carte.

Corda. Una corda, che sia di canapa o di seta, possiede 2 punti ferita e può essere spezzata superando una prova di Forza con CD 17.

Lanterna a Lente Sporgente. Una lanterna a lente sporgente proietta luce intensa in un cono di 18 metri e luce fioca per ulteriori 18 metri. Una volta accesa, arde per 6 ore consumando 1 ampolla (0,5 litri) di olio.

Lanterna Schermabile. Una lanterna schermabile proietta luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Una volta accesa, arde per 6 ore consumando 1 ampolla (0,5 litri) di olio. Con un'azione, un personaggio può abbassare il cappuccio della lanterna, riducendo la luce proiettata a luce fioca in un raggio di 1,5 metri.

Libro degli Incantesimi. Un libro degli incantesimi, essenziale per i maghi, è un tomo rilegato in cuoio e composto da 100 pagine pergaminate vuote su cui annotare gli incantesimi.

Olio. Con un'azione, un personaggio può spruzzare l'olio dell'ampolla su una creatura situata entro 1,5 metri da lui o lanciairla fino a 6 metri di distanza (si frantumerà all'impatto). Il personaggio effettua un attacco a distanza contro una creatura o un oggetto. Se colpisce il bersaglio, lo ricopre d'olio. Se il bersaglio subisce danni da fuoco prima che l'olio si asciughi (dopo 1 minuto), esso subisce 5 danni da fuoco aggiuntivi a causa dell'olio incendiato. Un personaggio può anche versare un'ampolla di olio sul terreno per coprire un'area quadrata con lato di 1,5 metri, purché la superficie sia piana. Una volta incendiato, l'olio brucia per 2 round e infligge 5 danni da fuoco a qualsiasi creatura che entri nell'area o vi termini il proprio turno. Una creatura può subire questi danni solo una volta per turno.

Piede di Porco. L'utilizzo di un piede di porco conferisce vantaggio alle prove di Forza in cui è possibile usare il piede di porco per fare leva.

Pozione di Guarigione. Quando un personaggio beve il fluido magico rosso contenuto in questa fiala, recupera 2d4 + 2 punti ferita. Per bere o somministrare una pozione è richiesta un'azione.

Razioni. Le razioni consistono in cibo essiccato adatto a essere trasportato nei lunghi viaggi: carne secca, frutta secca, gallette e noci.

Serratura. Una creatura competente negli arnesi da scasso può scassinare la serratura superando una prova di Destrezza con CD 15. Serrature migliori sono disponibili a prezzi più alti.

Simbolo Sacro. Un simbolo sacro è la rappresentazione di un dio o di un pantheon. Potrebbe essere un amuleto d'argento che raffigura il simbolo di una divinità, o uno scudo che porta quel simbolo inciso come emblema, o un minuscolo scrigno contenente il frammento di una reliquia sacra. Un chierico può usare un simbolo sacro al posto delle componenti materiali degli incantesimi, fatta eccezione per quelle componenti che prevedono un costo specifico. Per usare il simbolo in questo modo, l'incantatore deve impugnarlo, indossarlo in modo visibile o portarlo impresso su uno scudo.

Vedi il capitolo 4 per ulteriori informazioni sugli incantesimi.

Torcia. Una torcia arde per 1 ora e proietta luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Se un personaggio effettua un attacco in mischia con una torcia accesa e colpisce, infligge 1 danno da fuoco.

CAVALCATURE E ALTRI ANIMALI

Cavalcatura	Costo	Velocità	Capacità di Trasporto
Asino o Mulo	8 mo	12 m	210 kg
Cavallo da Galoppo	75 mo	18 m	240 kg
Cavallo da Tiro	50 mo	12 m	270 kg

FINIMENTI

Oggetto	Costo	Peso
Morso e Briglie	2 mo	0,5 kg
Nutrimento (al giorno)	5 mr	5 kg
Sella		
Da Carico	5 mo	7,5 kg
Da Galoppo	10 mo	12,5 kg
Bisacce	4 mo	4 kg
Stallaggio (al giorno)	5 ma	—

VITTO E ALLOGGIO

Oggetto	Costo
Birra	
Boccale	4 mr
Mezzo litro	2 ma
Locanda (al giorno)	
Squallida	7 mr
Povera	1 ma
Modesta	5 ma
Agiata	8 ma
Ricca	2 mo
Aristocratica	4 mo
Pasto (al giorno)	
Squallido	3 mr
Povero	6 mr
Modesto	3 ma
Agiato	5 ma
Ricco	8 ma
Aristocratico	2 mo
Vino	
Buono (bottiglia)	10 mo
Comune (caraffa)	2 ma



CAPITOLO 4: MAGIA

LA MAGIA PERMEA I MONDI DI D&D E SI MANIFESTA SOLITAMENTE in forma di incantesimi. Questo capitolo descrive le regole che governano il lancio degli incantesimi. I chierici e i maghi hanno modi diversi di apprendere e preparare incantesimi e anche alcuni mostri usano gli incantesimi in modi speciali. A prescindere dalla sua fonte, un incantesimo segue le regole descritte di seguito.



COS'È UN INCANTESIMO?

Un incantesimo è un effetto magico limitato, un singolo atto che modella le energie magiche che pervadono il multiverso per ricavarne un'espressione specifica e limitata. Quando un personaggio lancia un incantesimo, manipola con cautela i fili della trama della magia che avvolge il mondo, li dispone secondo uno schema particolare e li fa vibrare in modo specifico, per poi liberarli e scatenare l'effetto desiderato, in genere nello spazio di pochi secondi.

Gli incantesimi possono essere strumenti versatili, armi letali o interdizioni protettive. Possono infliggere danni o risanarli, imporre o rimuovere condizioni (vedi l'appendice), risucchiare energia vitale e riportare in vita i morti.

LIVELLO DELL'INCANTESIMO

Ogni incantesimo in questo set appartiene a un livello compreso tra 0 e 3. Il livello di un incantesimo è un indicatore generale della sua potenza e può variare dall'umile (ma comunque notevole) *dardo incantato* del 1° livello alla devastante *palla di fuoco* del 3° livello. (Nel mondo esistono anche incantesimi di livello più alto, fino al 9°, ma non sono inclusi in questo set.) I trucchetti, incantesimi semplici ma potenti che i personaggi possono lanciare quasi automaticamente, sono di livello 0. Più alto è il livello di un incantesimo, più alto deve essere il livello dell'incantatore per poter usare quell'incantesimo.

Il livello dell'incantesimo e quello del personaggio non coincidono direttamente. Generalmente un personaggio deve essere almeno di 5° livello (e non di 3° livello) per poter lanciare un incantesimo di 3° livello.

INCANTESIMI CONOSCIUTI E PREPARATI

Prima che un incantatore possa usare un incantesimo, deve avere quell'incantesimo ben chiaro in mente. I chierici e i maghi si sottopongono a un processo di preparazione degli incantesimi. Il numero di incantesimi che un incantatore può tenere a mente in un determinato momento è indicato sulle schede dei personaggi.

Un personaggio può cambiare questa lista di incantesimi preparati una volta completato un riposo lungo (vedi il capitolo 3). Per preparare una nuova lista di incantesimi è necessario trascorrere del tempo a meditare o a studiare: almeno 1 minuto per livello di incantesimo per ogni incantesimo sulla lista.

SLOT INCANTESIMO

A prescindere da quanti incantesimi un incantatore conosce o prepara, egli può lanciarne soltanto un numero limitato prima di dover riposare. Manipolare la trama della magia e incanalare la sua energia anche nel più semplice degli incantesimi è fisicamente e mentalmente spossante, e lo è ancora di più nel caso di un incantesimo di alto livello. Quindi la scheda del personaggio di un incantatore include una tabella che indica quanti slot incantesimo di ogni livello di incantesimo un personaggio può usare a ogni livello del personaggio. Per esempio, al 3° livello un mago possiede quattro slot incantesimo di 1° livello e due slot incantesimo di 2° livello.

Quando un personaggio lancia un incantesimo, spende uno slot incantesimo di livello pari o superiore a quell'incantesimo, a tutti gli effetti "riempiendo" uno slot con quell'incantesimo. Uno slot incantesimo è paragonabile a un solco di un certo spessore: piccolo nel caso di uno slot incantesimo di 1° livello, più grande nel caso di un incantesimo di livello superiore. Un incantesimo di 1° livello può riempire uno slot di qualsiasi taglia, ma un incantesimo di 3° livello riempirà soltanto uno slot almeno di 3° livello. Quindi, quando il mago lancia *dardo incantato* (un incantesimo di 1° livello) spende uno dei suoi quattro slot incantesimo di 1° livello e gliene rimangono tre.

Completare un riposo lungo ripristina tutti gli slot incantesimo spesi.

Alcuni mostri sono dotati di capacità speciali che consentono loro di lanciare incantesimi senza usare slot incantesimo.

LANCIARE UN INCANTESIMO A UN LIVELLO SUPERIORE

Quando un incantatore lancia un incantesimo usando uno slot di livello più alto rispetto a quello dell'incantesimo, l'incantesimo assume il livello superiore in occasione di quel lancio. Per esempio, se un mago lancia *dardo incantato* usando uno slot di 2° livello, quel *dardo incantato* è di 2° livello. A tutti gli effetti, l'incantesimo si espande per occupare lo slot in cui viene inserito.

Alcuni incantesimi, come *dardo incantato* e *cura ferite*, hanno effetti più potenti quando vengono lanciati a un livello superiore, come indicato nella loro descrizione.

TRUCCHETTI

Un trucchetto è un incantesimo che può essere lanciato a volontà, senza usare uno slot incantesimo e senza essere preparato in anticipo. La continua pratica ha impresso l'incantesimo nella mente dell'incantatore e ha infuso in lui la magia necessaria per produrre il suo effetto in continuazione. Un trucchetto ha un livello di incantesimo pari a 0.

RITUALI

A certi incantesimi è abbinato un descrittore speciale: rituale. Un tale incantesimo può essere lanciato seguendo le normali regole di lancio degli incantesimi, oppure può essere lanciato come rituale. La versione rituale di un incantesimo richiede 10 minuti in più rispetto alla norma per essere lanciata e non spende uno slot incantesimo.

I chierici e i maghi possono lanciare un incantesimo come rituale, se quell'incantesimo possiede il descrittore rituale. Il chierico deve anche avere preparato l'incantesimo, mentre per il mago è sufficiente che l'incantesimo sia incluso nel suo libro degli incantesimi.

LANCIARE INCANTESIMI IN ARMATURA

Lanciare un incantesimo richiede una grande concentrazione mentale e l'utilizzo di gesti molto precisi, quindi un personaggio deve essere competente nell'armatura che indossa per lanciare un incantesimo. In caso contrario, sarà troppo distratto e ostacolato dalla sua armatura per poter lanciare un incantesimo.

LANCIARE UN INCANTESIMO

Un personaggio che lancia un qualsiasi incantesimo segue sempre le stesse regole base, a prescindere dalla sua classe o dagli effetti dell'incantesimo.

La descrizione di ogni incantesimo in questo capitolo inizia con una scheda di informazioni che comprende il nome, il livello, la scuola di magia, il tempo di lancio, la gittata, le componenti e la durata dell'incantesimo. Il resto della sezione descrive l'effetto dell'incantesimo.

TEMPO DI LANCIO

Per lanciare la maggior parte degli incantesimi è richiesta una singola azione, ma certi incantesimi possono richiedere un'azione bonus, una reazione o un periodo di tempo molto più lungo.

AZIONE BONUS

Un incantesimo lanciato con un'azione bonus è particolarmente rapido. Un personaggio deve usare un'azione bonus nel proprio turno per lanciare l'incantesimo, purché non abbia già effettuato un'azione bonus in quel turno. Non potrà lanciare nessun altro incantesimo durante quello stesso turno, ad eccezione di un trucchetto che abbia un tempo di lancio di 1 azione.

REAZIONI

Alcuni incantesimi possono essere lanciati come reazioni. Questi incantesimi richiedono una frazione di secondo per essere completati e vengono lanciati in reazione a certi eventi. Se un incantesimo può essere lanciato come reazione, la sua descrizione specifica il momento esatto in cui il personaggio può farlo.

TEMPI DI LANCIO SUPERIORI

Per lanciare certi incantesimi (inclusi gli incantesimi lanciati come rituali) è necessario più tempo: minuti o addirittura ore. Quando un personaggio lancia un incantesimo con un tempo di lancio superiore a una singola azione o reazione, deve spendere la sua azione di ogni turno per lanciare l'incantesimo e deve mantenere la concentrazione mentre lo fa (vedi "Concentrazione", sotto). Se la sua concentrazione viene interrotta, l'incantesimo fallisce, ma il personaggio non spende uno slot incantesimo. Se vuole tentare di lanciare di nuovo l'incantesimo, deve ricominciare da capo.

GITTATA

Il bersaglio di un incantesimo deve trovarsi entro la sua gittata. Nel caso di incantesimi come *dardo incantato*, il bersaglio è una creatura. Nel caso di incantesimi come *palla di fuoco*, il bersaglio è un punto nello spazio in cui la sfera di fuoco esplose.

La gittata della maggior parte degli incantesimi è espressa in metri. Alcuni incantesimi possono bersagliare soltanto la creatura a contatto con l'incantatore (incluso l'incantatore stesso).

Altri incantesimi, come l'incantesimo *scudo*, influenzano soltanto l'incantatore. In questi incantesimi la gittata è indicata con il termine "incantatore".

Anche gli incantesimi che generano coni o linee di effetto che hanno origine dal personaggio hanno una gittata di "incantatore", a indicare che il punto di origine dell'effetto magico è l'incantatore stesso (vedi "Aree di Effetto", successivamente in questo capitolo).

Una volta che un incantesimo è stato lanciato, i suoi effetti non sono limitati dalla sua gittata, a meno che la descrizione dell'incantesimo non specifichi altrimenti.

COMPONENTI

Le componenti di un incantesimo sono i requisiti fisici che un personaggio deve soddisfare al fine di lanciarlo. La descrizione di ogni incantesimo indica se richiede componenti verbali (V), somatiche (S) o materiali (M). Se il personaggio non è in grado di fornire una o più delle componenti richieste da un incantesimo, non è in grado di lanciare l'incantesimo.

VERBALE (V)

Molti incantesimi prevedono che l'incantatore intoni una sequenza di parole mistiche. Le parole vere e proprie non sono la fonte del potere dell'incantesimo: è invece quella particolare combinazione di suoni, tonalità e riverbero ad attivare il flusso della magia. Quindi un personaggio imbavagliato o situato all'interno di un'area di silenzio come quella creata dall'incantesimo *silenzio* non può lanciare un incantesimo con una componente verbale.

SOMATICA (S)

Per lanciare un incantesimo potrebbe essere necessario gesticolare energicamente o compiere elaborate sequenze di movimenti. Se un incantesimo richiede una componente somatica, l'incantatore deve avere almeno una mano libera al fine di eseguire quei gesti.

MATERIALE (M)

Per lanciare alcuni incantesimi sono richiesti degli oggetti specifici, indicati tra parentesi alla voce delle componenti. Una borsa per componenti include tutte le componenti materiali richieste per lanciare incantesimi, ad eccezione di quelle per cui è riportato un costo in monete d'oro alla voce dell'incantesimo. Il

simbolo sacro di un chierico sostituisce le componenti materiali, fatta eccezione anche in questo caso per quelle con un costo in monete d'oro. Se per una componente è indicato un costo, un personaggio deve essere in possesso di quella specifica componente prima di poter lanciare l'incantesimo.

Se un incantesimo prevede che la componente materiale sia consumata dall'incantesimo, l'incantatore deve fornire questa componente a ogni lancio dell'incantesimo.

Un incantatore deve avere una mano libera per accedere alle componenti materiali dell'incantesimo, ma può essere la stessa mano che usa per fornire le componenti somatiche.

DURATA

La durata di un incantesimo è il periodo di tempo in cui l'incantesimo persiste. Una durata può essere espressa in round, minuti, ore o perfino anni. Alcuni incantesimi specificano che i loro effetti durano finché gli incantesimi stessi non vengono dissolti o i loro effetti distrutti.

ISTANTANEA

Molti incantesimi sono istantanei. L'incantesimo danneggia, cura, crea o altera una creatura o un oggetto in un modo che non può essere dissolto, in quanto la sua magia esiste per un solo istante.

CONCENTRAZIONE

Alcuni incantesimi richiedono all'incantatore di mantenere la concentrazione al fine di mantenere attiva la loro magia. Se l'incantatore perde la concentrazione, un incantesimo di questo tipo termina.

Se un incantesimo deve essere mantenuto tramite concentrazione, questo requisito è indicato alla voce Durata, dove viene anche specificato quanto a lungo l'incantatore può concentrarsi. L'incantatore può terminare la concentrazione in qualsiasi momento (non è richiesta alcuna azione).

Normali attività come muoversi e attaccare non interferiscono con la concentrazione. I fattori seguenti possono invece interromperla:

- **Lanciare un altro incantesimo che richiede concentrazione.** L'incantatore perde la concentrazione su un incantesimo se lancia un altro incantesimo che richiede concentrazione. Un incantatore non può concentrarsi su due incantesimi alla volta.
- **Subire danni.** Ogni volta che l'incantatore subisce danni mentre si concentra su un incantesimo, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione per mantenere la sua concentrazione. La CD è pari a 10 o alla metà dei danni subiti (si sceglie il valore più alto). Se l'incantatore subisce danni da più fonti, come per esempio una freccia e il soffio di un drago, effettua un tiro salvezza separato per ogni fonte di danno.
- **Incantatore incapacitato o ucciso.** L'incantatore perde la concentrazione su un incantesimo se è incapacitato (come spiegato nell'appendice) o se muore.

BERSAGLI

Un tipico incantesimo prevede che l'incantatore scelga uno o più bersagli che saranno influenzati dalla sua magia. La descrizione di un incantesimo indica se esso ha come bersaglio creature, oggetti o il punto di origine di un'area di effetto (descritta sotto).

PERCORSO LIBERO FINO AL BERSAGLIO

Per bersagliare qualcosa, l'incantatore deve avere un percorso libero fino al bersaglio, che quindi non deve trovarsi dietro copertura totale.

Se l'incantatore colloca un'area di effetto in un punto che non può vedere e un'ostruzione è presente (come per esempio un muro) tra l'incantatore e quel punto, il punto di origine si forma sul lato più vicino di quell'ostruzione.

BERSAGLIARE SE STESSI

Se un incantesimo bersaglia una creatura a scelta dell'incantatore, questi può scegliere se stesso, a meno che la creatura non debba essere ostile o non sia specificato che deve trattarsi di una creatura diversa. Se l'incantatore si trova nell'area di effetto di un incantesimo che ha lanciato, può bersagliare se stesso.

AREE DI EFFETTO

Alcuni incantesimi come *mani brucianti* e *palla di fuoco* coprono un'intera area e quindi possono influenzare più creature simultaneamente.

La descrizione di un incantesimo specifica la sua area di effetto, che solitamente può avere una delle quattro forme seguenti: cono, cubo, linea o sfera. Ogni area di effetto ha un punto di origine, da cui l'energia dell'incantesimo si dirama. Le regole relative a ogni forma specificano dove posizionare il punto di origine. Solitamente il punto di origine è un punto nello spazio, ma certi incantesimi hanno un'area il cui punto di origine è una creatura o un oggetto.

L'effetto di un incantesimo si espande in linee rette dal punto di origine. Se nessuna linea retta può estendersi dal punto di origine fino a un luogo entro l'area di effetto senza essere bloccata, quel luogo non è incluso nell'area dell'incantesimo. Per bloccare una di queste linee immaginarie, un'ostruzione deve fornire copertura totale, come spiegato nel capitolo 2.

Il punto di origine di un'area di effetto non è incluso nell'area, a meno che quell'area non sia una sfera.

CONO

Un cono si estende dal suo punto di origine in una direzione scelta dall'incantatore. La larghezza del cono a un determinato punto della sua lunghezza è pari alla distanza di quel punto dal punto di origine. L'area di effetto di un cono specifica la sua lunghezza massima.

CUBO

L'incantatore sceglie il punto di origine di un cubo, che può trovarsi su una qualsiasi faccia dell'effetto cubico. La taglia del cubo è espressa indicando la lunghezza di ogni suo lato.

LINEA

Una linea si estende dal suo punto di origine e procede lungo una retta per tutta la sua lunghezza, coprendo l'area definita dalla sua larghezza.

SFERA

L'incantatore sceglie il punto di origine della sfera e la sfera si estende da quel punto. La taglia della sfera è espressa in metri e indica il raggio che si estende da quel punto.

TIRI SALVEZZA

Molti incantesimi specificano che un bersaglio può effettuare un tiro salvezza per evitare tutti gli effetti dell'incantesimo o parte di essi. L'incantesimo specifica la caratteristica che il bersaglio deve usare per il tiro salvezza e cosa succede in caso di successo o fallimento.

La CD per resistere a un incantesimo è pari a 8 + il modificatore di caratteristica da incantatore + il bonus di competenza dell'incantatore. Questo valore è riportato sulla scheda del personaggio del chierico e del mago e nelle statistiche dei mostri che lanciano incantesimi.

TIRI PER COLPIRE

Alcuni incantesimi prevedono che l'incantatore effettui un tiro per colpire per determinare se l'effetto magico colpisce il bersaglio scelto o meno. Il bonus di attacco dell'incantatore per

un attacco con un incantesimo equivale al suo modificatore di caratteristica da incantatore + il suo bonus di competenza.

Molti incantesimi che richiedono un tiro per colpire richiedono un attacco a distanza. È importante notare che un incantatore subisce svantaggio a un tiro per colpire a distanza se si trova entro 1,5 metri da una creatura ostile che sia in grado di vederlo e non sia incapacitata (vedi il capitolo 2).

COMBINARE EFFETTI MAGICI

Gli effetti di vari incantesimi sono cumulativi, mentre le loro durate si sovrappongono. Tuttavia, gli effetti dello stesso incantesimo lanciato più volte non si combinano. Si applica invece l'effetto più potente (come per esempio il bonus più alto) degli incantesimi lanciati fintanto che le durate si sovrappongono.

Per esempio, se due chierici lanciano *benedizione* sullo stesso bersaglio, quel personaggio ottiene il beneficio dell'incantesimo soltanto una volta; non ha diritto a tirare due dadi bonus.

LISTE DEGLI INCANTESIMI

INCANTESIMI DA CHIERICO

TRUCCHETTI (LIVELLO 0)

Fiamma Sacra
Guida
Luce
Resistenza
Taumaturgia

1° LIVELLO

Benedizione
Comando
Cura Ferite
Dardo Tracciante
Individuazione del Magico
Infliggi Ferite
Parola Guaritrice
Santuario
Scudo della Fede

2° LIVELLO

Aiuto
Arma Spirituale
Blocca Persone
Pregghiera di Guarigione
Presagio
Ristorare Inferiore
Silenzio
Vincolo di Interdizione

3° LIVELLO

Dissolvi Magie
Faro di Speranza
Guardiani Spirituali
Parola Guaritrice di Massa
Protezione dall'Energia
Rinascita

INCANTESIMI DA MAGO

TRUCCHETTI (LIVELLO 0)

Luce
Luci Danzanti
Mano Magica
Prestidigitazione
Raggio di Gelo
Stretta Folgorante

1° LIVELLO

Armatura Magica
Charme su Persone
Comprensione dei Linguaggi
Dardo Incantato
Identificare
Individuazione del Magico
Mani Brucianti
Onda Tonante
Scudo
Sonno

2° LIVELLO

Blocca Persone
Invisibilità
Movimenti del Ragno
Oscurità
Passo Velato
Ragnatela
Sfera Infuocata
Sfocatura
Suggestione

3° LIVELLO

Dissolvi Magie
Fulmine
Palla di Fuoco
Protezione dall'Energia
Volare

LE SCUOLE DI MAGIA

Gli studiosi che esaminano il funzionamento della magia raggruppano gli incantesimi in otto categorie chiamate Scuole di Magia. Queste scuole contribuiscono a descrivere gli incantesimi, ma non prevedono regole intrinseche.

Gli incantesimi di **abiurazione** sono di natura protettiva: generalmente creano barriere o respingono gli intrusi. Gli incantesimi di **ammaliamento** agiscono sulla mente degli altri, influenzando o controllando il loro comportamento. Gli incantesimi di **divinazione** rivelano fugaci visioni del futuro, l'ubicazione di oggetti nascosti o mostrano popoli e luoghi lontani. Gli incantesimi di **evocazione** trasportano gli oggetti o le creature da un luogo all'altro. Gli incantesimi di **illusione** ingannano i sensi e la mente. Gli incantesimi di **invocazione** manipolano l'energia magica per produrre effetti di vario tipo, tra cui deflagrazioni di fiamme e flussi di energia positiva allo scopo di curare le ferite. Gli incantesimi di **necromanzia** manipolano l'energia della vita e della morte. Gli incantesimi di **trasmutazione** alterano le proprietà o la forma fisica di una creatura o di un oggetto.

INCANTESIMI

Gli incantesimi seguenti, presentati in ordine alfabetico, vengono utilizzati dai personaggi e dai mostri che compaiono in questo set.

Alcuni incantesimi causano delle **condizioni** come affascinato, assordato, invisibile, paralizzato, privo di sensi, prono, spaventato e trattenuto. L'appendice descrive gli effetti di una condizione nel corso del gioco.

AIUTO

Abiurazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (una minuscola striscia di tessuto bianco)

Durata: 8 ore

Questo incantesimo rafforza il vigore e la determinazione degli alleati. L'incantatore sceglie fino a tre creature entro gittata. Il massimo dei punti ferita e i punti ferita attuali di ogni bersaglio aumentano di 5 per la durata dell'incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i punti ferita di un bersaglio aumentano di altri 5 punti per ogni slot di livello superiore al 2°.

ARMA SPIRITUALE

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

L'incantatore crea entro gittata un'arma fluttuante spettrale che permane per la durata dell'incantesimo o finché l'incantatore non lancia di nuovo questo incantesimo. Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore può effettuare un attacco in mischia con questo incantesimo contro una creatura entro 1,5 metri dall'arma. Se colpisce, il bersaglio subisce 1d8 danni da forza + il modificatore di caratteristica da incantatore.

Con un'azione bonus nel suo turno, l'incantatore può muovere l'arma di un massimo di 6 metri e ripetere l'attacco contro una creatura situata entro 1,5 metri da essa.

L'arma può assumere la forma che l'incantatore preferisce. I chierici di una divinità associata a un tipo particolare di arma (come per esempio St. Cuthbert, noto per la sua mazza, o Thor per il suo martello) impartiranno all'arma creata da questo incantesimo la forma di tale arma.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni due slot incantesimo superiori al 2°.

ARMATURA MAGICA

Abiurazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di cuoio trattato)

Durata: 8 ore

L'incantatore tocca una creatura consenziente che non indossi un'armatura, e una forza magica protettiva circonda quella creatura finché l'incantesimo non termina. La CA base del bersaglio diventa 13 + il suo modificatore di Destrezza. L'incantesimo termina se il bersaglio indossa un'armatura o se l'incantatore interrompe l'incantesimo con un'azione.

BENEDIZIONE

Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (uno spruzzo di acqua santa)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore benedice fino a tre creature a sua scelta entro gittata. Ogni volta che un bersaglio effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini può tirare un d4 e aggiungere il numero ottenuto al tiro per colpire o al tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot superiore al 1°.

BLOCCA PERSONE

Ammaliamento di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una piccola sbarra di ferro)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie un umanoide entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà paralizzato per la durata dell'incantesimo. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza su Saggezza. Se lo supera, l'incantesimo su di esso termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, può bersagliare un umanoide aggiuntivo per ogni slot di livello superiore al 2°. Gli umanoidi devono trovarsi a non più di 9 metri l'uno dall'altro quando l'incantatore li bersaglia.

CHARME SU PERSONE

Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

L'incantatore tenta di affascinare un umanoide entro gittata e che egli sia in grado di vedere. L'umanoide deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza e dispone di vantaggio se l'incantatore o i suoi compagni stanno combattendo contro di lui. Se lo fallisce, è affascinato dall'incantatore finché l'incantesimo non termina o finché l'incantatore o i suoi compagni non lo danneggiano in qualche modo. La creatura affascinata considera l'incantatore una figura conosciuta e amichevole.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°. Le creature devono trovarsi a non più di 9 metri l'una dall'altra quando l'incantatore le bersaglia.

COMANDO

Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: 1 round

L'incantatore rivolge un comando di una parola a una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti obbedirà al comando nel proprio turno successivo. L'incantesimo non ha effetto se il bersaglio è un non morto, se non capisce il linguaggio dell'incantatore o se il comando di quest'ultimo si rivela dannoso in modo diretto.

Di seguito sono descritti alcuni tipici comandi assieme ai loro effetti. L'incantatore può impartire un comando diverso da quelli descritti di seguito. In quel caso è il DM a determinare come si comporta il bersaglio. Se il bersaglio non può eseguire il comando, l'incantesimo termina.

Avvicinati. Il bersaglio si muove verso l'incantatore seguendo il percorso più breve e diretto, terminando il suo turno se giunge entro 1,5 metri da lui.

Fermo. Il bersaglio non si muove e non effettua azioni. Una creatura volante rimane in aria, se è in grado di farlo. Se deve muoversi per rimanere in aria, vola della distanza minima richiesta per rimanere in aria.

Fuggi. Il bersaglio usa il suo turno per allontanarsi dall'incantatore nel modo più rapido possibile.

Lascia. Il bersaglio lascia cadere ciò che stava impugnando, poi termina il suo turno.

Supplica. Il bersaglio cade a terra prono e termina il suo turno.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, può influenzare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°. Le creature devono trovarsi a non più di 9 metri l'una dall'altra quando l'incantatore le bersaglia.

COMPRESIONE DEI LINGUAGGI

Divinazione di 1° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (un pizzico di fuliggine e di sale)

Durata: 1 ora

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore comprende il significato letterale di qualsiasi linguaggio parlato che è in grado di sentire. Comprende inoltre ogni linguaggio scritto che è in grado di vedere, ma deve toccare la superficie su cui sono scritte le parole. È necessario circa 1 minuto per leggere una pagina di testo.

Questo incantesimo non decodifica i messaggi segreti di un testo o di un glifo, come un sigillo arcano, che non faccia parte di un linguaggio scritto.

CURA FERITE

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una creatura toccata dall'incantatore recupera un numero di punti ferita pari a 1d8 + il modificatore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

DARDO INCANTATO

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantatore crea tre dardi lucenti di forza magica. Ogni dardo colpisce una creatura scelta dall'incantatore, situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Un dardo infligge 1d4 + 1 danni da forza al suo bersaglio. Tutti i dardi colpiscono simultaneamente e l'incantatore può dirigerli per colpire una sola creatura o più creature.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, l'incantesimo crea un dardo aggiuntivo per ogni slot di livello superiore al 1°.

DARDO TRACCIANTE

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Un lampo di luce sfreccia verso una creatura scelta dall'incantatore e situata entro gittata. L'incantatore effettua un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 4d6 danni radiosi, e il successivo tiro per colpire effettuato contro il bersaglio entro la fine del turno successivo dell'incantatore dispone di vantaggio, grazie all'alone mistico di luce fioca che lo avvolge fino ad allora.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

DISSOLVI MAGIE

Abiurazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantatore sceglie una creatura, oggetto o effetto magico situato entro gittata. Ogni incantesimo di 3° livello o inferiore termina. Per ogni incantesimo di 4° livello o superiore presente sul bersaglio, l'incantatore effettua una prova di caratteristica usando la propria caratteristica da incantatore. La CD è pari a 10 + il livello dell'incantesimo. Se supera la prova, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, termina automaticamente gli effetti di un incantesimo sul bersaglio se il livello di quell'incantesimo è pari o inferiore al livello dello slot incantesimo usato dall'incantatore.

FARO DI SPERANZA

Abiurazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Questo incantesimo infonde speranza e vitalità. L'incantatore sceglie un qualsiasi numero di creature entro gittata. Per la durata dell'incantesimo, ogni bersaglio dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Saggezza e ai tiri salvezza contro morte e recupera il numero massimo di punti ferita possibile da qualsiasi guarigione.

FIAMMA SACRA

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un bagliore simile a una fiamma scende fino a una creatura entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 1d8 danni radiosi. Il bersaglio non trae beneficio dalla copertura per questo tiro salvezza.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d8 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

FULMINE

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (linea di 30 metri)

Componenti: V, S, M (un ciuffo di pelo e una verga d'ambra, di cristallo o di vetro)

Durata: Istantanea

Un fulmine parte dall'incantatore in una direzione a sua scelta, formando una linea lunga 30 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura entro la linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 8d6 danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Il fulmine incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 3°.

GUARDIANI SPIRITUALI

Evocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (raggio di 4,5 metri)

Componenti: V, S, M (un simbolo sacro)

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore chiama a sé degli spiriti che lo proteggano. Gli spiriti fluttuano attorno a lui a una distanza di 4,5 metri per la durata dell'incantesimo. Se l'incantatore è buono o neutrale, la loro forma spettrale appare angelica o fatata (a scelta dell'incantatore). Se è malvagio, appaiono come immondi.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, può designare un qualsiasi numero di creature che egli sia in grado di vedere, che non ne saranno influenzate. La velocità di una creatura influenzata viene dimezzata nell'area, e quando la creatura entra nell'area per la prima volta o vi inizia il proprio turno, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, subisce 3d8 danni radiosi (se l'incantatore è buono o neutrale) o 3d8 danni necrotici (se è malvagio), mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 3°.

GUIDA

Trucchetto di Divinazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tocca una creatura consenziente. Una volta prima che l'incantesimo termini, il bersaglio può tirare un d4 e

aggiungere il risultato a una prova di caratteristica a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo avere effettuato la prova di caratteristica. Dopodiché l'incantesimo termina.

IDENTIFICARE

Divinazione di 1° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una perla del valore di almeno 100 monete d'oro e una piuma di gufo)

Durata: Istantanea

L'incantatore sceglie un oggetto che deve toccare durante il lancio dell'incantesimo. Se si tratta di un oggetto magico o di un altro oggetto infuso di magia, apprende le sue proprietà e come usarlo, se necessita di sintonia per usarlo e quante cariche contiene, se ne contiene. Apprende se l'oggetto è influenzato da eventuali incantesimi e quali essi siano. Se l'oggetto è stato creato da un incantesimo, l'incantatore apprende quale incantesimo l'ha creato.

Se invece tocca una creatura durante il lancio dell'incantesimo, apprende quali incantesimi influenzano attualmente quella creatura, se ce ne sono.

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

Divinazione di 1° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore percepisce la presenza della magia entro 9 metri da lui. Se percepisce la magia in questo modo, può usare la sua azione per vedere una debole aura attorno a ogni creatura o oggetto visibile nell'area e che contenga magia, e apprende di che scuola di magia si tratta, se ne esiste una.

L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o terriccio.

INFLIGGI FERITE

Necromanzia di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantatore effettua un attacco in mischia con questo incantesimo contro una creatura entro la sua portata. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 3d10 danni necrotici.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 1°.

INVISIBILITÀ

Illusione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un ciglio in uno strato di resina)

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

Una creatura toccata dall'incantatore diventa invisibile finché l'incantesimo non termina. Anche tutto ciò che il bersaglio indossa o trasporta diventa invisibile finché rimane sulla sua persona. L'incantesimo termina per un bersaglio quando quel bersaglio attacca o lancia un incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 2°.

LUCE

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, M (una lucciola o del muschio fosforescente)

Durata: 1 ora

L'incantatore tocca un oggetto non più grande di 3 metri in ogni dimensione. Finché l'incantesimo non termina, l'oggetto proietta luce intensa entro un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri. La luce può essere del colore desiderato dall'incantatore. Coprire completamente l'oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce. L'incantesimo termina se l'incantatore lo lancia di nuovo o lo interrompe con un'azione.

Se l'incantatore bersaglia un oggetto impugnato o posseduto da una creatura ostile, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza per evitare l'incantesimo.

LUCI DANZANTI

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (un frammento di fosforo, di legno wych o una lucciola)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea fino a quattro luci delle dimensioni di una torcia, facendole apparire come lanterne, torce o globi luminosi che fluttuano nell'aria per la durata dell'incantesimo. L'incantatore può anche fondere le quattro luci in un'unica forma luminosa vagamente umanoide di taglia Media. Qualunque sia la forma scelta, ogni luce proietta luce fioca entro un raggio di 3 metri.

Come azione bonus nel suo turno, l'incantatore può muovere le luci di un massimo di 18 metri fino a un nuovo punto entro gittata. Ogni luce deve trovarsi entro 6 metri da un'altra luce creata da questo incantesimo; una luce si spegne se esce dalla gittata dell'incantesimo.

LUMINESCENZA

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Ogni oggetto contenuto in un cubo con spigolo di 6 metri entro gittata viene evidenziato da un alone di luce blu, verde o viola (a scelta dell'incantatore). Ogni creatura situata entro l'area quando l'incantesimo viene lanciato, viene a sua volta evidenziata dall'alone di luce se fallisce un tiro salvezza su Destrezza. Per la durata dell'incantesimo, gli oggetti e le creature influenzate proiettano luce fioca entro un raggio di 3 metri.

Ogni tiro per colpire contro una creatura o un oggetto influenzato dispone di vantaggio se l'attaccante è in grado di vederlo, e la creatura o l'oggetto influenzato non trae beneficio dal fatto di essere invisibile.

MANI BRUCIANTI

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (cono di 4,5 metri)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantatore apre le mani, punta i pollici l'uno contro l'altro e dalla punta delle sue dita protese si propaga un sottile velo di fiamme. Ogni creatura entro un cono di 4,5 metri deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 3d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Il fuoco incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

MANO MAGICA

Trucchetto di Evocazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Una mano spettrale fluttuante appare in un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata. La mano permane per la durata dell'incantesimo o finché l'incantatore non la congela con un'azione. La mano svanisce se si trova a più di 9 metri dall'incantatore o se quest'ultimo lancia di nuovo questo incantesimo.

L'incantatore può usare la sua azione per controllare la mano. Può usarla per maneggiare un oggetto, aprire una porta o un contenitore che non sia chiuso a chiave, estrarre o riporre un oggetto da un contenitore aperto o versare il contenuto di una fiala. Può muovere la mano di un massimo di 9 metri ogni volta che la usa.

La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 5 kg.

MOVIMENTI DEL RAGNO

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una goccia di bitume e un ragno)

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

Finché l'incantesimo non termina, una creatura consenziente toccata dall'incantatore ottiene la capacità di muoversi verticalmente e orizzontalmente sulle pareti e a testa in giù sui soffitti, mantenendo le mani libere. Il bersaglio ottiene inoltre una velocità di scalare pari alla sua velocità base sul terreno.

ONDA TONANTE

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (cubo con spigolo di 4,5 metri)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un'ondata di energia tonante si propaga dall'incantatore. Ogni creatura entro un cubo con spigolo di 4,5 metri originato dall'incantatore deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 2d8 danni da tuono e viene spinta di 3 metri più lontana dall'incantatore, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non viene spinta.

Inoltre, gli oggetti non fissati e completamente situati all'interno dell'area di effetto vengono automaticamente spinti 3 metri più lontani dall'incantatore a seguito dell'effetto dell'incantesimo. L'incantesimo emette un rombo tonante udibile fino a 90 metri di distanza.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

OSCURITÀ

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, M (pelo di pipistrello e una goccia di pece o un pezzo di carbone)

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore sceglie un punto situato entro gittata da cui si diffonde un'oscurità magica che riempie una sfera del raggio di 4,5 metri per la durata dell'incantesimo. L'oscurità si diffonde oltre gli angoli. Una

creatura dotata di scurovisione non è in grado di vedere attraverso questa oscurità e le luci non magiche non possono illuminarla.

Se il punto scelto dall'incantatore si trova su un oggetto che egli sta impugnando o che non è indossato o trasportato da nessuno, l'oscurità si diffonde dall'oggetto e si muove assieme a esso. Coprire completamente la fonte dell'oscurità con un oggetto opaco, come una scodella o un elmo, blocca l'oscurità.

Se una parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone a un'area di luce creata da un incantesimo di 2° livello o inferiore, l'incantesimo che ha creato la luce è dissolto.

PALLA DI FUOCO

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (una piccola sfera di sterco di pipistrello e zolfo)

Durata: Istantanea

Una scia di luce parte dall'indice dell'incantatore e sfreccia fino a un punto a sua scelta entro gittata, dove detona con un profondo boato generando un'esplosione di fiamme. Ogni creatura situata entro una sfera del raggio di 6 metri centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 8d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Il fuoco si diffonde oltre gli angoli e incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 3°.

PAROLA GUARITRICE

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Una creatura scelta dall'incantatore entro gittata recupera un ammontare di punti ferita pari a 1d4 + il modificatore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, l'ammontare di guarigione aumenta di 1d4 punti ferita per ogni slot di livello superiore al 1°.

PAROLA GUARITRICE DI MASSA

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

L'incantatore pronuncia una serie di parole risananti, e fino a sei creature a sua scelta situate entro gittata recuperano un ammontare di punti ferita pari a 1d4 + il modificatore di caratteristica da incantatore. I bersagli devono trovarsi a non più di 9 metri l'uno dall'altro. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, l'ammontare di guarigione aumenta di 1d4 punti ferita per ogni slot di livello superiore al 3°.

PASSO VELATO

Evocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: Incantatore

Componenti: V

Durata: Istantanea

L'incantatore è avvolto per un istante da una foschia argentata e si teletrasporta di un massimo di 9 metri fino a uno spazio libero che egli sia in grado di vedere.

PREGHIERA DI GUARIGIONE

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Fino a sei creature scelte dall'incantatore e situate entro gittata recuperano un ammontare di punti ferita a testa pari a 2d8 + il modificatore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti,

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 2°.

PRESAGIO

Divinazione di 2° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (bastoncini, ossa o amuleti analoghi ricoperti di segni e del valore di almeno 25 mo)

Durata: Istantanea

Lanciando bastoncini incastonati di gemme o ossa di drago, rivelando carte illustrate o usando altri strumenti di divinazione, l'incantatore riceve un segno da un'entità ultraterrena riguardo al risultato di un corso d'azione specifico che intende intraprendere entro i prossimi 30 minuti. Il DM sceglie tra i seguenti presagi possibili:

- *Ventura*, se l'azione fornisce risultati positivi
- *Sventura*, se l'azione fornisce risultati negativi
- *Ventura e sventura*, se l'azione fornisce sia risultati positivi che negativi
- *Nulla*, se l'azione non fornisce risultati positivi o negativi in modo rilevante

L'incantesimo non prende in considerazione quelle potenziali circostanze che potrebbero alterare l'esito, come per esempio il lancio di incantesimi aggiuntivi o la perdita o l'acquisizione di un compagno.

Se l'incantatore lancia l'incantesimo due o più volte prima di completare il suo riposo lungo successivo, esiste una probabilità cumulativa del 25 per cento per ogni lancio dopo il primo di ottenere un responso casuale. Il DM effettua questo tiro in segreto.

PRESTIDIGITAZIONE

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 3 metri

Componenti: V, S

Durata: Fino a 1 ora

Questo incantesimo è un trucco magico che gli incantatori novizi usano per fare pratica. L'incantatore crea uno degli effetti magici seguenti entro gittata:

- Crea un effetto sensoriale innocuo e istantaneo, come una pioggia di scintille, una folata di vento, una tenue melodia musicale o uno strano odore.
- Accende o spegne istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo fuoco da campo.
- Pulisce o sporca istantaneamente un oggetto non più grande di un cubo con spigolo di 30 cm.
- Riscalda, raffredda o condisce materiale non vivente del volume massimo di un cubo con spigolo di 30 cm per 1 ora.

- Fa comparire un colore, un piccolo segno o un simbolo su un oggetto o una superficie per 1 ora.
- Crea un ninnolo non magico o un'immagine illusoria che può stare nella sua mano e che permane fino alla fine del suo turno successivo.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo più volte, può tenere attivi fino a tre dei suoi effetti non istantanei contemporaneamente, e può congedare ognuno di questi effetti con un'azione.

PROTEZIONE DALL'ENERGIA

Abiurazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

Per la durata dell'incantesimo, una creatura consenziente toccata dall'incantatore dispone di resistenza a un tipo di danni scelto dall'incantatore: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.

RAGGIO DI GELO

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un raggio gelido di luce azzurra e biancastra sfreccia verso una creatura entro gittata. L'incantatore effettua un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 1d8 danni da freddo e la sua velocità è ridotta di 3 metri fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d8 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

RAGNATELA

Evocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un frammento di ragnatela comune)

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore evoca una massa di spessi e viscosi filamenti di ragnatela in un punto a sua scelta situato entro gittata. Le ragnatele riempiono un cubo con spigolo di 6 metri generato da quel punto per la durata dell'incantesimo. Le ragnatele sono terreno difficile e la loro area è considerata leggermente oscurata.

Se le ragnatele non sono ancorate tra due masse solide (per esempio pareti o alberi) o stese su un pavimento, un muro o un soffitto, collassano su se stesse e l'incantesimo termina all'inizio del turno successivo dell'incantatore. Le ragnatele stese su una superficie piatta hanno una profondità di 1,5 metri.

Ogni creatura che inizia il suo turno nelle ragnatele o che vi entra durante il proprio turno deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, la creatura è trattenuta fintanto che rimane tra le ragnatele o finché non si libera spezzandole.

Una creatura trattenuta dalle ragnatele può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se ha successo, non è più trattenuta.

Le ragnatele sono infiammabili. Un cubo di ragnatele con spigolo di 1,5 metri brucia in 1 round, infliggendo 2d4 danni da fuoco a ogni creatura che inizi il suo turno tra le fiamme.

RESISTENZA

Trucchetto di Abiurazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un mantello in miniatura)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tocca una creatura consenziente. Per una volta prima che l'incantesimo termini, il bersaglio può tirare un d4 e aggiungere il risultato ottenuto a un tiro salvezza a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo avere effettuato il tiro salvezza. Dopodiché l'incantesimo termina.

RINASCITA

Necromanzia di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (diamanti del valore di 300 mo, che l'incantesimo consuma)

Durata: Istantanea

L'incantatore tocca una creatura morta entro l'ultimo minuto. Quella creatura torna in vita con 1 punto ferita. Questo incantesimo non può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia e non può ripristinare le eventuali parti del corpo mancanti.

RISTORARE INFERIORE

Abiurazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantatore tocca una creatura e può porre termine a una malattia o una condizione che lo affligge tra accecato, assordato, avvelenato o paralizzato.

SANTUARIO

Abiurazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (uno specchietto d'argento)

Durata: 1 minuto

L'incantatore protegge una creatura situata entro gittata dagli attacchi. Finché l'incantesimo non termina, ogni creatura che bersaglia la creatura protetta con un attacco o un incantesimo che infligge danni deve prima effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, deve scegliere un nuovo bersaglio o perdere l'attacco. Questo incantesimo non protegge la creatura bersaglio dagli effetti ad area come l'esplosione di una *palla di fuoco*.

Se la creatura protetta effettua un attacco o lancia un incantesimo che influenza una creatura nemica, questo incantesimo termina.

SCUDO

Abiurazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 reazione, che l'incantatore effettua quando è colpito da un attacco o bersagliato dall'incantesimo *dardo incantato*

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Una barriera di forza magica invisibile si materializza e protegge l'incantatore. Fino all'inizio del proprio turno successivo, l'incantatore ottiene un bonus di +5 alla CA da applicare anche all'attacco innescente e non subisce danni da *dardo incantato*.

SCUDO DELLA FEDE

Abiurazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una piccola pergamena su cui sia stato scritto un frammento di un testo sacro)

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Un campo di energia scintillante si materializza attorno a una creatura scelta dall'incantatore entro gittata, conferendole un bonus di +2 alla CA per la durata dell'incantesimo.

SFERA INFUOCATA

Evocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un frammento di sego, un pizzico di zolfo e una manciata di polvere di ferro)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Una sfera di fuoco del diametro di 1,5 metri appare in uno spazio libero a scelta dell'incantatore, situato entro gittata, dove permane per la durata dell'incantesimo. Ogni creatura che termina il suo turno entro 1,5 metri dalla sfera deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 2d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Con un'azione bonus, l'incantatore può muovere la sfera di un massimo di 9 metri. Se urta una creatura con la sfera, quella creatura deve effettuare il tiro salvezza contro i danni della sfera e la sfera non può muoversi ulteriormente per quel turno.

Quando l'incantatore muove la sfera, può dirigerla oltre le barriere alte fino a 1,5 metri e farla saltare oltre le fosse larghe fino a 3 metri. La sfera incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati e trasportati e proietta luce intensa entro un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 2°.

SFOCATURA

Illusione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Il corpo dell'incantatore diventa sfocato, instabile e ondeggiante agli occhi di tutti coloro che sono in grado di vederlo. Per la durata dell'incantesimo, tutte le creature subiscono svantaggio ai tiri per colpire contro di lui. Un attaccante è immune a questo effetto se non si affida alla vista, per esempio se è dotato di vista cieca o se è in grado di vedere attraverso le illusioni, per esempio tramite vista pura.

SILENZIO

Illusione di 2° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore genera una sfera del raggio di 6 metri centrata su un punto a sua scelta situato entro gittata. Per la durata dell'incantesimo, nessun suono può essere creato all'interno di quella sfera o attraversarla. Ogni creatura o oggetto interamente all'interno della sfera è immune ai danni da tuono e ogni creatura interamente all'interno della sfera è assordata. All'interno dell'area è impossibile lanciare un incantesimo che includa una componente verbale.

SONNO

Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un pizzico di sabbia finissima, petali di rosa o un grillo)

Durata: 1 minuto

Questo incantesimo fa in modo che le creature siano vittime di un sonno magico. L'incantatore tira 5d8; il totale ottenuto è l'ammontare di creature in punti ferita che questo incantesimo può influenzare. Le creature entro 6 metri da un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata sono influenzate in ordine crescente dei loro punti ferita attuali (ignorando le creature prive di sensi).

A partire dalla creatura che possiede meno punti ferita attuali, ogni creatura influenzata da questo incantesimo cade priva di sensi finché l'incantesimo non termina, il dormiente non subisce danni o qualcuno non usa un'azione per scuotere o schiaffeggiare il dormiente per svegliarlo. Si sottraggono i punti ferita di ogni creatura dal totale prima di passare alla creatura con l'ammontare immediatamente superiore di punti ferita. I punti ferita di una creatura devono essere pari o inferiori al totale rimanente affinché quella creatura possa essere influenzata.

Le creature non morte e quelle immuni all'essere affascinate non sono influenzate da questo incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, tira 2d8 aggiuntivi per ogni slot di livello superiore al 1°.

STRETTA FOLGORANTE

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un fulmine si sprigiona dalla mano dell'incantatore per trasmettere una scarica folgorante a una creatura da lui toccata. L'incantatore effettua un attacco in mischia con questo incantesimo contro il bersaglio. Se il bersaglio indossa un'armatura fatta di metallo, l'incantatore dispone di vantaggio. Se colpisce, il bersaglio subisce 1d8 danni da fulmine e non può effettuare reazioni fino all'inizio del suo turno successivo.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d8 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

SUGGERIZIONE

Ammaliamento di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, M (una lingua di serpente e un frammento di un alveare o una goccia di olio dolce)

Durata: Concentrazione, fino a 8 ore

L'incantatore suggerisce un corso d'azione da intraprendere (limitandosi a una o due frasi) e influenza magicamente una creatura entro gittata. La creatura deve essere in grado di sentire l'incantatore e di capirlo. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto. La suggestione deve essere formulata in modo che il corso d'azione appaia ragionevole. Chiedere a una creatura di pugnarsi, gettarsi su una lancia, immolarsi o compiere altri atti palesemente autolesionistici pone termine all'incantesimo.

Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, deve perseguire il corso d'azione descritto dall'incantatore al meglio delle sue capacità. Tale corso d'azione può proseguire per l'intera durata dell'incantesimo. Se l'attività suggerita può essere completata in un periodo di tempo più breve, l'incantesimo termina quando il soggetto completa ciò che gli è stato chiesto di fare.

L'incantatore può anche specificare quali condizioni innescheranno un'attività speciale nel corso della durata. Per esempio, potrebbe suggerire che un cavaliere ceda il suo

cavallo da guerra al primo mendicante che incontra. Se questa condizione non viene soddisfatta prima che l'incantesimo termini, quell'attività non viene effettuata.

Se l'incantatore o uno dei suoi compagni infliggono danni al bersaglio, l'incantesimo termina.

TAUMATURGIA

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Fino a 1 minuto

L'incantatore genera una meraviglia minore, una manifestazione di potere soprannaturale. Può creare uno degli effetti magici seguenti entro gittata:

- La sua voce rimbomba con potenza tre volte superiore rispetto al normale per 1 minuto.
- L'incantatore fa in modo che una fiamma tremi, si intensifichi, si affievolisca o cambi colore per 1 minuto.
- L'incantatore genera un tremito innocuo sul terreno per 1 minuto.
- L'incantatore crea un suono istantaneo che abbia origine da un punto entro gittata a sua scelta, come un rombo di tuono, il verso di un corvo o un sinistro sussurro.
- L'incantatore fa in modo che una porta o una finestra non chiusa a chiave si spalanchi o si chiuda di colpo da sola.
- L'incantatore altera l'aspetto dei suoi occhi per 1 minuto.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo più volte, può mantenere attivi fino a tre dei suoi effetti da 1 minuto simultaneamente e può congedare uno di quegli effetti con un'azione.

VINCOLO DI INTERDIZIONE

Abiurazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un paio di anelli di platino del valore di almeno 50 mo, che l'incantatore e il bersaglio devono portare per la durata dell'incantesimo)

Durata: 1 ora

Questo incantesimo protegge una creatura consenziente toccata dall'incantatore e crea tra i due un legame mistico che permane finché l'incantesimo non termina. Finché il bersaglio si trova entro 18 metri dall'incantatore, ottiene un bonus di +1 alla CA e ai tiri salvezza e resistenza a tutti i danni. Inoltre, ogni volta che subisce danni, l'incantatore subisce lo stesso ammontare di danni.

L'incantesimo termina se l'incantatore scende a 0 punti ferita, se l'incantatore e il bersaglio si separano a più di 18 metri di distanza. Inoltre, l'incantatore può interrompere l'incantesimo con un'azione.

VOLARE

Trasmutazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (la piuma dell'ala di un qualsiasi uccello)

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore tocca una creatura consenziente. Il bersaglio ottiene una velocità di volare di 18 metri per la durata dell'incantesimo. Quando l'incantesimo termina, il bersaglio cade se era ancora sospeso in aria, a meno che non abbia modo di impedire la caduta.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 3°.

RICONOSCIMENTI

Direttori Creativi D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Sviluppo: Christopher Perkins, James Wyatt, Rodney Thompson, Robert J. Schwalb, Peter Lee, Steve Townshend, Bruce R. Cordell

Editing: Chris Sims, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray

Produzione: Greg Bilisland

Sviluppo Avventura: Richard Baker, Christopher Perkins

Direttori Artistici: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso

Design Grafico: Bree Heiss, Emi Tanji

Illustrazione Copertina: Jaime Jones

Illustrazioni Regolamento: Eric Belisle, Wayne England, Randy Gallegos, Matt Stawicki, Kieran Yanner

Illustrazioni Avventura: Daren Bader, Mark Behm, Conceptopolis, Wayne England, Tomás Giorello, Ralph Horsley, Aaron J. Riley, Tyler Jacobson, Vance Kovacs, Daniel Landerman, Raphael Lübke, Brynn Metheney, Steve Prescott, Ned Rogers, Carmen Sinek, Ilya Shkipin, David Vargo, Kieran Yanner

Cartografo: Mike Schley

Contributo Aggiuntivo: Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess

Manager di Progetto: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay

Servizi di Produzione: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams

Brand e Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom

Basato sul Gioco Originale DUNGEONS & DRAGONS Creato da

E. Gary Gygax e Dave Arneson,

con Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward e Don Kaye

Sviluppatori Aggiuntivi

Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson,

David "Zeb" Cook, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams,

Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins e Rob Heinsoo

Forgotten Realms Creati da

Ed Greenwood, il Saggio di Shadowdale

Playtestato da

oltre 175.000 fan di D&D. Grazie!

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Attenzione: Wizards of the Coast non si assume alcuna responsabilità per le conseguenze dei tiri salvezza falliti, inclusi ma non limitati a pietrificazione, avvelenamento, morte magica, soffio di drago, incantesimi o decapitazioni legate a spade vorpal.



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. Traduzione in lingua italiana © 2021 Wizards of the Coast LLC

APPENDICE: CONDIZIONI

Le condizioni alterano le capacità di una creatura in molti modi e possono essere provocate da un incantesimo, un privilegio di classe, un attacco di un mostro o da altri effetti. La maggior parte delle condizioni, come per esempio quella di accecato, sono svantaggiose, ma alcune, come quella di invisibile, possono invece essere vantaggiose.

Una condizione permane finché non viene contrastata (la condizione di prono è contrastata rialzandosi in piedi, per esempio), o per una durata specificata dall'effetto che l'ha imposta.

Se più effetti impongono la stessa condizione su una creatura, ogni istanza di quella condizione ha una sua durata, ma gli effetti della condizione non peggiorano. Una creatura è soggetta a una certa condizione oppure no.

Le definizioni seguenti specificano cosa accade a una creatura soggetta a ogni specifica condizione.

ACCECATO

- Una creatura accecata non è in grado di vedere e fallisce automaticamente qualsiasi prova di caratteristica che richieda l'uso della vista.
- I tiri per colpire contro la creatura dispongono di vantaggio, mentre i tiri per colpire della creatura subiscono svantaggio.

AFFASCINATO

- Una creatura affascinata non può attaccare o bersagliare colui che l'ha affascinata con capacità o effetti magici dannosi.
- Colui che ha affascinata la creatura dispone di vantaggio a qualsiasi prova di caratteristica effettuata per interagire socialmente con essa.

AFFERRATO

- La velocità di una creatura afferrata diventa 0 e non può beneficiare di alcun bonus alla velocità.
- La condizione termina se il lottatore che ha afferrato la creatura è incapacitato (vedi la relativa condizione).
- La condizione termina anche se un effetto rimuove la creatura afferrata dalla portata del lottatore che l'ha afferrata o dall'effetto afferrante, come per esempio quando una creatura viene scagliata via dall'incantesimo *onda tonante*.

ASSORDATO

- Una creatura assordata non è in grado di sentire e fallisce automaticamente qualsiasi prova di caratteristica che richieda l'uso dell'udito.

AVVELENATO

- Una creatura avvelenata subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica.

INCAPACITATO

- Una creatura incapacitata non può effettuare azioni o reazioni.

INVISIBILE

- Una creatura invisibile è impossibile da vedere senza l'aiuto della magia o di sensi speciali. Agli effetti del nascondersi, una creatura invisibile è considerata pesantemente oscurata. L'ubicazione della creatura può essere intuita dai rumori che emette o dalle tracce che lascia.
- I tiri per colpire contro la creatura subiscono svantaggio, mentre i tiri per colpire della creatura ottengono vantaggio.

PARALIZZATO

- Una creatura paralizzata è incapacitata (vedi la relativa condizione) e non può muoversi o parlare.
- La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza.
- I tiri per colpire contro la creatura ottengono vantaggio.
- Ogni attacco che colpisce la creatura è un colpo critico se l'attaccante è situato entro 1,5 metri dalla creatura.

PIETRIFICATO

- Una creatura pietrificata viene trasformata, assieme a ogni oggetto non magico che stia trasportando o indossando, in una sostanza solida inanimata (solitamente la pietra). La creatura cessa di invecchiare e il suo peso viene decuplicato.
- La creatura è incapacitata (vedi la relativa condizione), non può muoversi o parlare e non è consapevole di ciò che accade attorno a lei.
- I tiri per colpire contro la creatura ottengono vantaggio.
- La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza.
- La creatura dispone di resistenza a tutti i danni.
- La creatura è immune ai veleni e alle malattie, ma gli eventuali veleni o malattie già presenti nel suo sistema vengono solo sospesi, non neutralizzati.

PRIVO DI SENSI

- Una creatura priva di sensi è incapacitata (vedi la relativa condizione), non può muoversi o parlare e non è consapevole di ciò che accade attorno a lei.
- La creatura lascia cadere tutto ciò che impugnava e cade a terra prona.
- La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza.
- I tiri per colpire contro la creatura ottengono vantaggio.
- Ogni attacco che colpisce la creatura è un colpo critico se l'attaccante è situato entro 1,5 metri dalla creatura.

PRONO

- L'unica opzione di movimento di una creatura prona è strisciare, a meno che non si rialzi in piedi, ponendo in quel modo fine alla sua condizione.
- La creatura subisce svantaggio ai tiri per colpire.
- Un tiro per colpire contro la creatura ottiene vantaggio se l'attaccante si trova entro 1,5 metri dalla creatura. Altrimenti, il tiro per colpire subisce svantaggio.

SPAVENTATO

- Una creatura spaventata subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri per colpire finché la fonte della sua paura rimane entro linea di vista.
- La creatura non può muoversi per avvicinarsi volontariamente alla fonte della sua paura.

STORDITO

- Una creatura stordita è incapacitata (vedi la relativa condizione), non può muoversi e può parlare soltanto a fatica.
- La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza.
- I tiri per colpire contro la creatura ottengono vantaggio.

TRATTENUTO

- La velocità di una creatura trattenuta diventa 0 e non può beneficiare di alcun bonus alla velocità.
- I tiri per colpire contro la creatura ottengono vantaggio, mentre i tiri per colpire della creatura subiscono svantaggio.
- La creatura subisce svantaggio ai tiri salvezza su Destrezza.

